

KREATUREN – SÄUGETIERE

Als Säugetiere gelten Wirbeltiere, die ihre Kinder lebend gebären und diese meist auch durch das Saugen von selbstproduzierter Milch ernähren. In der unteren Auflistung sind einige besondere Kreaturen aus dieser Systematik beschrieben.

- **Kenntnisse:** Um entsprechende Kenntnisse über die Kreatur zu haben, muss man in dem angegebenen Talentwert einen Mindestwert haben und der TW muss gelingen.
- **Schreck:** Einige Kreaturen verlangen einen TW auf MUT, wenn man ihnen erstmals gegenüber steht. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Gelingt der TW, fürchtet man sich vor diesem Tier nie wieder. Bei anderen Säugetieren kann hingegen auch ein einfacher TW auf MUT gefordert werden, wenn man sich dem Tier entgegenstellen möchte. Dies verursacht jedoch keinen Schreck.
- **Fliegende oder schnell rennende Kreaturen:** Schnell rennende Kreaturen bewegen sich auf dem Kampfraster 10 Felder weit vorwärts. Mit einem 18er-Wert sogar 15 Felder und wenn ihnen der TW meisterhaft gelingt, dann stets 5 Felder mehr. Misslingt der TW kommen sie nur ein Feld weit vorwärts. Fliegende Kreaturen sind 15 Felder schnell. Das Abheben und Landen kostet einer fliegenden Kreatur stets eine Aktion. Beim Abheben kommt die Kreatur 1 Meter weit und hoch. Wer gegen eine fliegende oder schnellere Kreatur kämpft, erhält auf seine Aktionen gegen diese Kreatur – 2 WM. Ist diese Kreatur weit weg oder besonders klein, werden mögliche TW um weitere – 2 WM.
- **Taserwaffen:** Werden Kreaturen gejagt und mit Taserschüssen narkotisiert, gelten folgende Regeln:
 - Kreaturen mit einer VIT von unter 10 werden durch jeden Taserschuss ohnmächtig.
 - Kreaturen mit einer VIT von 10 – 20 werden durch einen
 - Taserschuss der Stufe 2 ohnmächtig, wenn ihnen der TW auf VIT misslingt.
 - Taserschuss 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 Säugetieren keine veränderten WM aus.

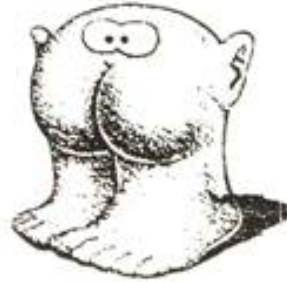
Afterpede: 40 cm großes, faszinierendes Säugetier. Es ähnelt einem menschlichen After, das auf zwei Füßen läuft und inmitten seines Körpers zwei Augen und an seinem Körper zwei Ohren hat. Umgangssprachlich werden Afterpeden daher als „Arschgesichter“ oder „Arsch mit Ohren“ bezeichnet. Tatsächlich dient die orale Körperöffnung zur Nahrungsaufnahme, wie auch zur Ausscheidung. Afterpeden setzen sich mit dieser Öffnung auf kleine Tümpel und sumpfigen Erdflächen und lutschen kleinste Insekten, Sporen und Moosarten auf. Ca. alle 10 Tage scheiden sie die Überreste aus. Der Kot der Afterpeden ist so geruchsintensiv, dass Humanoiden davon Brechreiz erleiden und Tiere diese Orte verlassen. Dieser Gestank dient den Afterpeden, ihr Revier vor Eindringlingen zu schützen. Afterpeden leben im Rudel von ungefähr 10 Tieren. Sie können einmal im Jahr bis zu drei Kinder gebären. Afterpeden können ungefähr 10 Jahre alt werden. Sie sind selten, auch darum weil Jagd auf sie gemacht wird. Forscher und Mediziner nutzen Afterpeden zur Zellforschung und zur Herstellung von künstlicher Haut. Ein übler Partygag ist es, den Gestank des Afterpedenkots zu verstreuen.

- **Kenntnis:** Zoologie 12; für detailliertes Wissen ist ein Talentwert von 15 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Ein Afterpede verteidigt sich nur dann, wenn er keinen Ausweg mehr sieht; er ist ansonsten ein Fluchttier.
 - Befindet sich der Afterpede auf der Flucht, kann er sich während des Rennens mit seinem Kot übergeben.
 - Afterpeden sind oft selbst mit ihrem stinkenden Kot verunreinigt.
 - Der Gestank des Kots eines Afterpeden verursacht, dass man sich übergeben muss, wenn der TW auf WS misslingt. Der TW ist negativ WM, je nachdem, wie nah man sich am Kot befindet: 1 m² = – 10 WM; 3 x 3 m = – 9 WM; 5 x 5 m = – 8 WM; 7 x 7 m = – 7 WM; 9 x 9 m = – 6 WM; 11 x 11 m = – 5 WM; 13 x 13 m = – 4 WM; 15 x 15 m = – 3 WM; 17 x 17 m = – 2 WM; 19 x 19 m = – 1 WM; 21 x 21 m = ohne WM; danach ist kein Gestank mehr bemerkbar.
 - Der Kot hat eine Geruchsdauer von 20 Std. (Wie alt der Kot ist, kann mit dem W20 ermittelt werden.)
 - Wer mit dem Kot in Berührung kommt, stinkt selbst. Der Geruch kann nicht abgewaschen werden.
 - Wer mit dem Kot in Berührung kommt oder dem Zentrum des Geruchs auf 3 x 3 m ausgesetzt ist, kann sich einen Erreger einfangen (siehe Pathogene!)
- **Waffen:** Biss (3 / 4 / 4+W12); der Biss kann Krankheiten übertragen; ein TW auf VIT ist nötig (siehe Pathogene!)

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	8	/	10	/	8	/	/	10	12	18	5	12



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

- **Kenntnis:** Zoologie 10.
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Bär gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Will man sich einem Bären entgegenstellen, ist immer ein TW auf MUT nötig (dies verursacht keinen Schreck).
 - Der Bär rennt ein Feld schneller.
 - Der Bär nimmt auf dem Kampffeld 2 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Pranken = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)
 - Biss (4 / 6 / 6+W12)

Werte:

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

- Durch seine hohe ST kann der Bär einen Powerschlag einsetzen.
- Durch die hohe LE besitzt der Bär einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Bär besitzt + 2 RS.



