

KREATUREN – SEETIERE

Als Seetiere gelten Fische und andere Lebewesen, deren Lebensraum die See bzw. das Meer ist. 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.
- **VIT:** Eine hohe oder niedrige VIT löst bei Seetieren keine veränderten WM aus.

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



- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Regelhinweise:**
 - Um einen Delphin abzurichten, benötigt man in dem Talent mind. den Wert 15. Piscaven benötigen hierfür nur einen Wert von mind. 12.
 - Der Delphin kann 15 Felder schnell schwimmen.
 - Auf dem Kampffeld nimmt ein durchschnittlicher Delphin 3 Felder ein.
- **Waffen:** Der Delphin kämpft im Wasser mit Schwanz oder Kopf = Kopfnuss, aber ohne Selbstverletzung (2 / 3 / 3+W6)

Werte:

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

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

- **Kenntnis:** Zoologie 10

...

- **Regelhinweise:**

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

- **Waffen:** Gebiss = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

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

- Der Hai besitzt + 1 RS.

Kronosaurus: Schwimmsaurier, den es nur noch sehr selten auf Gestirnen gibt. Der Kronosaurus lebt im flachen Meer oder entsprechenden Seen. Er ist ca. 10 m lang und wiegt 11 t. Er hat einen langen Kopf, mit einem kräftigen Kiefer. Seine Beute sind vorrangig Reptilien, die sich im Wasser aufhalten und größere Fische. Er ist als Einzelgänger unterwegs. Er stellt auch eine Gefahr für kleine Boote dar, die er angreift, um danach mögliche Humanoiden zu fressen. Der Kronosaurus steht unter Artenschutz. Es gibt ihn auf wenigen Gestirnen, so z. B. im Miranda-Sektor auf Cymophan und auf Beryll, nahe des Inselkontinents Tropico.

- **Kenntnis:** Zoologie 12

- **Regelhinweise:**

- Wer erstmals einem Kronosaurus im Wasser begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Kronosaurus schwimmt 10 Felder schnell.

- **Waffen:** Gebiss = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	15	/	8	/	17	/	/	14	17	15	18	13

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

Mega-Electrophorus: Auch einfach als Riesen-Zitteraal bezeichnet. Der Mega-Electrophorus ist eine Fischgattung aus der Familie der Messeraale. Diese Gattung ist eine äußerst große Art eines Zitteraals. Sie leben in wärmeren Gewässern, in Seen und großen Flüssen. Zitteraale haben einen aalartigen, langgestreckten, grauen oder bräunlichen Körper und der Mega-Electrophorus erreicht eine Körperlänge von bis zu 5 m. Der Mega-Electrophorus besitzt ein breites Maul, mit spitzen Zähnen. Zitteraale können mit ihrer Afterflosse auch rückwärts schwimmen. Den Sauerstoff nimmt der Mega-Electrophorus beim Schnappen mit dem Maul über die Mundschleimhäute auf. Die verbrauchte Luft wird über die Kiemen abgegeben. Zitteraale besitzen elektrische Organe, dies ist auch beim Mega-Electrophorus der Fall. Mit den Organen orientieren sich die Tiere, kommunizieren miteinander, geben aber auch elektrische Stöße ab, um mögliche Beute oder Feinde zu betäuben.

- **Kenntnis:** Zoologie 15

- **Regelhinweise:**

- Wer erstmals einem Mega-Electrophorus im Wasser begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Mega-Electrophorus schwimmt 3 Felder schnell.
- Der Mega-Electrophorus kann mit seinem Maul angreifen oder auch einen elektrischen Stoß abgeben.
- Der Mega-Electrophorus nimmt auf dem Kampffeld 5 m Länge ein.

- **Waffen:**

- Biss (3 / 4 / 4+W12)
- Der elektrische Stoß wird in einem Umfeld von 7 x 7 m und verursacht - 3 LE, einen Schock und Ohnmacht. Es kostet dem Mega-Electrophorus - 1 VIT.

...

Werte:

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

Riesenkragen: Der Riesenkragen gehört zur Gruppe der Tintenfische. Der Kraken ist ein Weichtier. Er besitzt kein Skelett und ist darum extrem beweglich. Der Körper ist sackartig. Er besitzt acht Arme, an denen Saugnäpfe vorhanden sind, mit denen er gut tasten kann. Die Arme benutzt der Riesenkragen, um sich auf dem Meeresboden fortzubewegen oder sich irgendwo hochzuziehen. Der Riesenkragen lebt vorrangig am Grunde des Meeres oder tiefer Seen. Er bemerkt in der Tiefensee, wenn sich ihm große Objekte nähern, sowie Schiffe, die auf dem Wasser reisen. Diese großen Objekte stellen sich ihm als Bedrohung dar, darum greift er sie an. In der Regel lohnt sich der Angriff für den Riesenkragen, da es an Bord von Schiffen humanoide Leckerbissen gibt, die er gelegentlich auch direkt aus dem Schiff klaut. Riesenkragen sind relativ intelligent. Sie sind eher Einzelgänger. Sie vermehren sich nur einmal in ihrem Leben, bevor sie sterben. Die ca. 100 Eier werden zunächst von der Mutter bewacht. Der Riesenkragen gilt bei den Skarden als Delikatesse. Der Riesenkragen existiert nur auf wenigen Gestirnen, beispielsweise im Miranda-Sektor auf dem Planeten Cymophan. Der Riesenkragen steht unter Artenschutz. Schiffe dürfen sich allerdings gegen ihn verteidigen, müssen die Gefahr jedoch nachweisen können.

- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wer das erstmals einen Riesenkragen erblickt (oder dessen Tentakel) muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Riesenkragen ist vergleichbar groß wie ein Segelschiff-Kreuzer.
 - Der Riesenkragen kann Schiffe submarin angreifen. Der Angriff wird vom Schiff also kaum bemerkt. Der Ausguck kann den Riesenkragen nur dann entdecken, wenn ihm der TW auf SINN gelingt, der jedoch – 2 WM ist. Dennoch kann die Besatzung des Schiffes kaum etwas gegen den Riesenkragen machen, wenn dieser von unten angreift. Den Riesenkragen kann man angreifen, wenn seine Arme das Schiff hoch hangeln oder zugreifen. Der Riesenkragen ist schlau genug, seinen Kopf nicht aus dem Wasser zu halten, sondern greift nur mit den 8 Armen an. Dabei müssen sich mind. zwei Arme am Rumpf des Bootes festhalten und die anderen hangeln hoch oder schlagen auf das Boot oder Schiff ein oder greifen einfach nach Beute. Da der Riesenkragen ständig beidhändig kämpfen kann, können alle übrigen 6 Arme gleichzeitig auf das Boot oder Schiff schlagen oder ins Ungewisse zapacken. Ob ein Arm dabei einen Humanoiden greift, entscheidet ein TW auf GL für jeden Arm. Ansonsten kann der Arm durch seine Wucht so einiges an Bord zerstören. Hat der Riesenkragen einen Humanoiden im Arm, würde er ihn zerdrücken und ihn danach in sein Maul führen. Im Wasser treibende Humanoiden werden ebenso in die Tiefe gezogen und dann verspeist.
 - Der Riesenkragen kann Schiffe auch in die Tiefe reißen. Hierfür muss ihm der TW auf ST gelingen, der entsprechend der Schiffsgröße WM wird.
 - Der Riesenkragen kann 10 Knoten (= 18,52 km/h) schnell schwimmen. Diese Geschwindigkeit nimmt er aber eher nur beim Fluchtverhalten an.
 - Der Riesenkragen ist nicht immun gegen psychische Psinetiken.
- **Waffen:**
 - Biss = Kettensäge (8 / 10 / 10+W12)
 - Arme = Der Schlag oder der Druck richtet 15 TP an (wie ein Baumstamm)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	14	/	14	/	/	14	INTEL 8 SCHW 15	18	100	14

- Der Kraken hat aufgrund seiner hohen LE einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE, die sich auch auf die Tentakel übertragen.
- Der Riesenkragen hat + 3 RS.
- Um einen Tentakel abzutrennen, müsste die Waffengewalt mind. 10 TP bewirken.
- Der Riesenkragen 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.

Seepferd: Das Seepferd ist ein 2,50 m großes Seepferdchen, einem Knochenfisch. Der Kopf ähnelt einem Pferd, der Hinterleib einem Wurm. In vertikaler Haltung bewegt sich das Seepferd im Wasser vorwärts. Mit dem Schwanz kann das Seepferd greifen, es dient aber auch zur Fortbewegung. Das Weibchen kann bis zu 200 Eier legen. Seepferde existieren in milden und tropischen Gewässern, wie z. B. im Meer des Planeten Cymophan. Dort werden sie als Unterwasserreittiere von Piscaven und Mantoden und Touristen genutzt.

- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Das Seepferd kann abgerichtet werden. Hierfür benötigt ein Humanoid in Abrichten den Wert 15. Bei Piscaven und Mantoden reicht ein Wert von 12 aus.
 - Mit einem abgerichteten Seepferd kann ein Humanoid unter Wasser reiten. Das Seepferd bewegt sich submarin 10 Felder schnell.

Werte:

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

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

- **Kenntnis:** Zoologie 8; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:** Größere Wale können Boote umwerfen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	13	/	10	/	12	/	/	13	17	14	20	14

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