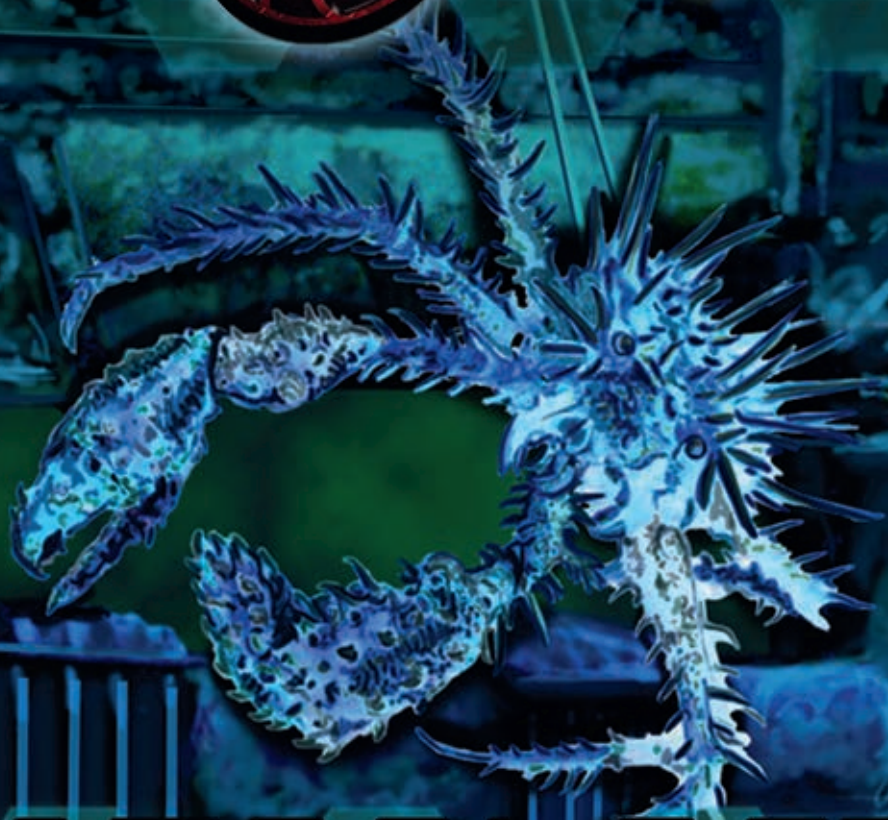




SHADOWRUN



PARAZOOLOGIE 2075

IMPRESSUM

Autor: Adam Large
Redaktion: Peter M. Andrew, Jr.
Illustrationen: Kat Hardy
Art Direction: Brent Evans
Zusätzliche Designs: David Kegg, Jarrod Owen
Layout & Design: Matt Heerd
Chefredaktion: Jason M. Hardy
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Übersetzung: Benjamin Plaga
Deutsches Lektorat: Lars Schiele,
Stephanie von Treyer
Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun5.de
www.pegasus.de
www.pegasusdigital.de



Pegasus Press

PARANORMALE CRITTER

DIE WELT AUS BIOLOGISCHER SICHT

Die Erde hat eine durch den Menschen verursachte, einzigartige Phase der Ausrottung durchgemacht. Zum ersten Mal ist eine Spezies auf Erden in der Lage, die Umwelt in globalem Maßstab zu verändern, während sich andere Spezies nicht schnell genug anpassen können, um zu überleben. Seit dem 17. Jahrhundert wurde die Ausrottung von über tausend Pflanzen- und Tierspezies durch den Menschen dokumentiert, aber wir haben wahrscheinlich fünf- bis zehnmal so viele Spezies ausgelöscht, ohne dass sie jemals erfasst worden sind.

Darüber hinaus durchläuft die Erde auch noch das, was die Sechste Welt genannt wird. Einzelne Spezies haben sich durch den Einfluss der Magie auf die Umwelt rasend schnell diversifiziert, was zur Manifestation von einzigartigen und manchmal mythischen Kreaturen geführt hat. Wir nehmen an, dass innerhalb einer Spanne von etwa 70 Jahren zwei- bis viertausend Erwachte Pflanzen- und Tierspezies entstanden sind. Bis heute wurde weniger als ein Viertel von ihnen erfasst.