Bison: Der Bison ist ein Wildrind und gehört zu den größeren Landsäugetieren, die vor allem in Präriegebieten und Wäldern zu finden sind. Er hat ein dichtes, dunkelbraunes Fell und einen Buckel am vorderen Rückenbereich. Der Kopf ist dreieckförmig und besitzt zwei kurze, gebogene Hörner und eine Bartkrause, die bis zum Hals reicht. Der männliche Bison kann 3,80 Meter lang werden, das Weibchen 2,40 Meter. Die Männchen wiegen bis zu 900 Kg, die Weibchen bis zu 500 Kg. Ein Bison kann bis zu 50 Km/h schnell rennen und er ist ein guter Schwimmer. Beim Schwimmen ragt das Tier weit aus dem Wasser, was am Auftrieb durch den Körper liegt. Er hält Temperaturen von -40° aus. Der Bison ist ein Pflanzenfresser und ernährt sich vor allem von Gras, Kräutern und Moose. Die Bison-Kühe und ihre Kälber leben in Herden, von bis zu 50 Tieren. Die Bullen leben hingegen als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen. Im Spätsommer suchen die Bullen die Herden zur Paarung auf. Der Bulle sucht sich eine Kuh. 9 Monate später gebärt die Kuh ein 30 Kg schweres Kälbchen. Wenn es zu Trockenperioden kommt, können sich die Bisonherden zusammenschließen und zu Tausenden gemeinsam wandern, über mehrere hundert Kilometer, bis sie sich dann wieder trennen. Freilebende Bisons werden 20 Jahre alt. Auf Smaragd wurden Bisons seit der Epoche des Neolithikums bis hin in die Epoche der Industrialisierung fast ausgerottet, weil sie ein beliebtes Jagdziel waren. Seitdem stehen sie unter Artenschutz. Auf anderen Gestirnen finden sich gelegentlich noch Landschaften mit tausenden von Bisons. Der Bison ist ein Fluchttier und kämpft nicht. Es kann jedoch äußerst gefährlich werden, wenn eine Herde von Bisons auf der Flucht ist und auf einen zurennt; dadurch kann man von ihren Hufen überrannt und getötet werden.

- **Kenntnis:** Zoologie 10; für detailliertes Wissen ist ein Talentwert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Der Bison rennt doppelt so schnell.
 - Der Bison nimmt auf dem Kampffeld 2 – 3 Felder ein.
- **Waffen:** Das Überrennen würde in der Trefferliste wie ein Streitkolben wirken (7 / 8 / 8+W6 + W6)

Werte:

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

Brontosaurus: Massereicher und einer der größten Dinosaurier, der nur noch selten auf Planeten anzutreffen ist. Er ist ca. 25 m lang und wiegt 30 – 35 t. Er hat einen langen Hals, mit einem kleinen Kopf, einen massiven großen Rumpf, geht auf vier Beinen und führt einen langen spitz zulaufenden Schwanz nach sich. Den Schwanz benutzt er nicht zur Verteidigung, aber er kann damit einen Überschallknall erzeugen, was zur Kommunikation unter seiner Art dient. Er ist einer der bekanntesten Dinosaurier. Der Brontosaurus ist ein Pflanzenfresser. Er tritt alleine oder in kleinen Gruppen auf und lebt vor allem in sumpfigen Gegenden. Dinosaurier stehen unter Artenschutz. Die Jagd auf Dinosaurier ist auf vielen Gestirnen streng verboten. Auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropicco befinden sich noch etliche Dinosaurier, zu denen auch der Brontosaurus gehört.

- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Sauraner können Dinosaurier wie den Brontosaurus abrichten. Sie benötigen hierfür jedoch mind. den Wert 18 in Abrichten.
 - Der Brontosaurus läuft und rennt doppelt so schnell.
 - Der Brontosaurus nimmt auf dem Kampffeld 11 x 11 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Rammen = Streitkolben (7 / 8 / 8+W6 + W6)
 - Dino-Fuß (25 / 30 / 30+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	8	/	7	/	10	/	/	8	12	15	30	10

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

Chubakabra: Abart eines Hundes, der eine überaus hässliche Visage hat, scharfe Zähne, starke Krallen an den Pfoten und auf seinem Rücken einen Kamm mit spitzen Stacheln, ähnlich wie beim Stachelschwein, die er bei Gefahr auch abwerfen kann. Der Chubakabra lebt zurückgezogen und es gibt ihn relativ selten. Er lebt in tropischen und subtropischen Gebieten und tritt alleine oder paarweise auf. Wie der verwandte Hund kann der Chubakabra Welpen zeugen, die aufgezogen werden, bis sie groß genug sind, dass sie ihre Familie verlassen. Sie suchen sich dann eigene Reviere. Der Chubakabra ernährt sich vor allem von Aas, er ist aber auch ein Beutetier. Er würde einen Humanoiden nur dann angreifen, wenn er an Nahrungsmangel leidet oder er sich in seinem Revier bedroht fühlt, vor allem, wenn Welpen vorhanden sind. Wenn er Humanoiden angreift, dann eher nur einzelne. Es kommt selten vor, dass Chubakabras in die Vororte eindringen, um dort Lebensmittel zu plündern. Der Chubakabra ist ein Wirt für diverse Krankheitsüberträger.

- **Kenntnis:** Zoologie 12; für detailliertes Wissen ist ein Talentwert von 15 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Stacheln: Der Chubakabra kann bei Gefahr seine Stacheln in eine gewünschte Richtung hin ausschließen. Für das Auswerfen der Stacheln ist lediglich ein TW auf MOT nötig, um zu treffen. Es ist jedoch kein gezielter Schuss. Die Stacheln sind toxisch. Sie verursachen beim Einstich und je ¼ Std. – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss für den Humanoiden nach jeder ¼ Std. der TW auf VIT gelingen, sonst wird er ohnmächtig. Erst nach der Ohnmacht hört die Vergiftung auf und die Werte regenerieren nach den üblichen Regeln. Es gibt nur selten Gegenmittel gegen das Toxin, wodurch die Vergiftung nach einer ½ Std. gestoppt wird. ABC-Vakzin stoppt die Vergiftung nach 1 Std.
 - Der Chubakabra kann in seiner Nähe, vor allem bei Berührung, Krankheiten übertragen. Ein TW auf VIT ist dann erforderlich (siehe Pathogene!)
 - Der Chubakabra rennt 10 Felder schnell.
- **Waffen:**
 - Biss (4 / 6 / 6+W12)
 - Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
 - Stacheln (1 LE und 1 VIT; auch je ¼ Std.)

Werte:

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

Decempus: Dem Octopus überaus ähnlich und artverwandt ist der Decempus, der allerdings ein Säugetier ist und sich vor allem in Sümpfen aufhält. Der Decempus hat eine hellbläuliche Haut. Sein Mund befindet sich unter dem Kopf, an dem sich auch ein Augenpaar und kleine Ohrenlöcher befinden. Anstelle von 8 Tentakeln besitzt der Decempus 10 Tentakel, von denen 4 zum Laufen dienen. Mit seinen Beintentakeln kann er sich schnell fortbewegen. Der Decempus besitzt innere körpereigene elektrisch aufladbare Spulen. Die Waffe des Decempus sind die 6 übrigen Armtentakel, mit denen er nicht bloß schlagen oder greifen kann, sondern aus denen er auch Blitze ausschließen kann. Der Decempus pflanzt sich paarweise fort und das Weibchen gebärt 1 – 2 Junge. So lange die Kinder noch jung sind, bleibt der Decempus familiär zusammen. Der Decempus lebt von erlegten Säugetieren, die er aussaugt, wenn sie ohnmächtig oder kurze Zeit verstorben sind. Er hortet sein Aas max. 3 Tage lang, danach ist es für ihn ungenießbar. Der Decempus kann Humanoiden gefährlich werden, weil er sie erst mit Schüssen lähmen kann und sich danach über sie hermacht. Der Decempus flüchtet erst dann, wenn er merkt, dass er keine Chance mehr hat.

