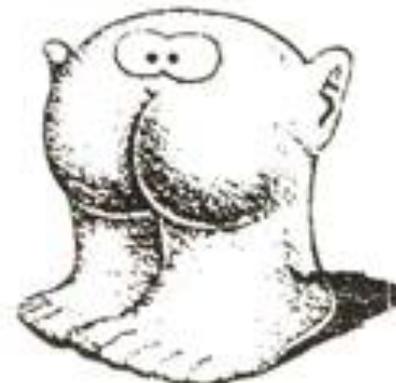


Kreaturen – Säugetiere

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 begegnet. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Gelingt der TW, fürchtet man sich vor diesem Tier nie wieder. Es kann ebenso ein einfacher TW auf MUT gefordert werden, um sich bestimmten Tieren entgegenstellen zu wollen. Dies verursacht jedoch keinen Schreck.
- **Fliegende oder schnell rennende Kreaturen:** Schnell rennende Kreaturen bewegen sich im 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.
- **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.



- **Lebensraum:** Der Afterpede existiert in Gegenden mit Sumpfgeländen, meist in nemoralen Gebieten.
- **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 Krankheiten!)
- **Waffen:** Biss (3 / 4 / 4+W12); der Biss kann Krankheiten übertragen; ein TW auf VIT ist nötig.

...

Werte:

GL	MAG	MUT	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 ist schwarz oder rotbraun, mit weißem V oder Y auf der Brust. Der Eisbär hat ein dichtes weißes Fell. Er 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 die Nähe seiner Kinder gerät. Für Pelzjäger ist die Jagd zwar ein gefährliches, aber auch sehr lukratives Geschäft.

- **Lebensraum:** Der Schwarzbär ist in verschiedenen Wäldern von Panlayos anzutreffen; eher in nemoralen Gebieten. Er lebt in Höhen von bis zu 4.000 m. Der Eisbär existiert in borealen Gebieten, in den Alpen.
- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Bär begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Bär rennt ein Feld schneller.
 - Der Bär nimmt im Kampfraster 2 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Pranken = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12)
 - Biss (4 / 6 / 6+W12)



Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	/	16	10	/	16	/	/	12	Klettern 12 Rennen 15 ST 18	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 NRS.

Bison: Der Bison ist ein Wildrind und gehört zu den größeren Landsäugetieren. 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. Der Bison ist für Jäger ein beliebtes Jagdziel, weshalb das Land Chrona die Jagd auf Bisons limitiert hat. 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.

- **Lebensraum:** Der Bison lebt in den nordöstlichen Präriegebieten von Alharu und in und rund um die Wälder von Separ und Chrona.
- **Kenntnis:** Zoologie 10; für detailliertes Wissen ist ein Talentwert von 12 nötig.

...

- **Regelhinweise:**
 - Der Bison rennt doppelt so schnell.
 - Der Bison nimmt im Kampfaster 2 – 3 Felder ein.
- **Waffen:** Das Überrennen würde in der Trefferliste wie ein Streitkolben wirken (7 / 8 / 8+W6).

Werte:

GL	MAG	MUT	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 noch existiert. Er ist ca. 25 m lang und wiegt 30 – 35 Tonnen. 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 noch existierenden Dinosaurier. Der Brontosaurus ist ein Pflanzenfresser. Er tritt alleine oder in kleinen Gruppen auf.

- **Lebensraum:** Der Brontosaurus lebt in sumpfigen Gegenden im Fjordland und auf Green Island.
- **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 im Kampfaster 11 x 11 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Rammen = Streitkolben (7 / 8 / 8+W6)
 - Dino-Fuß (25 / 30 / 30+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	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 % seiner aktuellen LE.
- Der Brontosaurus besitzt + 3 NRS.
- 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. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

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 bei Gefahr abgeworfen werden können. Der Chubakabra lebt zurückgezogen und es gibt ihn relativ selten. Er 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 Humanoiden angegriffen werden, dann eher nur einzelne. Es kommt selten vor, dass Chubakabra in die Siedlungen eindringen, um dort Lebensmittel zu plündern. Der Chubakabra ist ein Wirt für diverse Krankheiten.

- **Lebensraum:** Der Chubakabra lebt in tropischen und subtropischen Gebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 13; für detailliertes Wissen ist ein Talentwert von 15 nötig.

...