Im Spannungsfeld dieser beiden globalen Ereignisse steht uns leider womöglich nur ein sehr kleines Zeitfenster offen, um diese fantastischen Kreaturen zu finden, bevor sie aussterben. Ich bemühe mich zusammen mit anderen Wissenschaftlern, diese Erwachten Spezies so weit wie möglich zu erfassen. Ich hoffe, dadurch andere dazu zu inspirieren, das zu bewahren, was wir noch an unberührten Lebensräumen haben, um die Erwachten und mundanen Arten zu retten, die es noch gibt.



ABRAMSHUMMER

HOMARUS IMMANIS

Lebensraum: Meeresboden in Tiefen von bis zu 50-75 Metern

Vorkommen: Nordsee

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Abramshummer ist ein Krustentier mit einem harten blau-grauen Exoskelett. Er wird bis zu 1,5 Meter lang und kann mehr als 100 Kilogramm wiegen. Das erste Beinpaar endet in Furcht einflößenden Scheren, die fast 50 Zentimeter lang sind. Die anderen Beine verwendet der Hummer, um sich am Meeresboden fortzubewegen oder für kurze Zeit auch an Land zu laufen. Sein mächtiger Unterleib endet in einem Schwanz, der ihn durch das Wasser vorwärtstreibt, um schnell Gefahren zu entkommen.

Verhalten: Der Abramshummer wurde zum ersten Mal 2037 von einer Meeresforschungsexpedition der UCAS entdeckt, die 100 Kilometer vor der Küste von Schottland arbeitete. Wegen seiner Größe und seines dicken Exoskeletts wurde er nach einem Panzer des späten 20. Jahrhunderts benannt. Gentests der Forschungsexpedition identifizierten ihn als Erwachte Form des Europäischen Hummers (*Homarus gammarus*). Der Abramshummer ist sowohl ein Gelegenheitsjäger als auch ein Aasfresser. Er frisst größtenteils Fisch, Krustentiere oder am Meeresboden lebende Invertebraten, kann aber auch an Land gehen, um Vögel zu jagen und Eier zu rauben. Außerdem kann er ein Ärgernis für metamenschliche Schwimmer und Taucher sein, die sich zwischen ihm und seiner Beute befinden. Der Abramshummer häutet sich weniger häufig als andere Hummerarten. Mit jeder Häutung braucht die Schale länger zum Wachsen und wird sieben Jahre lang um weitere zwei Millimeter pro Jahr dicker.

Abramshummer sind den größten Teil ihres Lebens über Einzalgänger. Eine Ausnahme ist die Zeit, in der sie zu den Fortpflanzungsplätzen wandern und eine Hummerkarawane im Gänsemarsch bilden. Es wurden bereits Karawanen von 20 bis 30 Abramshummern gesehen, die auf dem Meeresboden in Richtung wärmerer Gewässer wanderten. Kabel und Netze im Weg von Karawanenwanderungen sind schon von Abramshummern durchschnitten worden, weshalb

seit 2040 „Hummerbrücken“ über bestimmten Kommunikationskabeln gebaut werden.

Der Abramshummer ist zwar kein tödliches paranormales Tier, kann aber zu einer ersten Gefahr werden, wenn man nicht richtig mit ihm umgeht. Für die Ernte und kulinarische Zubereitung wurden spezielle Behälter und Apparate entwickelt. Da ein Abramshummer 100 bis 150 Nuyen pro Kilogramm einbringen kann, sind wohlhabende Fischer und bessere Restaurants bereit, für diese Vorichtsmaßnahmen zu bezahlen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	3	2	5	3	4	3	1	2	3	6

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: : 6

Fertigkeiten: Schwimmen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sonar), Immunität (Toxine), Kiemen, Natürliche Waffe (Schere: Schaden 6K, DK -1), Schwarmgeist, Verstärkter Panzer 6

Anmerkungen: Es gelten die Regeln für Verstärkten Panzer.



ALICANTO

COLAPTES AURUM

Lebensraum: Grasland und Wüste in großen Höhen

Vorkommen: Atacamawüste und Gebirgsregionen in Amazonien

Häufigkeit: Extrem selten

Aussehen: Der Alicanto ist ein schwarz und golden gefärbter Vogel mit einer Flügelspannweite von 35 Zentimetern und einem durchschnittlichen Gewicht von 600 Gramm - verglichen mit anderen Vögeln ähnlicher Größe ein überraschend hohes Gewicht. Es kann darauf zurückgeführt werden, dass seine Federn nicht nur golden gefärbt, sondern tatsächlich mit Gold bedeckt sind.