- **Kenntnis:** Zoologie 14
- **Regelhinweise:**
 - Der Decempus kann mit seinen 6 Armtentakeln gleichzeitig handeln, nämlich kämpfen oder auch Stromschüsse abgeben. Der Stromschuss kostet ihm jeweils – 1 VIT. Der Blitzschlag verursacht – 2 LE, ein Schock und wenn dem Humanoid der TW auf VIT misslingt, wird er ohnmächtig.
 - Die Berührung des Decempus verursacht einen elektrischen Schlag von – 1 LE und einen Schock.
 - Er saugt mit seinem Maul sein Opfer aus, in dem er ihm die Lebenssäfte durch die Haut hindurch absaugt. Er saugt an einem Lebewesen je Aktion 5 LE aus und ist dann für den Tag gesättigt.
- **Waffen:** Schlag mit dem Tentakel = Peitsche (2 / 3 / 3+W6) oder Stromausschuss.

Werte:

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

Elefant: Der Elefant ist ein Rüsseltier und gehört zu den großen Landtieren. Er besitzt einen großen Rüssel, zwei gewaltige Stoßzähne, die aus dem Oberkiefer herauswachsen, große lederne Ohren, er hat einen massiven Körperbau mit säulenförmigen Beinen, eine grau und wenig behaarte Haut und einen pinselförmigen Schwanz. Sie erreichen eine Körperhöhe von bis zu 3,70 Meter und können bis zu 6,6 Tonnen wiegen. Mit dem Rüssel können Elefanten geschickt greifen. Er dient aber auch als Kontakt-Tastorgan, als Waffe und Drohmittel und zum Wassertrinken und auspusten. Eine Drüse, seitlich der Augen, dient den männlichen Tieren dazu, während der sexuellen Reifezeit ein öliges Sekret abzusondern, um einen entsprechenden Geruch zu verbreiten. Zur Kommunikation werden auch Kot und Urin ausgeschieden. Mit ihrem Rüssel können sie starke Laute von sich geben. Elefanten sind auch in der Lage, fremde Laute zu immitieren, bis hin zur humanoiden Sprache. Elefanten besitzen ein Ich-Bewusstsein und können sich im Spiegelbild erkennen. Sie erkennen auch die Bedürfnisse ihrer Gruppenmitglieder, können gewisse Werkzeuge nutzen und suchen auch Knochen verstorbener Elefanten auf. Elefanten sind soziale Tiere, die in Familiengruppen unterwegs sind. Sie durchstreifen große Gebiete auf der Suche nach Nahrung, die rein pflanzlich aus Gräsern, Blättern und Zweigen besteht. Der weibliche Elefant gebiert nach fast zwei Jahren Tragzeit ein einziges Jungtier. Durch die Größe und das Leben im Herdenverband, hat der Elefant wenige natürliche Feinde. Löwen, Tiger und Säbelzahn tiger stellen in freier Wildbahn für sie eine Gefahr dar. Für den Humanoiden stellte der Elefant auf Smaragd bis in die Technische Epoche eine Nahrungsressource und Rohstoffquelle dar. Vor allem wegen den beliebten Stoßzähnen wurden Elefanten gejagt. Aus den Knochen und Stoßzähnen wurden in der Frühzeit Werkzeuge und Kunstobjekte hergestellt. Die Nihona, aber auch andere Kulturen, nutzten den Elefanten als Arbeitstier. Sie wurden auch als Zirkustier genutzt. Die Nihona setzten sie sogar in Kriegen ein. In der Digitalen Epoche fanden mit Elefanten, die in humanoiden Landschaften lebten, viele Unfälle statt und die Unfälle plünderten die Felder. Der Elfenbeinhandel erreichte ein hohes Niveau, Elefanten verloren ihr Leben durch Landminen und so wurde er fast ausgerottet. Heute finden sich Elefanten auch in anderen terrestrischen Systemen, wo sie vorwiegend in offenen Steppen und in waldreichen Gebieten leben. Die Weibchen leben meist in Gruppen von 10 Tieren. Die erwachsenen Männchen leben abseits der Gruppe, meist als Einzelgänger.

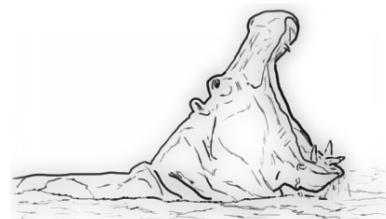
- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Regelhinweise:**
 - Elefanten können abgerichtet werden, ab einem Wert von 15.
 - Elefanten treten in Gruppen auf, von ca. 10 Tieren.
 - Ein Elefant nimmt auf dem Kampffeld 6 x 3 Meter ein.
- **Waffen:**
 - Rüssel: Wie ein Knüppel (4 / 5 / 5+W6 TP)
 - Stoßzahn: Wie ein Hufschlag (5 / 6 / 6+W6 TP)
 - Rammen mit den Füßen: Wie ein Streitkolben (7 / 8 / 8+W6 TP)

Werte:

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

- Der Elefant hat aufgrund seiner hohen LE einen dauerhaften NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Elefant besitzt + 2 RS.

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



- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:** Auf dem Kampffeld nimmt das Flusspferd 3 x 2 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Gebiss = Axt (6 / 9 / 9+W12)
 - Bein-Attacke = Streithammer (6 / 7 / 7+W6)

...

Werte:

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

- Das Flusspferd besitzt + 2 RS.

Furaner: Urzeitliches Säugetier, das nur noch selten auf Gestirnen anzutreffen ist. Der Furaner ist ein Heerdentier und lebt von Gras und Gestrüpp. Er ähnelt einer Kuh, hat allerdings ein dichtes Fell, das ihn in kalten Gebieten wärmt, in denen er sich vorwiegend aufhält. Er läuft auf vier krallenartigen Pfoten und hat einen harten Schädel aus Horn, den er zum Rammen nutzen kann. Am Ende seines Körpers besitzt er nur einen kurzen Schwanzansatz. Das Furanerweibchen legt bis zu 5 Eier. Nach dem Schlüpfen werden die Jungtiere von der Mutter jedoch gestillt. Der Furaner kann einen Ruf äußern, wenn er bedroht wird oder auch während der Paarung. Dieser Ruf soll gefährliche Tiere verängstigen, aber der Ruf hat auch eine EMP-Ausstrahlung, wodurch Techniken in der Umgebung lahm gelegt werden. Wegen des Fells ist der Furaner ein beliebtes Jagdobjekt. Die Felle lassen sich äußerst gewinnbringend verkaufen. Der Furaner steht unter Artenschutz. Die Jagd auf ihn ist auf den meisten Gestirnen streng verboten. Furaner existieren beispielsweise auf dem Mond Tropico im Miranda-Sektor und im Kryptos-Sektor.