• **Regelhinweise:**

- Stacheln: Der Chubakabra kann bei Gefahr seine Stacheln in eine gewünschte Richtung hin ausschleßen. Für das Auswerfen der Stacheln ist lediglich ein TW auf MOT nötig, um zu treffen. Es ist jedoch kein gezielter Schuss. Die Stacheln verursachen eine Vergiftung: Sofort und je ¼ Std. – 1 LE und – 1 VIT. Außerdem muss für den Humanoiden nach einer 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. Außer durch einen Heilungszauber ist kein Gegenmittel gegen das Gift bekannt.
- Der Chubakabra kann in seiner Nähe, vor allem durch Berührung, Krankheiten übertragen. Ein TW auf VIT ist dann erforderlich (siehe Krankheiten!)

• **Waffen:**

- Biss (4 / 6 / 6+W12)
- Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
- Stacheln (1 LE und 1 VIT; auch je ¼ Std.)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	/	12	12	/	14	/	/	14	14	18	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. Elefanten erreichen eine Körperhöhe von 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 Auspendeln. 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 imitieren, 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 Kochen 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 bekommt nach zwei Jahren Tragzeit ein einziges Jungtier. Durch die Größe und das Leben im Herdenverband, hat der Elefant wenige natürliche Feinde. Löwen, Tiger, Hyänen und Säbelzahnkatzen stellen in der Wildnis eine Gefahr dar. Für den Humanoiden stellt der Elefant eine große Nahrungsressource und Rohstoffquelle dar. Vor allem wegen den beliebten Stoßzähnen werden Elefanten gejagt. Aus den Knochen und Stoßzähnen können Werkzeuge und Kunstobjekte hergestellt werden. Die Nihona nutzen den Elefanten als Arbeitstier, aber auch zu Kriegszwecken. Elefanten werden selten auch als Zirkustier genutzt. In einigen Ländern ist das Jagen von Elefanten nur eingeschränkt erlaubt, um eine Ausrottung zu verhindern.

- **Lebensraum:** Elefanten durchstreifen in Gruppen von ungefähr 10 Tieren offene Steppen und waldreiche Gebiete in mediterranen und subtropischen Gegenden. Die erwachsenen Männchen leben abseits der Gruppe, meist als Einzelgänger. In Panlayos existieren Elefanten in Chrona und Separ, wie auch im hinterländischen Sandorien, Minor, Elfa und Walan.

- **Kenntnis:** Zoologie 10; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 12 nötig.

• **Regelhinweise:**

- Elefanten können abgerichtet werden, ab einem Wert von 15.
- Elefanten treten in Gruppen auf, von ca. 10 Tieren.
- Ein Elefant nimmt im Kampfraster 6 x 3 Meter ein.

• **Waffen:**

- Rüssel = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)
- Stoßzahn = Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)
- Rammen mit den Füßen = Streitkolben (7 / 8 / 8+W6)

Werte:

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

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

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. 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 ein Löwe oder ein Krokodil.



- **Lebensraum:** Das Flusspferd lebt in wasserreichen, auch sumpfigen, mediterranen und subtropischen Gebieten und ist auf Panlayos weit verbreitet. Vor allem trifft man das Flusspferd im Fjordland an.
- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweis:** Im Kampfraster nimmt das Flusspferd 3 x 2 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Gebiss = Axt (6 / 9 / 9+W12)
 - Bein-Attacke = Streithammer (6 / 7 / 7+W6)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	/	15	10	/	15	/	/	10	Schwimmen 16	18	17	12

- Das Flusspferd besitzt + 2 NRS.

Gepard: Katzenartiges Raubtier. 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.



- **Lebensraum:** Der Gepard lebt in Steppen, in subtropischen und tropischen Gebieten, vorwiegend im nordöstlichen Alharu, in Chrona und Separ.
- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:**
 - Der Gepard kann im freien Feld 30 Felder schnell rennen; im Kampfraster 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	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	/	15	10	/	15	/	/	15	18	15	14	15

- Der Gepard besitzt + 1 NRS.