Verhalten: Der Alicanto ist die Erwachte Variante des Andenspechtes (*Colaptes rupicola*) und aufgrund seiner Flügel ein sehr begehrter Vogel. Seine Hauptnahrung besteht aus Motten und anderen Insekten, aber er muss außerdem Gold oder Silber fressen. Obwohl unklar ist, warum er diese Edelmetalle frisst, gibt es zwei Hypothesen dazu, wie der Vogel sie findet. Die erste Hypothese geht davon aus, dass der Nistinstinkt des Alicantos ihn zu Klippen oder Höhlen führt, in denen Gold existieren mag, damit er seinen Nahrungsbedarf befriedigen kann. Die zweite Hypothese deutet darauf hin, dass sein Wanderinstinkt ihn für periodisches Fressen zu Erzquellen führt, ähnlich wie bei Afrikanischen Elefanten und ihrer geheimen Salzlecke.

Eine bekannte Nebenwirkung des Verstoffwechselns von Gold oder Silber ist die Bio-Illumination der Federn. Der Alicanto ist ein nachtaktiver Jäger, und seine Federn bilden eine Lichtquelle, die Insekten anzieht. Leider zieht sie auch Raubtiere an und behindert die Fähigkeit des Alicantos, sich vor ihnen zu verstecken.

Wenn der Alicanto fliegt, werfen die Flügel Goldstaubflocken ab, und Alicanto-Nester enthalten angeblich große Mengen des Staubs, obwohl die Nistorte des Vogels sowohl für Schatzjäger als auch Ornithologen schwer zu finden sind. Jäger versuchen aber trotzdem, den Alicanto aufgrund seines wertvollen Federschmucks und Mageninhalts zu fangen. Gefälschte Alicanto-Federn und „goldene Eier“ kommen von den Schwarzmärkten Amazoniens, angeheizt von der Nachfrage durch private Sammler und Taliskrämer. Bergleute versuchen, dem Alicanto zu Erzadern zu folgen, um ein schnelles Vermögen zu machen. Den Alicanto zu verfolgen ist aber ein sehr gefährliches Unterfangen. Von Jägern und Vogelbeobachtern, die dies taten, wurde berichtet, sie hätten sich verirrt. Außerdem erleiden sie bei diesem Unterfangen häufig tödliche Unfälle.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	5	3	2	3	3	3	2	0	3	6

Initiative: : 6 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 3, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Fliegen 5, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Kräfte: Magiegespür, Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Schaden 4K, DK -), Verwirrung

Schwächen: Nahrungsbedarf (Gold, Silber)



ÆTHERPEDIA: PARAZOOLOGISCHE TERMINOLOGIE

ERWACHTES TIER/ERWACHTE SPEZIES

„Erwachte Tiere“ ist die allumfassende Kategorie, die sowohl Metaspezies als auch paranormale Tiere abdeckt. Der Begriff „Erwacht“ wird als Determinante der Spezies vorangestellt, von der die neue Spezies abstammt (z. B. ist das Ammit ein Erwachtes Krokodil). Der Begriff „Erwacht“ kann verwendet werden, um eine Spezies zu beschreiben, die Magie einsetzen kann (z. B. ist ein Kaiserhabicht ein Erwachter Habicht, weil er Magie wirken kann), wird in diesem Sinne aber eher selten benutzt.

METASPEZIES

Metaspezies sind verschiedene Tierspezies, die ihre genetische Vielfalt der Erwachten Welt verdanken. Die genetischen Veränderungen, die zur Entstehung neuer Arten geführt haben, reichen von einem Verdauungsprotein, das den Nahrungsbedarf der Spezies verändert, bis hin zu Veränderungen von Farbe, Größe oder anderen körperlichen Merkmalen. Es gibt eine Grauzone zwischen Metaspezies und Mutation, aber durch ausgedehnte genetische und Umweltstudien können Mutationen – besonders sterile Mutationen – schnell ausgeschlossen werden. Metaspezies und Paraspezies können synonym verwendet werden, aber der Begriff Metaspezies wird meistens verwendet, um Tierspezies zu kategorisieren, die keine außergewöhnlichen Kräfte oder Fähigkeiten zeigen (z. B. ist ein russisches großes Silkie eine Metaspezies des Huhns, während ein Schreckhahn eine Paraspezies des Huhns ist). Metahuhn ist eine annehmbare Substitution für den Ausdruck „Metaspezies des Huhns“, aber Parahuhn ist zur Beschreibung eines Schreckhahns keine fachlich akzeptable Terminologie.