- **Kenntnis:** Zoologie 14
- **Regelhinweise:**
 - Der EMP-Ausruf legt Techniken lahm in einem Umfeld von 11 x 11 m.
 - Zum Angriff rammt der Furaner mit seinem Kopf. Er rennt danach aber davon.
 - Der Furaner rennt doppelt so schnell.
 - Auf dem Kampffeld nimmt der ausgewachsene Furaner 3 x 3 Felder ein.
- **Waffen:** Rammen mit dem Kopf: 7 +W6 TP (Auswirkung in der Trefferliste wie durch ein Streitkolben).

Werte:

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

- Der Furaner besitzt + 2 RS.

Gepard: Katzenartiges Raubtier, das in Steppen lebt. Die Körperlänge beträgt 1,50 m. Das Fell ist gelblich weiß, mit dunkler Fleckung. Es ist das schnellste Landsäugetier und erreicht auf kurzen Strecken Geschwindigkeiten von bis zu 120 Km/h. Der Gepard jagt Säugetiere, wie Antilopen oder Gazellen. Humanoiden gehören nicht zu seinen Zielen, können aber dennoch Opfer werden, wenn sie alleine umherreisen. Geparden jagen oft zu zweit.



- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:**
 - Der Gepard rennt auf freiem Feld 30 Felder schnell; auf dem Kampffeld 10 Felder.
 - Pantheras können Geparden abrichten, wenn sie im Talent Abrichten mind. den Wert 15 haben.
- **Waffen:**
 - Biss = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12)
 - Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12)

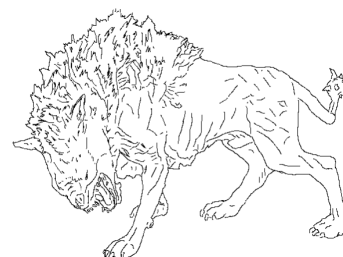
Werte:

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

- Der Gepard besitzt + 1 RS.

Goron: Der Goron gehört zur Familie der Landraubtiere und dient zugleich als Reittier. Der Schädel des Gorons ist stark und groß ausgebildet, er besitzt feine, aufgerichtete und sensible Ohren. Sein Maul ist mit kleinen, scharfkantigen Zähnen ausgebildet, mit denen er seine Beute reißt. Der Goron bewegt sich auf vier Beinen fort, bei denen er die hinteren Beine als Sprungbeine einsetzt. Die vorderen Beine haben hervorstechende Krallen, mit denen er seine Beute im Sprung erlegen kann. Er nutzt die vorderen Krallen auch zum Ausnehmen der Beute. Der Schwanz besitzt am Ende ein knorpeliges festes Ende, das zur Verteidigung dient. Vom Kopfende bis zum Rückenansatz hat der Goron eine Fellmähne. Er ist stabil gebaut, bis zu 1,60 m hoch und 4 – 5 m lang. Der Goron frisst alle Arten von Säugetieren und Humanoiden. Er vermehrt sich durch Paarung. Das Weibchen kann 1 – 2 Junge gebären. Der Goron ist aufgrund seines Fells, aber auch wegen seiner Gefahr, immer wieder ein Jagdziel von Humanoiden. Orks richten Goronen allerdings als Reittiere ab. Goronen machen orkische Reitheere zu gefürchteten Gegnern. Selbst abgerichtete Goronen testen gelegentlich ihre Dominanz gegenüber ihrem Besitzer aus. Wer seinen Goron nicht streng führen kann, nach dem könnte ein Goron auch schon mal schnappen. Der Preis eines Gorons liegt bei 5. – 10.000 Cr.

- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:**
 - Orks benötigen zum Abrichten einen Wert von mind. 15 und zum Reiten mind. den Wert 12.
 - Auf dem Kampffeld nimmt der Goron 4 x 2 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Biss (4 / 6 / 6+W12)
 - Kralle (3 / 5 / 5+W12)
 - Schwanzschlag = Streitflegel (5 / 7 / 7+W12)



Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	17	/	10	/	16	/	/	12	16	15	18	14

- Der Goron besitzt einen NBS, in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.

Gruzer: Kleine Wildkatze, ca. 20 cm groß und 40 cm lang. Der Gruzer hat ein flauschiges Fell und einen runden, buschigen Schwanz. Die Ohren sind relativ klein, dafür sind die Augen groß. Der Gruzer erscheint wegen seines plüschigen Fells und seiner großen Augen niedlich. Gruzer jagen im Rudel, sehen ihre Opfer erst liebevoll an und stürzen sich dann gemeinsam darüber her. Mit tödlichen Bissen reißen sie ihr Opfer. Der Gruzer beherrscht die Telekinese aus der Psinetik Psychokinese, mit der er Objekte fortstoßen und entreißen kann und auch seine Opfer umstoßen kann. Er ist schlau genug, mit dieser Psinetik auch Gegenstände auf den Gegner zu schleudern und ihn zu entwaffnen.

- **Kenntnis:** Zoologie 13
- **Regelhinweise:**
 - Gruzer tauchen in Gruppen von W6 oder W12 Stück auf.
 - Gruzer gucken ihr Opfer erst niedlich an und versuchen es dann durch die Psinetik Telekinese handlungsunfähig zu machen. Danach greifen sie ihr Opfer direkt an. Für die Psinetik muss ihnen der TW auf PSI gelingen und es kostet sie – 1 bis – 3 PSI, je nach Größe und Gewicht (siehe Psinetik!). Die Objekte dürfen max. 10 m entfernt sein.
 - Auf einem Ektometer schlägt der Gruzer mit dem Para-Wert 1 aus.
 - Der Gruzer ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
- **Waffen:**
 - Biss (3 / 5 / 5+W12)
 - Krallen = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	13	12	10	/	13	/	/	14	15	15	8	14

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

- **Kenntnis:** Zoologie 8

- **Regelhinweise:**

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



- **Waffen:**

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

Werte:

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

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

Hyäne: Hyänen gehören zu den Raubtieren. Sie besitzen ein kräftiges Gebiss und ernähren sich vorwiegend durch aktive Jagd, aber auch von Aas. Das Beutespektrum reicht von Insekten bis zu Elefanten. Am häufigsten werden Huftiere gejagt. Sie stehlen aber auch anderen Beutetieren ihre Nahrung. Hyänen werden bis zu 1,60 m lang, wiegen bis zu 50 Kg, haben einen relativ kurzen Schwanz, die Vorderbeine sind länger und kräftiger als die Hinterbeine. Kopf und Schnauze sind wuchtig, aber kurz und breit geformt. Mit ihrer Beißkraft sind sie in der Lage, große Knochen aufzubrechen. Die Ohren sind groß und zugespitzt. Auffällig an Hyänen ist das braun gefleckte oder gestreifte Fell, das ihnen in der Steppe eine ideale Tarnung bietet. Sie besitzen auch eine lange Rückenmähne, die sich von den Ohren bis zum Schwanz erstreckt. Diese Mähne kann aufgerichtet werden, wodurch die Hyäne größer erscheint. Hyänen haben eine gute Sehleistung, die sie auch in der Nacht gut nutzen können. Hyänen sind größtenteils auch nachtaktiv. Tagsüber schlafen sie in Erdbauen oder im Gebüsch. Hyänen sind in Gruppen, sogenannten Clans unterwegs, die mitunter bis zu 80 Tieren umfassen kann, die sich aber in kleineren Untergruppen aufteilen und wieder zusammenkommen. Das Territorium kann gute 20 Km² groß sein. Sie markieren ihr Revier durch ein streng riechendes Sekret und Kot an den Reviergrenzen. Die Weibchen dominieren die Rangordnung. Hyänen sind für ihre Laute bekannt. Sie stoßen Knurr- und Kreischlaute aus, das über mehrere Kilometer zu hören ist. Sie geben auch grunzende, weinende und mühende Laute von sich und äußern Lach- und Kicherlaute. Die Hyäne zählt übrigens in ihrer Systematik zu den Katzenartigen. In Gebieten, in denen auch der Löwe lebt, stellt die Hyäne eine Rivalität zu ihm dar. Vor Humanoiden haben sie wenig Scheu. Gelegentlich schleichen sie sich auch in die Vororte oder plündern frische Gräber. Sie reißen auch das Vieh oder greifen Haustiere an. Auch Humanoiden, die im Freien schlafen, können von ihnen angegriffen werden. Ihre Bedrohung ist der Grund dafür, weshalb Jagd auf sie gemacht wird. Hyänen bewohnen trockene Gebiete wie Halbwüsten, Buschsteppen und felsige Bergländer. Gelegentlich sind sie auch in Sumpfbereichen und Gebirgswäldern anzutreffen und halten sich auch schon mal in der Nähe von Siedlungen auf.

- **Kenntnis:** Zoologie 10

- **Regelhinweise:**

- Pantheras können Hyänen abrichten, ab einem Wert von 15.
- Treten Hyänen im Rudel auf, gehen sie sehr taktisch und ausdauernd vor.
- Die Hyäne rennt 10 Felder schnell.

- **Waffen:**

- Krallen (3 / 5 / 5+W12)
- Biss = wie ein Beil (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

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

- Hyänen besitzen + 1 RS.

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

- **Kenntnis:** Zoologie 10

- **Regelhinweise:**

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

Werte:

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

Kangmi: Der Kangmi gehört zur Familie der Affen. Der Kangmi ähnelt dem Gorilla, hat aber vom Körperbau auch Ähnlichkeiten mit einem Eisbär. Er ist etwa 3,50 m groß, hat weißes, dichtes Fell, ein starkes Gebiss in seinem affenähnlichen Gesicht und besitzt zwei gefährliche große Pranken. Er ernährt sich von Fleisch, Fisch und greift auch Humanoiden an. Der Kangmi paart sich und zieht 2 – 3 Kinder auf. Sonst ist er ein Einzelgänger. Er lebt in den Bergen tiefer Eis- und Schneeregionen. Der Kangmi ist sehr selten, steht unter Artenschutz und seine Existenz wird von vielen als Mythos betrachtet.

- **Kenntnis:** Zoologie 15

- **Regelhinweise:**

- Wer erstmals einen Kangmi erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einem Kangmi zu stellen, muss man aber generell auch immer einen TW auf MUT schaffen. Dies ist dann aber kein Schreck.
- Humanoiden erleiden im tiefen Schnee – 2 WM auf bewegliche Talente. Der Kangmi hingegen kann sich im Schnee gut bewegen und ist ein schneller Renner. Er läuft und rennt 1 Feld weiter.
- Auf dem Kampffeld nimmt der Kangmi 2 Felder ein. Seine Hände ragen 2 m weit, also ins übernächste Feld.
- Der Kangmi kann seine Pranken ständig beidhändig einsetzen und sein Prankenschlag verursacht aufgrund seiner Stärke einen Powerschlag.

- **Waffen:** Pranke = Schwert (5 / 8 / 8+W12) und + W6 TP durch Powerschlag.

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	15	/	/	15	RENN 15 ST 20	15	30	15

- Durch seine hohe Stärke kann der Kangmi einen Powerschlag einsetzen.
- Durch die hohe LE besitzt der Kangmi einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Kangmi besitzt + 2 RS.
- Der Kangmi 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.

Klepto-Affe: Der Klepto-Affe ist eine Abart des Kapuzineraffen. Er ist bekannt für seine große Neugier und den Hang zum Stehlen. Er beobachtet gerne Humanoiden und klaut dann deren Utensilien. Klepto-Affen werden ca. 50 cm groß, wiegen 2 – 4 Kg und können 25 Jahre alt werden. Sie haben einen greiffähigen Schwanz und sind sehr geschickt. Sie nutzen Steine, um Wurzeln auszugraben oder um Nüsse zu knacken. Sie leben in kleinen Gruppen von 8 – 30 Tieren und sind tagaktive Baumbewohner. Nachts schlafen sie auf hohen Bäumen. Sie sind territoriale Tiere, deren Gebiet bis zu 200 Hektar groß sein kann. Klepto-Affen sind Allesfresser. Sie ernähren sich von Früchten, Samen, Insekten, Spinnen, Vogeleiern und kleinen Wirbeltieren. Klepto-Affen können aberichtet werden. Im Zirkus werden sie gerne eingesetzt und manch ein Pirat führt gerne so einen Affen mit sich. Da Klepto-Affen für ihr Stehlen bekannt sind, werden sie auch gerne von Räufern aberichtet und eingesetzt.

- **Lebensraum:** Wald, vor allem in subtropischen Gegend, also dort im Dschungel beheimatet. Er kann sich auch in die Wälder mediterraner Gegenden vorwagen und traut sich auch in die Nähe humanoider Siedlungen.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Der Klepto-Affe ist neugierig und kann gut stehlen.
 - Um einen Klepto-Affen abzurichten, braucht man einen Wert von mind. 12.
 - Wird man von einem Klepto-Affen gebissen oder gekratzt, erleidet man die Vergiftung Kleptomagie.
 - Nach W6 Min. und W20 Tage lang ist der Vergiftete neugierig und kleptomatisch.
 - Er erhält das PM Kleptomanie (ein nicht steigerbares PM). Um der Klausucht zu widerstehen, ist ein Gegen-TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
 - Er erhält das PM Neugier (ein nicht steigerbares PM). Um der Neugier zu widerstehen, ist ein Gegen-TW auf WS nötig, der – 2 WM wird.
- **Waffen:** Krallen und Biss (wie ein Skalpell) = 2 / 3 / 3+W12 TP.
 - Mit anschließender Vergiftung.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
12	/	12	10	/	10	/	/	12	FM 15 Klettern 18 RENN 15 Werfen 10	10	6	15

Löwe: Der Löwe ist eine überwiegend nachtaktive, große Katzenart. Die Körperlänge misst etwa 1,40 m (Weibchen) bis 1,90 m (Männchen), die Höhe bis über 1 m. Das Fell ist kurzhaarig, graugelb bis tief ockerbraun. Der männliche Löwe hat eine Schulter- und Nackenmähne. Der Löwe lebt meist im Rudel. Er jagt größeres Wild (z. B. Antilopen, Zebras, Gnus), kann aber auch einzelnen Humanoiden sehr gefährlich werden. Er begibt sich aber nicht in Siedlungen. Er lebt in savannen- und steppenartigen Gebieten, teils auch in Gebirgen.