Gorilla: Der Gorilla gehört zur Gattung der Menschenaffen. Sie haben ein schwarzgraues Fell und einen stämmigen Körperbau. Sie sind stehend 1,25 – 1,75 m hoch. Sie besitzen keinen Schwanz. Ihre Arme sind deutlich länger als die Beine. Die Spannweite ihrer Arme beträgt 2 – 2,75 m. Ihre Hände und Füße sind sehr breit. Die Weibchen können bis zu 90 Kg schwer werden, die Männchen bis zu 200 Kg. Gorillas bewegen sich am Boden und auf Bäumen und suchen dort nach pflanzliche Nahrung. Gorillas durchqueren keine Gewässer, da sie nicht schwimmen können. Sie sind tagaktiv, die auch eine Ruhephase in der Mittagszeit einlegen. Ihre Schlafplätze sind Nester, die sie täglich herrichten. Sie werden aus Ästen und Blättern hergestellt. Gorillas leben in Gruppen, die bis zu 40 Tiere umfassen können. Meistens bestehen die Gruppen jedoch aus 8 – 20 Tieren. Die Größe ihrer Streifgebiete beträgt über 500 Hektar. Wenn Gorillagruppen aufeinandertreffen, kann es zu Feindseligkeiten kommen. Diese wird durch Gebrüll, Gestik und Kraftdemonstration ausgetragen. Handgreifliche Auseinandersetzungen vermeiden Gorillas. Gorillas kommunizieren durch Laute, Gesichtsausdrücke, Körperhaltungen und Kraftdemonstrationen; dazu gehört auch das typische Trommeln auf die Brust. Gorillas können in gewissem Maße Werkzeuge nutzen. Sie nutzen z. B. Stöcke, um damit die Wassertiefe zu messen. Zu ihren Feinden gehören Leoparden und Pumas, die sich gerne über die Jungtiere hermachen. Die größte Bedrohung stellt aber der Humanoid dar, der die Lebensräume der Gorillas zerstört oder sie wegen ihrer Felle jagt.

- **Lebensraum:** Gorillas leben in subtropischen Wäldern. Sie finden sich in den hinterländischen Ländern wie Milimasiu, Trotzingen, Walang, Elfai, Ranos, Osroton, Alpental, Trolland, Fürstingen, Tagon, Grootfang, Shanlin und in Montelacus, im Fjordland und auf Green Island.
- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:** Gorillas kämpfen selten, können es aber, um sich und ihre Gruppe zu verteidigen. Sie verwenden dann ihre Hände zum Kampf, die wie ein stärkerer Faustschlag gilt (2 / 3 / 3+W6) mit einem zusätzlichen dauerhaften Powerschlag.

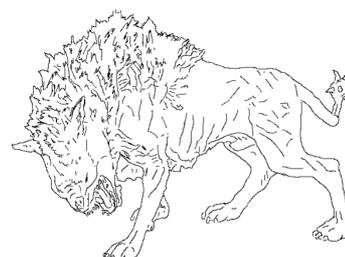
Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	10	10	/	12	/	/	12	Klettern 15 RENN 12 ST 18	12	12	14

- Der Gorilla besitzt einen dauerhaften Powerschlag, der + W6 TP mehr anrichtet.
- Der Gorilla hat + 2 NRS.

Goron: Der Goron gehört zur Familie der Landraubtiere und dient zugleich als Reittier bei den Orks. 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, der 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 zur reinen Verteidigung immer wieder ein Jagdziel von Humanoiden. Orks richten Goronen allerdings als Reittier ab. Goronen machen orkische Reithere 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 500 – 1.000 Schekel.

- **Lebensraum:** Goronen existieren vorwiegend in den nördlichen Wäldern des Hinterlandes und in den nordwestlichen Ländern von Panlayos.
- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:**
 - Orks benötigen zum Abrichten einen Wert von mind. 15 und zum Reiten mind. den Wert 12.
 - Im Kampfrafter nimmt der Goron 3 Felder ein.
- **Waffen:**
 - Biss (4 / 6 / 6+W12)
 - Krallen (3 / 5 / 5+W12)
 - Schwanzschlag = Streitflegel (5 / 7 / 7+W12)



...

Werte:

GL	MAG	MUT	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 % der 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 Psychokinese), mit der sie Objekte fortstoßen und entreißen kann und auch seine Opfer umstoßen kann. Er ist schlau genug, mit diesem Zauber auch Gegenstände auf den Gegner zu schleudern und ihn damit auch zu entwaffnen.