PARANORMALES TIER/PARASPEZIES (AUCH PARACRITTER)

Paranormale Tiere sind Tierspezies, in denen sich fantastische Veränderungen oder auch außergewöhnliche Fähigkeiten manifestiert haben. Im Laufe der Zeit ist die Definition einer „außergewöhnlichen Fertigkeit“ etwas weniger strikt geworden, wobei zum Beispiel duale Fähigkeiten in die Kategorie der Metaspezies statt der Paraspezies fallen. „Paracritter“ ist der akzeptierte Slangausdruck für alle Tiere geworden, die ungewöhnliche Eigenschaften oder Fähigkeiten zeigen, einschließlich Metaspezies. Er wird fälschlicherweise auch für Mutanten und Kriegsformen verwendet.

BENENNUNGSKONVENTIONEN

Für die Benennung neuer Spezies und Subspezies – besonders nach den Auswirkungen von SURGE – hat das Gemeinsame Internationale Komitee für Zoologische und Botanische Nomenklatur eine modernisierte Klassifizierung von Subspezies paranormaler Tiere entwickelt. All diese Subspezies erhalten den zusätzlichen wissenschaftlichen Namen „*novo*“, zusammen mit einem griechischem Buchstaben in der Reihenfolge ihrer offiziellen Klassifizierung. (z. B. ist die Dämonenratte *Rattus diabolis novo* eine Subparaspezies der Teufelsratte). Diese Praxis hat sich auch bei der Benennung verschiedener Metaspezies durchgesetzt (z. B. wurden der Morpheus-, der Pergament- und Ekmans Schmetterling als *Papilo antimachus novo alpha*, *beta* beziehungsweise *gamma* klassifiziert). Das verleitet allerdings einige Parazoologen zur Faulheit bei der Benennung; zum Beispiel wurden zwei Paraspezies des Schnellkäfers (Kondensatorwanze und Ätzkäfer) als *Elateridae novo alpha* und *Elateridae novo beta* benannt.



ALPKATZE

ACINONYX LYCOS

Lebensraum: Dschungel

Vorkommen: Südasien

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Die Alpkatze hat zwei Gestalten. Die größere Gestalt ist die einer Großkatze mit einer Körperlänge von 135 Zentimetern, einer Schulterhöhe von 70 bis 90 Zentimetern und einem Gewicht von 40 bis 70 Kilogramm. Die andere Gestalt ist die einer großen Hauskatze, mit einer Körperlänge von 50 Zentimetern, einer Schulterhöhe von 25 Zentimetern und einem durchschnittlichen Gewicht von sieben Kilogramm. Beide Gestalten haben dieselbe charakteristische Fellzeichnung mit wirbelnden schwarzen Linien, die auf der Stirn ein „M“ bilden, und eine breite, dreieckige Nase, die sie auch in der kleineren Gestalt eher wie eine Großkatze wirken lässt. Die Ohren der größeren Gestalt sind rund, während die Ohren der kleineren Gestalt spitz zulaufen.

Verhalten: Als Gestaltwandler zum ersten Mal identifiziert wurden, gab es einige schwer fassbare und rätselhafte Spezies. Eine von ihnen war die Alpkatze, die ursprünglich für einen Geparden-Gestaltwandler gehalten wurde. Erst 2049 entdeckte ein Parazoologiestudent, dass es sich hier um ein erwachtes Tier handelt, das eine größere und eine kleinere Gestalt hat. Allgemein nahm man einige Jahre lang an, dass die Fähigkeit der Alpkatze eine Illusion sei, mit der sie ihre größere Gestalt vor der Beute verbirgt. Diese Theorie wurde später widerlegt, als gefangene Exemplare fliehen konnten, indem sie die Gestalt wechselten und zwischen Gitterstäben hindurchschlüpfen.