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

Werte:

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

- Durch die hohe LE besitzt der Löwe einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Löwe besitzt + 2 RS.

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

- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Waffen:** Paviane können mit ihren Händen angreifen. Sie schlagen damit zu oder kratzen (= Skalpell; 2 / 3 / 3+W12).

Werte:

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

Pferd: Das Pferd gehört zur Familie der Unpaarhufer, zu deren Gattung auch der Esel, das Pony und das Wildpferd gehören. Das Pferd ist ein Laub- und Grasfresser und lebt in Wiesen-Landschaften. Das Hauspferd ist ein hochbeiniges Lauf- und Fluchttier. Pferde sind ca. 1,80 m groß. Die kleinen Ponys wiegen 80 – 300 Kg. Ausgewachsene Ponys wiegen 450 kg. Vollblüter wiegen zwischen 500 – 600 Kg. Einige besonders große Rassen können bis zu einer Tonne wiegen. Ein Pferd gebiert in der Regel ein Fohlen. Pferde können zu Renn-, Reit-, Wagen- oder Zugpferde ausgebildet werden. Sie werden auch in der Landwirtschaft eingesetzt. Das abgerichtete Pferd baut eine persönliche Beziehung zu seinem Besitzer auf und trägt ihn an gewünschte Orte. Manche können auch für Tricks abgerichtet werden. Vor allem die menschlichen Spezies, ganz besonders die Nomas, haben eine Vorliebe für die Nutzung des Pferdes. Ein Pferd kostet 5. – 10.000 Cr.



- **Kenntnis:** Zoologie 8
- **Regelhinweise:**
 - Zum Abrichten benötigt man einen Wert von 12. Umso höher der Wert in Abrichten desto mehr kann man dem Pferd beibringen.
 - Das Pferd läuft 1 Feld weiter und rennt 10 Felder schnell.
 - Ein Pferd läuft 7 Km/h schnell. Das ist auch die Geschwindigkeit, mit der Pferde eine Kutsche ziehen. Sie laufen am Tag max. 7 Std. und schaffen somit eine Reichweite von 50 Km. Beim Traben erreicht ein Pferd ca. 15 Km/h. Das hält das Pferd 3 Std. lang aus. Bei Galopp erreicht das Pferd eine Geschwindigkeit von 50 – 60 Km/h. Das hält er jedoch nur eine ¼ Std. lang aus.
- **Waffen:** Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

Werte:

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

Phobokus: Dieses Wesen ist ein kleines und seltenes Nagetier. Es hat kein Fell, sondern nur wenige Härchen, die wirt abstehen. Sein Gesicht ist eine hässliche Fratze. Wenn der Phobokus sich bedroht fühlt, faucht er und verändert dabei seine Fratze so sehr, dass Humanoiden dadurch einen Schreck erleiden können. Es kommt immer mal wieder vor, dass sich Leute einen Phobokus halten und in eine Truhe oder in einen Schrank packen, um möglichen Dieben damit eine auszuwischen. Ein Phobokus kann viele Tage in dunklen und abgedichteten Schachteln, Truhen oder dergleichen und lange ohne Nahrung überleben. Er lebt ansonsten in wüstenartigen Gebirgsregionen.

- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:** Wer einen Phobokus erblickt, der gerade sein Gesicht entstellt, der muss einen TW auf MUT schaffen, der – 4 WM wird. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Das ist auch dann der Fall, wenn man schon mal einen Phobokus mit seiner entstellten Visage erblickt hat. Der Phobokus flüchtet danach.
- **Waffen:** Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W12). Der Biss kann Krankheiten übertragen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	6	/	8	/	10	/	/	12	15	10	5	14

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



- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:** Ratten können geringfügig abgerichtet werden, dazu ist in Abrichten ein Talentwert von 15 erforderlich. Dunkelelben und Vampire können Ratten bereits ab einen Wert von 12 abrichten. Ratten richten Ratten nicht gerne ab.
- **Waffen:** Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W12). Der Biss kann Krankheiten übertragen.

Werte:

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

Riese: Übergroße, menschenähnliche Gestalt. Der Riese erreicht eine Größe von 10 m. Er lebt vor allem in einsamen Bergregionen. Reviereindringlinge werden häufig mit dem Tode bestraft. Der Versuch, sich durch eine List vom Riesen zu befreien, ist äußerst schwierig, da es nur wenig intelligente Riesen gibt, die überhaupt den Ansatz einer Sprache verstehen. Der Riese verständigt sich mit Urlauten und Gefühlsausdrücken. Er lebt als Einzelgänger oder in Kleinfamilien mit max. einem Kind. Der Riese ist äußerst temperamentvoll und durch seine Größe und Kraft besonders gefährlich. Sein kraftvoller Umgang führte schon oft zu Todesfällen in eigenen Familien. Der Riese ist sehr behaart, dadurch werden seine Genitalien schützend bedeckt. Auch sonst ist sein Körper mit kräftiger Hornhaut und viel Dreck überzogen. Als Nahrung dient ihm alles Fleischliche, was er leicht erbeuten kann, aber auch einige Pflanzenarten. Er greift häufig nach Vögeln in der Luft, die er so verschlingen kann oder raubt Vogelnerster aus, er packt sich ein Reh, reißt ganze Büsche mit ihren Früchten aus und schluckt beim Wassertrinken am Bach den ein oder anderen Fisch. Die grobe von außen betrachtete brutale Umgangsform und die Verteidigung ihrer Territorien, haben den Riesen stets als grausam und dumm dargestellt. Die wenigen Riesen, die noch existieren, leben zurückgezogen in tiefen Wäldern. Es gibt einige wenige Berichten, nach denen sich Riesen zu einem kämpfenden Heer organisiert haben. Elben haben oft ein gutes Gespür dafür, sich einem Riesen anzunähern. Im Telos-Sektor wurden Riesen von den Elben ausgesiedelt. Riesen stehen unter Artenschutz und es gibt auf wenigen Gestirnen noch Naturschutzreservate, in denen der Riese leben kann.



- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:**
 - Die Kontaktaufnahme mit einem Riesen ist äußerst schwierig und meistens gelingt dies nur Elben. Der Riese ahnt zudem hinterlistiges oder böses Verhalten.
 - Der Riese nimmt auf dem Kampffeld 3 x 3 Felder ein.
 - Der Riese läuft 1 Feld weiter und doppelt so schnell, also 10 Felder.
 - Der Riese ist nicht immun gegen psychische Psinetiken.
- **Waffen:** Der Riese benutzt häufig massive Baumstämme als Schlagwaffen.
 - Riesenfaust / Riesentritt (5 / 10 / 10+W6); zusätzlich + W6 TP durch ständigen Powerschlag
 - Baumstamm (10 / 15 / 15+W6); zusätzlich + W6 TP durch ständigen Powerschlag

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	15	/	15	/	15	12	INTEL 7 INST 14 SINN 15 RENN 12 ST 20	15	50	13

- Der Riese hat aufgrund seiner Stärke einen ständigen Powerschlag. Getroffene werden dadurch W6 m weit fortgestoßen.
- Die hohe LE des Riesen bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Riese hat + 3 RS.
- Der Riese 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.