- **Lebensraum:** Gruzer gibt es nicht viele auf Panlayos, sie treten dann aber in Gruppen auf. Sie leben in mediterranen und subtropischen Gebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 13
- **Regelhinweise:**
 - Gruzer tauchen in Gruppen von W6 oder W12 Tieren auf.
 - Gruzer gucken ihr Opfer erst niedlich an und versuchen es dann durch den Zauber Telekinese handlungsunfähig zu machen. Danach greifen sie ihr Opfer direkt an. Für den Zauber muss ihnen der TW auf MAG gelingen und es kostet sie – 1 bis – 3 MAG, je nach Größe und Gewicht (siehe Magie!). Die Objekte dürfen max. 10 m entfernt sein.
 - Der Gruzer ist immun gegen psychische Zauber.
- **Waffen:**
 - Biss (3 / 5 / 5+W12)
 - Krallen = Skalpelle (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	12	13	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, wilde Hunde im Allgemeinen und diverse domestizierte Formen von Haushunden, mit über 500 Rassen und Mischlingen, Darunter fallen Wachhunde, Schutzhunde, Hüte- und Hirtenhunde, Laufhunde, 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. Abgerichtete Hunde können apportieren, Tricks ausführen, aber auch schützen und angreifen. Sie können ein familiäres Bewusstsein zu ihrer Gruppe von Humanoiden entwickeln.



- **Lebensraum:** Wölfe existieren in vielen Wäldern von Panlayos, wo sie meist in kleinen Rudeln auftreten. Hunde leben auch außerhalb von Wäldern und trauchen sich in die Siedlungen, Dörfer und Städte von Humanoiden. Sie dienen Humanoiden auch auf Höfen zum Schutz anderer Tiere und als Wachhund.
- **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 Hundes (3 / 5 / 5+W12)
- Biss eines großen Hundes (4 / 6 / 6+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	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 NRS.

Hyäne: Hyänen gehören zu den Raubtieren und sind Raubkatzen. 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 Beutetiere 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 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 nachtaktiv. Tagsüber schlafen sie in Erdbauten 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, die über mehrere Kilometer zu hören sind. Sie geben auch grunzende, weinende und muhende Laute von sich und äußern Lach- und Kicherlaute. In Gebieten, in denen auch der Löwe lebt, stellt die Hyäne eine Rivalität zu ihm dar. Vor Humanoiden haben sie ein wenig Scheu. Gelegentlich schleichen sie sich in die Siedlungen und plündern frische Gräber oder Müllablagerungen. 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, dass Jagd auf sie gemacht wird.

...

- **Lebensraum:** Hyänen bewohnen trockene Gebiete wie Halbwüsten, Buschsteppen und felsige Bergländer und leben vorwiegend in subtropischen und tropischen Gebieten. Gelegentlich sind sie auch in mediterranen Sumpfgebieten und Gebirgswäldern anzutreffen und sie halten sich schon mal in der Nähe von Siedlungen auf. Stark vertreten sind sie in den Ländern Chrona, Separ und im Nordosten von Alharu und in Shanlin.

- **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 = Beil (5 / 7 / 7+W12)

...

Werte:

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

- Hyänen besitzen + 1 NRS.

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. Das Kamel ist genügsam, ein langbeiniger Passgänger und Wiederkäuer. 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 Nomaden genutzt. Kamele können in Steppen und Wüsten schnelle Läufer sein und bis zu 60 Km/h schnell rennen.

- **Lebensraum:** Kamele leben in subtropischen und tropischen Steppen- und Wüstengebieten, in Alharu und in Separ und Chrona.
- **Kenntnis:** Zoologie 10; für die Humanoiden vor Ort ist in Zoologie der Wert 8 ausreichend.
- **Regelhinweise:**
 - Um ein Kamel abzurichten, braucht ein Humanoid einen Talentwert von mind. 12. Nomaden benötigen nur einen Talentwert von mind. 10. Umso höher der Wert ist, desto gelehriger führt das Kamel seine Befehle aus.
 - Das Kamel läuft 1 Feld weiter und rennt doppelt so schnell, also 10 Felder.

Werte:

GL	MAG	MUT	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. Der Kangmi ist sehr selten und viele halten seine Existenz für einen Mythos.