Alpkatzen können sich ganzjährig fortpflanzen, wobei die Weibchen zwischen einem und drei Kätzchen werfen. Sie verfügen über eine ungewöhnlich große Bandbreite von Lautäußerungen - einschließlich Schnurren, Pfeifen, Kläffen, klirrenden Geräuschen und sogar einem vogelähnlichen Zwitschern -, die sie zur artinternen Kommunikation verwenden. Alpkatzen leben in kleinen Rudeln von vier bis sechs erwachsenen Tieren mit einem Alphaweibchen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	5	4	4	3	2	3	3	0	5	6

Initiative: 7 + 2W6

Bewegung: siehe Anmerkungen

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 3, Laufen 7, Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Auramaskierung, Bewegung (Selbst), Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Natürlicher Zauberspruch (Gestaltwandel, siehe Anmerkungen)

Anmerkungen: Die Alpkatze hat zwei Gestalten, in die sich verwandeln kann:

Gepardengestalt

Bewegung: x2/x10/+4

Kräfte: Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Reichweite -, Schaden 5K, DK -)

Hauskatzengestalt

Bewegung: x2/x6/+2

Kräfte: Begierdenspiegelung



AMMIT

CROCODYLUS FURTIM

Lebensraum: Sümpfe, Buchten, Lagunen und Regenwälder

Vorkommen: Westafrika (besonders Königreiche von Nigeria)

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Das Ammit ist ein Reptil, das von der Schnauze bis zum Schwanz durchschnittlich vier Meter lang wird. Es hat bronzefarbene Schuppen auf dem Rücken und dunkelviolette Schuppen am Bauch, wiegt etwa 250 Kilogramm und hat eine V-förmige Schnauze, aus deren Unterkiefer vier Zähne über die Oberlippe hinausragen.

Verhalten: Das Ammit ist eine Erwachte Variante des Nilkrokodils (*Crocodylus niloticus*). Anders als seine Verwandten, der Afanc und der Behemoth, verlässt sich das Ammit trotz seiner beträchtlichen Kraft eher auf Geschwindigkeit und Intelligenz als auf pure Stärke. Seine dicke, gepanzerte Haut weist Chromatophoren auf, die es ihm erlauben, seiner Beute sehr nahe zu kommen, bevor es zuschlägt. Es gibt Berichte über Ammits, die kleine Boote umgeworfen haben, um die Besatzung zu fressen. Ammits leben im Brackwasser von Flussmündungen und verwenden das schlammige Wasser zur Tarnung bei der Jagd. Sie sind fleischfressend und ziehen es im Allgemeinen vor, ihre Beute selbst zu töten, verschmähen aber auch Aas nicht.

Das Ammit wird im Alter von zehn Jahren geschlechtsreif. Die Paarung erfolgt in der Trockenzeit, danach legen die Weibchen Gelege von bis zu 60 Eiern. Beide Eltern kümmern sich um die Jungen, wobei das Weibchen in ihrer unmittelbaren Umgebung über sie wacht, während das

Männchen in der Nähe bleibt, um Eindringlinge abzuwehren. Das Ammit ist sehr aggressiv und gefährlich. Es gibt Aufzeichnungen über ein Ammit-Paar, das ein leeres Nest als Köder verwendete, um einen Feind aus zwei Richtungen zu überraschen.

Junge Ammits verlassen ihre Eltern nach zwei Jahren. Zu diesem Zeitpunkt sind sie fast einen Meter lang, wiegen 30 Kilogramm und können ihre besonderen Fähigkeiten anwenden.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	5	4	7	2	2	4	1	0	6

Initiative: 8 + 2W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 12/9

Limits: Körperlich 9, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 4

Aktionsfertigkeiten: Schleichen 9, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Kräfte: Adaptive Tarnung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 9K, DK -2), Verstärkter Panzer 4

Anmerkungen: Es gelten die Regeln für Verstärkten Panzer.

- ♦ In Lagos gibt es Gangs, die sich nach dieser Bestie nennen – nehmt euch vor ihnen in Acht, sie sind genauso verschlagen wie das Original.
- ♦ Am-mut



BAHARI

TRICHECHUS BAHARII

Lebensraum: Flüsse und Küsten

Vorkommen: Westafrika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Bahari wird bis zu vier Meter lang, wiegt etwa 600 Kilogramm, ist fast haarlos und hat eine graue Haut mit braunen Flecken. Die Haut ist ziemlich dick und weist eine dünne Fettschicht auf, die die Körpertemperatur des Tiers vor Schwankungen der Wassertemperatur schützt. Der Kiefer eines Bahari ist mit seinen großen Eckzähnen dem eines Bären ähnlich, und die Vorderflossen enden in kurzen Krallen. Der Bahari hat wie sein Vorfahr eine runde Fluke.