Säbelzahniger: 5 m lange und 2 m große, sehr kräftige Großkatze, die nur noch selten auf Gestirnen anzutreffen ist. Der Gattungs-Name lautet Smilodon. Der Säbelzahniger ist der am stärksten ausgebildete aus der Gattung Smilodon. Er lebt zurückgezogen in schneereichen Regionen und ähnelt dem bekannten Tiger. Er ist allerdings größer und besitzt zwei hervorstehende große Eckzähne, mit denen er seiner Beute schwere Verletzungen zufügen kann. Der Silberzahniger jagt Säugetiere, Humanoiden und Vögel. Der Säbelzahniger macht gezielte Attacken auf Hals, Hüftorgane und Weichteile und kann gefährlich gut seine Opfer aufspüren. Wenn Säbelzahniger im Rudel kämpfen, gehen sie äußerst taktisch vor. Der Säbelzahniger steht unter Artenschutz.

- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Säbelzahniger gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Auf dem Kampffeld nimmt der Säbelzahniger 4 x 2 Felder ein.
 - Der Säbelzahniger rennt 10 Felder schnell.
- **Waffen:**
 - Krallen = Schwert (5 / 8 / 8+W12)
 - Biss = Axt (6 / 9 / 9+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	18	/	/	15	RENN 17	15	30	15

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

Schimpanse: Der Schimpanse gehört zur Familie der Menschenaffen und ist verwandt mit dem Menschen. Schimpansen erreichen eine Größe von 1 – 1,70 m, haben ein Gewicht von 30 – 70 Kg und sind schwanzlos. Das Fell ist schwarz oder dunkelbraun. Die Arme sind länger als die Beine. Die großen Eckzähne sind bei den Männchen größer als bei den Weibchen. Schimpansen sind in Bezug auf ihren Lebensraum flexibler als andere Menschenaffen. Sie können im Dschungel, in Steppen, als auch in Bergregionen leben, sie suchen am Boden nach Nahrung, wie auch auf Bäumen. Am Boden bewegen sie sich im Knöchelgang und im Geäst klettern sie mit allen vier Gliedmaßen und mit den Armen hängend fort. Schimpansen sind tagaktiv. Sie fertigen sich jede Nacht ein Nest aus Zweigen und Laub an, meistens auf Bäumen in einer Höhe von 9 – 12 m. Schimpansen sind Allesfresser, mit einem Schwerpunkt auf Pflanzen, vor allem Früchte, Nüsse und Blätter. Die Männchen teilen ihre Beute mit anderen Gruppenmitgliedern, um so die Gruppenhierarchie zu verbessern. Das Paarungsverhalten ist sehr unterschiedlich, ebenso ob die Schimpansen monogam oder polygam sind. Das Weibchen bringt nach 230 Tagen ein Jungtier zur Welt. Ein Schimpanse kann 30 – 40 Jahre alt werden. Schimpansen leben in Großgruppen von 20 – 80 Tieren, die sich oft zur Nahrungssuche in Untergruppen aufspalten. Die Untergruppen bestehen oft aus 4 – 8 Tieren. Die Gruppen werden von starken und älteren Männchen angeführt und verteidigt. Das Trommeln auf Baumstämmen, laute Schreie, Kraftdemonstrationen, das Schütteln von Ästen und Werfen von Steinen demonstriert rituell ihre Stärke. Oft sind es nur die Männchen, die kleine Säugetiere jagen und ihre Reviergrenzen bewachen. Die Männchen kümmern sich auch um ihre Gruppe. Eine Großgruppe hat ein Streifgebiet von 5 – 40 Km². In Savannen kann das Gebiet sogar 120 – 560 Km² betragen. Fremde Schimpansen werden meist sehr brutal verfolgt. Hier kann man von Krieg sprechen. Diese grausame Vorgehensweise hat der Schimpanse nur mit dem Humanoiden gemein. Schimpansen können in gewissen Maßen Werkzeuge nutzen, z. B. zerkaute Blätter als Schwämme, Stöcke um Termitenhügel auszunehmen, Steine und Äste um Nüsse zu knacken, Äste als Haken, Stöcke und Steine als Wurfgeschosse bei der Jagd oder zur Verteidigung auch spitze Holzstücke als Wurfspieße. Sie sammeln sogar besondere Steine auf. Werkzeuggebrauch und Nestbau ist nicht genetisch veranlagt, sondern wird von den erfahrenen Tieren abgeguckt. Schimpansen nutzen auch scharfkantige Blätter, die sie kauen und schlucken und dadurch Parasiten auskoten. Auch dies ist eine erlernte Verhaltensweise. Schimpansen nutzen verschiedene Laute und Gesichtsausdrücke zur Kommunikation. Affen können die Gebärdensprache erlernt bekommen. Sie können auch sonst viele Tricks erlernen und lassen sich abrichten. Sie wurden in der Digitalen Epoche vor dem Humanoiden in den Weltraum geschickt.

- **Kenntnis:** Zoologie 8; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Schimpansen trifft man erst in Kleingruppen, später dann aber auch plötzlich in einer Großgruppe an. Sie gehen organisiert vor.
 - Um sich mit einem Schimpansen auf einen Kampf einzulassen, muss der TW auf MUT gelingen (das ist kein Schreck!)
 - Um einen Schimpansen abzurichten, benötigt man in Abrichten den Wert 12.
- **Waffen:**
 - Schimpansen können mit ihren Händen angreifen und richten damit TP an wie durch einen stärkeren Faustschlag (2 / 3 / 3+W6).
 - Besonders starke Schimpansen besitzen einen Powerschlag.

Werte:

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

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

- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Tiger gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Tiger greift nur dann an, wenn er sich von Humanoiden bedroht fühlt. Es gibt selten Ausnahmen.
 - Der Tiger kann 5 m weit springen und rennt in einer Aktion 10 Felder schnell.
 - Auf dem Kampffeld nimmt der Tiger 2 Felder Länge ein.
- **Waffen:**
 - Krallen = wie bei einem Schwert (5 / 8 / 8+W12)
 - Biss = wie bei einer Axt (6 / 9 / 9+W12)

Werte:

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

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

Triceratops: Dinosaurier, der nur noch auf wenigen Gestirnen anzutreffen ist. Charakteristisch sind sein Nackenschild und die Hörner, die aus seinem Kopf herauswachsen. Sein Aussehen macht ihn zum Nashorn der Vorzeit. Er ist 9 m lang und kann bis zu 12 t wiegen. Er läuft auf 4 massiven Beinen. Sein Kopf ist überaus groß und wuchtig und hat eine spitz zulaufende Form. Über den Augen liegen zwei lange Hörner, die zur Verteidigung dienen. Am Nacken trägt der Triceratops einen schuppigen, dünnen Schild. Der Nackenschild unterstützt die Verteidigung nur optisch. Der Triceratops ist ein Herdentier und er hat ein vergleichbares Sozialverhalten wie ein Elefant. In der Herde ziehen die Tiere gemeinsam in einem Revier umher, was sie auch aggressiv verteidigen können. Zum Sterben legen sie sich auf einen entsprechenden „Friedhof“. Gelegentlich findet man auf Gestirnen archäologische Massengräber. Der Triceratops erreicht im Galopp eine Geschwindigkeit von 40 Km/h. Der Triceratops ist ein Pflanzenfresser, der vor allem im Grasland und in der Steppe anzutreffen ist. Der Triceratops findet sich beispielsweise noch im Miranda-Sektor auf dem Planeten Beryll, dort auf dem Kontinenten Tropic. Er steht unter Artenschutz.

- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:**
 - Sauraner können Dinosaurier, wie den Triceratops abrichten. Sie benötigen hierfür jedoch mind. den Wert 18 in Abrichten.
 - Der Triceratops läuft und rennt 10 Felder schnell.
 - Der Triceratops nimmt auf dem Kampffeld 9 x 5 Felder ein.
 - Wer sich gegen einen Triceratops behaupten will, muss vorher einen TW auf MUT schaffen.
- **Waffen:**
 - Rammen = Streitkolben (7 / 8 / 8+W6)
 - Horn (5 / 7 / 7+W12)

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	12	/	7	/	12	/	/	10	15	15	30	12

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

Troll: Große Unholdsgestalt, mit einer vermuteten Abstammung aus Oger und Riesen. Der Troll liegt mit seiner Größe von 5 m zwischen den Riesen und den Ogern. Er ist dunkelgrauer als ein Oger und hat eher ein spitz zulaufendes Gesicht. Er ist wenig intelligent, dafür aber kräftig und wird schnell cholerisch aggressiv. Der Troll kämpft bis zum Tod. Er trägt Felle, mit denen er sich schützt. Seine Sprache ist sehr primitiv und beinhaltet neben den Umlauten und Gefühlsausdrücken bestimmte Begriffe, mit denen sich die Trolle untereinander verständigen. Es handelt sich aber nicht um zusammenhängende Wörter bzw. Sätze. Der Troll kann in seiner Kleinfamilie oder alleine unterwegs sein. Er ernährt sich von allerlei Säugetieren, zu denen aber auch der Humanoid gehören kann. Seine Grausamkeit und leichte List beim Beutejagen macht ihn bis heute noch zum Gegner sämtlicher humanoider Rassen. Orks halten sich gelegentlich Trolle als Arenatiere oder setzen sie in Kriegen gegen Feinde ein und bekleiden sie mit Rüstungen und geben ihnen schwere Schlagwaffen.

- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:**
 - Die Kontaktaufnahme mit einem Troll ist äußerst schwierig und meistens gelingt dies nur Orks und Kobolden.
 - Orks und Kobolde können Trolle abrichten, wenn sie einen Wert von 18 haben. Allerdings neigen Trolle hin und wieder zu gewaltsamen Ungehorsam.
 - Der Troll nimmt auf dem Kampffeld 2 x 2 Felder ein.
 - Der Troll läuft 1 Feld schneller und rennt 10 Felder schnell.
 - Trolle lassen sich gelegentlich vom Duft leckerer Speisen ablenken, jedoch nicht im Kampf oder wenn sie aggressiv angespannt sind.
 - Der Troll ist nicht gegen psychische Psinetiken immun.
- **Waffen:** Der Troll kann Schlagwaffen nutzen. Durch seinen Powerschlag erhält die Attacke + W6 TP.
 - Sein Faust- und Fußschlag richtet grundsätzlich schon 2 / 3 / 3+W6 TP an.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	18	/	13	/	17	/	15	12	INTEL 7 SINN 15 RENN 12	15	30	15

- Durch die hohe LE besitzt der Troll einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Troll besitzt + 2 RS.

Wildschwein / Riesenwildschwein: Das Wildschwein gehört zur Ordnung der Paarhufer und stellt eine eigene Familienklasse dar. Es ist weltweit in Wäldern verbreitet. Wildschweine sind 1,40 – 1,80 m lang und können 150 – 200 Kg wiegen. Es existiert außerdem das selten auftretende Riesenwildschwein, das 2,50 m lang und 1,80 m groß und bis zu 1 t wiegen kann. Wildschweine haben einen massiven Körperbau und einen überdimensionierten Kopf. Mit ihrem kräftigen Gebiss stellen Wildschweine eine ernste Bedrohung dar. Da sie gute Schwimmer sind, sind sie gelegentlich auch Sumpfbewohner. Hoher Schnee und dauerhaft gefrorener Boden macht ihnen die Nahrungsaufnahme schwer, darum sind sie in kälteren Gebirgsfeldern weniger anzutreffen. Wildschweine sind Allesfresser und fressen vor allem Eicheln, essbare Wurzeln, Würmer, Mäuse, Schnecken, Pilze, Wasserpflanzen, Blätter, Gräser und Früchte. Sie greifen auch Jungkaninchen in ihren Bauten an oder wildern Vogeleier. Wildschweine haben eine Sozialordnung. Die älteste Bache (weibliches Schwein) führt die Paarungsbereitschaft an. Eine Bache kann bis zu 7 Jungtiere zur Welt bringen. Wildschweine verteidigen ihre Jungtiere sehr stark. Wegen Witterung und Raubtieren überleben meist nur die Hälfte die ersten Lebenswochen. Wildschweine tragen Erreger in sich (Würmer, Bakterien), die für den Humanoiden gefährlich sein können, auch durch den Verzehr. Dennoch gelten Wildschweine als beliebtes Jagdwild. Primitiv archaisch lebende humanoide Volksgruppen sehen in der Jagd auf Wildschweine oft eine Mutprobe oder eine spirituelle Herausforderung. Wildschweine lassen sich auch zähmen und abrichten.

- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:**
 - Das Riesenwildschwein nimmt auf dem Kampffeld 2 x 2 Felder ein.
 - Wer erstmals einem Riesen-Wildschwein begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Allgemein gilt, wer einem Wildschwein entgegentreten will, muss zuvor einen TW auf MUT schaffen.
 - Wer von einem Wildschwein verletzt wurde, kann sich einen Krankheitserreger einfangen (siehe Pathogene!)
 - Um ein Wildschwein abzurichten braucht man einen Talentwert von mind. 15.
- **Waffen:**
 - Gebiss = Beil (5 / 7 / 7+W12); das hat auch eine Rammfunktion.
 - Gebiss Riesenwildschwein = Axt (6 / 9 / 9+W12); das hat auch eine Rammfunktion.

Werte:

Typ	GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
Wildschwein	10	14	/	8	/	14	/	/	11	14	15	14	11
Riesen-wildschwein	10	14	/	8	/	16	/	/	11	17	15	20	12

- Der hohe LE-Wert des Riesenwildschweins bewirkt einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Das Wildschwein besitzt + 1 RS.
- Das Riesenwildschwein besitzt + 2 RS.