- **Lebensraum:** Der Kangmi lebt in den Alpen und in den hohen Regionen des Faltengebirges. Die Bewohner des Dorfes Nayon, im hinterländischen Trotzingen, veranstalten jährliche Expeditionen, in denen wagemutige Jäger in die Alpen ziehen, um einen Kangmi zu erlegen.
- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Kangmi erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einem Kangmi zu stellen, muss generell ein TW auf MUT gelingen. Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen 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.
 - Im Kampfraster 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	MAG	MUT	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, bei dem man auch W6 m weit fortgeschleudert wird.
- Durch die hohe LE besitzt der Kangmi einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Kangmi besitzt + 2 NRS.
- 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. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Klepto-Affe: Der Klepto-Affe ist eine Abart des Kapuzineraffen. Er ist bekannt für seine große Neugier und sein 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 können abgerichtet 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 abgerichtet und eingesetzt.

- **Lebensraum:** Klepto-Affen leben in subtropischen Wäldern und Dschungelgebieten. Sie können sich auch in mediterrane Wälder vorwagen und trauen 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, ist ein Wert von 12 nötig.
 - 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 kleptomantisch.
 - 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 = Sichel (2 / 3 / 3+W12)
 - 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. Zu seinen Rivalen zählen die Hyänen.



- **Lebensraum:** Der Löwe lebt in subtropischen und tropischen savannen- und steppenartigen Gebieten, teils auch in Gebirgen. Vorwiegend ist er im nordöstlichen Alharu anzutreffen und in Separ und Chrona.
- **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, ist ein TW auf MUT nötig. Dabei handelt es sich aber nicht um einen Schreck.
 - Der Löwe rennt 10 Felder schnell.
- **Waffen:**
 - Gebiss = Axt (6 / 9 / 9+W12)
 - Pranke = Schwert (5 / 8 / 8+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	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 % seiner aktuellen LE.
- Der Löwe besitzt + 2 NRS.

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 Partnerinnensuche sind, folgen sie oft einer Gruppe und versuchen die Weibchen wegzulocken. Dabei wacht das eigentliche Männchen eifersüchtig über seine Weibchen und beißt oder jagt auch die Weibchen, wenn sie sich anderen Männern annähern und schließlich kann es zu aggressiven Kämpfen zwischen den Männchen kommen. Das Weibchen trägt nach ca. 172 Tagen ein Jungtier aus. Paviane können bis zu 40 Jahre alt werden. Die Paviane kommunizieren durch Mimik, Gestik und Laute. Paviane sind Allesfresser und wenig wählerisch. Auf ihrem Speiseplan stehen Früchte, Kräuter, Wurzeln, Insekten, Vogeleier oder Wirbeltiere.

- **Lebensraum:** Der Pavian findet sich in mediterranen und subtropischen Wäldern.
- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Waffen:** Paviane können mit ihren Händen angreifen. Sie schlagen damit zu oder kratzen (= Skalpell; 2 / 3 / 3+W12)

Werte:

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

Pferd: Das Pferd gehört zur Familie der Unpaarhufer, zu deren Gattung auch der Esel und das Wildpferd gehören. Das Pferd ist ein Laub- und Grasfresser und lebt in Wiesen-Landschaften. Das Hauspferd ist ein hochbeiniges Lauf- und Fluchttier. Pferde sind ca. 1,80 m groß. Die kleinen Ponys wiegen 80 – 300 Kg. Ausgewachsene Ponys wiegen 450 Kg. Vollblüter wiegen zwischen 500 – 600 Kg. Einige besonders große Rassen können bis zu einer Tonne wiegen. Ein Pferd gebiert in der Regel ein Fohlen. Pferde können zu Renn-, Reit-, Wagen- oder Zugpferde ausgebildet werden. Sie werden auch in der Landwirtschaft eingesetzt. Das abgerichtete Pferd baut eine persönliche Beziehung zu seinem Besitzer auf und trägt ihn an gewünschte Orte. Manche können auch für Tricks abgerichtet werden. Vor allem die menschlichen Rassen haben eine Vorliebe für die Nutzung des Pferdes. Der Esel wird schon seit Jahrhunderten von Menschen und anderen Rassen genutzt; das Pferd erst seit wenigen Jahrhunderten. Ein Pferd kostet 500 – 1.000 Schekel. Ein Pony kostet 400 Schekel und ein Esel 500 Schekel.