Verhalten: Der Afrikanische Manati (*Trichechus senegalensis*) hatte bis vor zwei Jahrzehnten als ausgestorben gegolten, doch dann berichteten Wissenschaftler von Sightungen einer Erweiterten Form dieser Art in den Küstensümpfen und Flüssen Westafrikas. Die Einheimischen nennen diese Spezies Bahari oder „Meermensch“, denn sie hat die Fähigkeit, sich als Metamensch zu tarnen. Anders als sein Vorfahre ist der Bahari fleischfressend und greift bei Revierkämpfen ausgewachsene Krokodile und sogar Nilpferde an. Er hat die Fähigkeit, seine Beute ins Wasser zu zwingen und sie dann unter Wasser zu ziehen und zu ertränken, bevor er sie frisst. Baharis scheinen langsame Schwimmer zu sein, aber die runde Fluke ermöglicht ihnen kurze Sprints mit einer Geschwindigkeit, die der eines Delfins gleichkommt. Baharis leben gewöhnlich in Flüssen, wurden aber auch schon entlang der Ozeanküsten gesichtet. Gerüchten zufolge kann der Bahari seine Jagdgewohnheiten umstellen und komplett nachtaktiv werden. Er lockt dann Metamenschen aus ihren Häusern und Fischerbooten ins Wasser.

Baharis leben in Harems mit einem Männchen pro 20 Weibchen. Junge Baharimännchen müssen um die Weibchen kämpfen. Solche Kämpfe führen zwar nicht zu Todesfällen, ziehen aber gewöhnlich schwere Vernarbungen auf dem Rücken der Kämpfenden und Bissspuren an ihren Schwänzen nach sich. Die Fähigkeit, sich in metamenschliche Gestalt zu verwandeln, erlaubt es den Männchen, festes Land zu überqueren, um anderswo Partnerinnen zu finden, um die sie kämpfen können, oder ihren Harem über Land in ein anderes Revier zu führen.



Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 7, Schwimmen 7, Spruchzauberei 5, Tauchen 3, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 5

Kräfte: Auramaskierung, Dualwesen, Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Reichweite –, Schaden 9K, DK –), Natürlicher Zauberspruch (Gestaltwandlung (metamenschliche Gestalt)), Zwang

- Ich selbst habe diese Viecher nicht gesehen, aber ich kann euch trotzdem eine gute Geschichte über sie erzählen. An der Skelettküste gab es diesen Schmalspurpiraten, der sich seinen Lebensunterhalt mit Entführungen und dem Handel mit Kleinf Feuerwaffen verdiente. Echt armselig – er war zufrieden damit, Pistolen und automatische Waffen zu verkaufen, statt mit Sprengstoffen und Raketen das große Geld zu machen. Jedenfalls erblickte er eines Nachts nach einer Menge Alkohol eine Frau, die nackt den Strand entlanglief. Er und seine Crew machten sich auf, um das Ganze zu untersuchen, und fanden ein Dutzend nackter Frauen, die am Strand herumrannten und im Wasser spielten. Also folgten sie den Frauen. Sie kamen zu der Bucht, in der die ganzen Frauen schwammen. Betrunken, wie sie waren, tauchten sie ins Wasser, um mit ihnen zu „spielen“. Unglücklicherweise verwandelten sich die Frauen dann in ihre Baharigestalt und genehmigten sich einen Mitternachtsimbiss. Baharis mögen keine Cyberware. Deshalb habe ich ein Cyberauge gefunden, das das Ganze aufgenommen hatte.

• Kane

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	5	5	8	4	4	4	3	2	4	6

Initiative: 9 + 2W6

Bewegung: x3/x8/+4 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 12/10

Limits: Körperlich 10, Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 0

BAYARD

EQUUS MAXIMUS

Lebensraum: Ebenen und Grasland

Vorkommen: Mitteleuropa bis Zentralasien

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Das Bayard ist ein großes Pferd mit einer Schulterhöhe von 2,2 Metern, einer Länge von 2 Metern und einem Gewicht von über 550 Kilogramm. Seine Füße enden - statt in einem großen einzelnen Zeh - in einem dreizehigen Huf, und seine Augen sind meist golden oder grün gefärbt. Bayards sind meistens rostfarben mit schwarzer Mähne und schwarzem Schwanz.