- **Lebensraum:** Esel, Ponys und Pferde finden sich an vielen Orten auf Panlayos. Wildpferde existieren in vielen nemoralen und mediterranen Wäldern, vor allem in Ländern wie Layos, Grünbergen, Kajana, Minor, Walang, Trotzingen, Elfai, Calidus, Montes-Lapid, Runfeld, Amazien und Fertil. Die Farm Hossmann in Aveloras züchtet Pferde und das Königreich Tarkos ist bekannt für sein großes Reitheer.
- **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 er 3 Std. lang aus. Bei Galopp erreicht das Pferd eine Geschwindigkeit von 50 – 60 Km/h. Das hält er jedoch nur eine ¼ Std. lang aus.
- **Waffen:** Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

Werte:

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

Phobukus: 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 Phobukus 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 Phobukus halten und in eine Truhe oder in einen Schrank packen, um möglichen Dieben damit eine auszuwischen. Ein Phobukus kann viele Tage in dunklen und abgedichteten Schachteln, Truhen oder dergleichen lange ohne Nahrung überleben.

- **Lebensraum:** Der Phobukus lebt in tropischen und subtropischen, wüstenartigen Gebirgsregionen, im nördlichen Alharu.
- **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	MAG	MUT	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 Katzen, Hunden, Fallen und Schlagwaffen. Allerdings können die Ratten manche Fallen scheinbar erkennen und umgehen. Ratten können zwar selten, aber durchaus zahlreich in Gruppen auftreten und angreifen. Dunkelelben halten Ratten gerne als Haustiere.



- **Lebensraum:** Überall; außer in borealen, sehr kalten und verschneiten Gebieten.
- **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. Katzen richten Ratten nicht gerne ab.
- **Waffen:** Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W12). Der Biss kann Krankheiten übertragen.

Werte:

GL	MAG	MUT	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 Vogelnester 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, machen den Riesen zu einer grausamen und dummen Kreatur. Es gibt zum Glück nur wenige von ihnen. In der Dunklen Zeit, der Schreckensherrschaft von Fürst Askowan im Hinterland, führte dieser Riesen und Trolle in seinem Heer. Elben haben oft ein gutes Gespür dafür, sich einem Riesen anzunähern.



- **Lebensraum:** In tiefen Gebirgswäldern, wie in Grünbergen, Trotzinen und Elafai. Auch auf Green Island werden Riesen vermutet.
- **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 im Kampfraster 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 Zauber.

...

- **Waffen:** Der Riese benutzt häufig massive Baumstämme als Schlagwaffen.
 - Riesenfaust / Riesentritt (5 / 10 / 10+W6); zusätzlich + W6 TP durch Powerschlag
 - Baumstamm (10 / 15 / 15+W6); zusätzlich + W6 TP durch Powerschlag

Werte:

GL	MAG	MUT	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 NRS.
- 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. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Säbelzähntiger: 5 m lange und 2 m große, sehr kräftige Großkatze, die fast ausgestorben ist. Elben, Dunkelelben und Orks nennen sie Smilodon. Der Säbelzähntiger 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 Silberzähntiger jagt Säugetiere, Humanoiden und Vögel. Er macht gezielte Attacken auf Hals, Hüftorgane und Weichteile und kann gefährlich gut seine Opfer aufspüren. Wenn Säbelzähntiger im Rudel kämpfen, gehen sie äußerst taktisch vor.

- **Lebensraum:** Der Säbelzähntiger lebt in borealen hohen Schneeregionen der Alpen.
- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Säbelzähntiger erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Im Kampfrafter nimmt der Säbelzähntiger 2 x 4 Felder ein.
 - Der Säbelzähntiger rennt 10 Felder schnell.
- **Waffen:**
 - Krallen = Schwert (5 / 8 / 8+W12)
 - Biss = Axt (6 / 9 / 9+W12)

Werte:

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

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Säbelzähntiger besitzt + NRS.
- Der Säbelzähntiger 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. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Schimpanse: Der Schimpanse gehört zur Familie der Menschenaffen. 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. Sie jagen in Gruppen – oft nur die Männchen – kleine Säugetiere und bewachen ihre Reviergrenzen. 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 und auch spitze Holzstücke als Wurfspieße. Sie sammeln sogar besondere Steine auf. Werkzeuggebrauch und Nestbau wird von den erfahrenen Tieren abgeguckt. Schimpansen nutzen verschiedene Laute und Gesichtsausdrücke zur Kommunikation. Affen können viele Tricks erlernen und lassen sich abrichten.

- **Lebensraum:** Auf Panlayos ist der Schimpanse weit verbreitet. Er hält sich vorwiegend in mediterranen und subtropischen Wäldern, Steppen und Bergen auf.
- **Kenntnis:** Zoologie 8; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Schimpansen trifft man erst in Kleingruppen, später dann aber 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.
 - Schimpansen können auch mit Steinen werfen.

Werte:

GL	MAG	MUT	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, Rehen und Wildschweinen, gelegentlich auch Affen, Hasen oder Wasservögel. Der Tiger schleicht sich dabei an seine Beute heran, springt sie an, drückt sie mit seinen kräftigen Vorderpfoten zu Boden und beißt dem Opfer dann in die Kehle oder bricht ihr durch einen Biss das Genick. Der Tiger kann 6 m weit springen. Das Weibchen gebärt nach 95 – 110 Tagen 2 – 6 Junge. Der Tiger meidet 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.

- **Lebensraum:** In subtropischen Dschungelgebieten, wie in Ranos und Montelacus.
- **Kenntnis:** Zoologie 10; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Tiger gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einem Tiger zu stellen, ist außerdem ein TW auf MUT nötig, der jedoch keinen Schreck darstellt.
 - 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.
 - Im Kampfraster nimmt der Tiger 2 Felder Länge ein.
- **Waffen:**
 - Krallen = Schwert (5 / 8 / 8+W12)
 - Biss = Beil (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	15	10	/	17	/	/	14	RENN 17 SPR 17	17	18	15

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

Triceratops: Dinosaurier, der nur noch selten 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“. Der Triceratops erreicht im Galopp eine Geschwindigkeit von 40 Km/h. Der Triceratops ist ein Pflanzenfresser.

- **Lebensraum:** Der Triceratops lebt vor allem im mediterranen und subtropischen Grasland und in der Steppe und ist noch selten in Separ und Fertil zu erblicken.
- **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 im Kampfraster 9 x 5 Felder ein.
 - Wer sich gegen einen Triceratops behaupten will, muss vorher einen TW auf MUT schaffen. Dabei handelt es sich nicht um einen Schreck.

...

• **Waffen:**

- Rammen = Streitkolben (7 / 8 / 8+W6)
- Horn (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	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 NRS.
- 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. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Troll: Große Unholdsgestalt, mit einer vermuteten Abstammung aus Oger und Riese. 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 Urlauten 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 auch der Humanoid gehören kann. Seine Grausamkeit und leichte List beim Beutejagen macht ihn 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.

- **Lebensraum:** Layos, Faltengebirge, Dusterwald, Walang, Trotzigen und Trollland.
- **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 im Kampfraster 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 immun gegen psychische Zauber.
- **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	MAG	MUT	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 NRS.
- Der Troll 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. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Wildschwein: Das Wildschwein gehört zur Ordnung der Paarhufer und stellt eine eigene Familienklasse dar. Es ist in Wäldern verbreitet. Wildschweine sind 1,40 – 1,80 m lang und können 150 – 200 Kg wiegen. Wildschweine haben einen massiven Körperbau und einen überdimensionierten Kopf. Mit ihrem kräftigen Gebiss stellen Wildschweine eine ernste Bedrohung dar. Da sie gute Schwimmer sind, sind sie gelegentlich auch Sumpfbewohner. Hoher Schnee und dauerhaft gefrorener Boden macht ihnen die Nahrungsaufnahme schwer, darum sind sie in kälteren Gebirgsregionen 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 können Krankheiten übertragen. Dennoch gelten Wildschweine als beliebtes Jagdwild. Primitiv humanoide Volksgruppen sehen in der Jagd auf Wildschweine oft eine Mutprobe oder eine spirituelle Herausforderung. Wildschweine lassen sich auch zähmen und abrichten.

- **Lebensraum:** Weit verbreitet in vielen nemoralen und mediterranen, gelegentlich auch in borealen Wäldern.
- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:**
 - Wer einem Wildschwein entgegentreten will, muss zuvor einen TW auf MUT schaffen. Dabei handelt es sich nicht um einen Schreck.
 - Wer von einem Wildschwein verletzt wurde, kann eine Krankheit erleiden (siehe Krankheiten!)
 - Um ein Wildschwein abzurichten, braucht man in einen Talentwert von mind. 15.
- **Waffen:** Gebiss = Beil (5 / 7 / 7+W12); das hat auch eine Rammfunktion.

Werte:

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

- Das Wildschwein besitzt + 1 NRS.