Verhalten: Bayards sind die größten Vertreter der Gattung der Pferde und die Erwachte Variante der beiden Unterarten des Wildpferdes (*Equus ferus*), des Przewalskipferdes und des Tarpans. Sie besitzen drei zusätzliche Wirbel, die ihnen einen längeren Körper verleihen, und Untersuchungen ihrer Anatomie deuten darauf hin, dass diese Morphologie ihre Lungenkapazität und damit ihre Ausdauer erhöht. Bayards sind wie ihre mundanen Artgenossen Vegetarier und bevorzugen Getreide, Früchte und Gräser. Die mit etwa 30 Exemplaren größten Bayard-Herden finden sich in Frankreich. Sie werden von einem oder zwei Alpha-hengsten angeführt und verhalten sich nomadisch.

Bayards sind aufgrund ihrer Geschwindigkeit und ihrer Fähigkeit, sich in Nebel zu verwandeln, schwer zu fangen. Die Fohlen haben diese Fähigkeit jedoch noch nicht, denn sie zeigt sich gewöhnlich erst vier Jahre nach der Geschlechtsreife. Um ihre Jungen vor Raubtieren zu schützen, verfügen Bayards über mächtige Beine, mit denen sie zutreten, und über die Fähigkeit, giftige Dämpfe auszuatmen. Bayardhengste können außerdem einen ohrenbetäubenden Schrei ausstoßen, um Bedrohungen zu vertreiben.

2049 entwickelte der europäische Konzern Zeta-Imp-Chem ein Spray, das das Bayard daran hindert, sich in Nebel zu verwandeln, und Bayards in Nebelgestalt wieder in ihre feste Gestalt zurückverwandelt. Die erste Herde wurde in Dendermonde in den Vereinigten Niederlanden gefangen, aber leider war niemand in der Lage, sie zu domestizieren. Aymon Brothers Inc., Teil der Krupp Thoroughbred Racing Association (KTRA), hat den größten Fortschritt mit tragfähigen Herden gemacht. Die Ergebnisse erfolgreicher Kreuzungsversuche von Bayards mit normalen Pferden werden Rinaldos genannt. Rinaldos sind unfruchtbar und haben keinerlei Erwachte Fähigkeiten, aber sie sind genauso groß und erreichen dieselbe Renngeschwindigkeit wie ihr Bayard-Elternteil. Es gibt einen regen Handel mit Rinaldos für allerlei Aufgaben, von Pferderennen bis hin zu berittenen Patrouillen. Die KTRA arbeitet an genetischen Anpassungen, um Rinaldos zu einer fortpflanzungsfähigen Pferdeart zu machen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
9	5	5	8	2	1	3	3	2	3	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x3/x10/+6

Zustandsmonitor: 13/9

Limits: Körperlich 10, Geistig 3, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Laufen 7, Waffenloser Kampf 3

Kräfte: Bewegung, Empathie, Gifthauch, Natürliche Waffe (Tritt: Schaden 4K, DK -), Nebelgestalt (nur ausgewachsene Tiere), Schallentladung (nur Hengste), Tierbeherrschung (Pferdeartige)



BLUTWEIHE

ELANOIDES CELERIS

Lebensraum: Waldgebiete und bewaldete Feuchtgebiete

Vorkommen: Südliches Nordamerika und nordöstliches Südamerika

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Die Blutweihe ist mit einer Flügelspannweite von etwa 75 Zentimetern und einer Körperlänge von 20 Zentimetern ein eher kleines Mitglied der Familie der Habichtartigen. Ihre Augen sind goldfarben, und ihr Schnabel und ihre Beine sind blutrot gefärbt. Die Blutweihe hat ein weißes Federkleid, das an den Schwingenenden und am Ende des gegabelten Schwanzes rote Flecken aufweist, die auf unheimliche Weise an Blutflecken erinnern. Das Federkleid von jungen Blutweihen ist braun, und ihr Schwanz ist noch nicht so ausgeprägt.

Verhalten: Die Blutweihe ist eine Erwachte Variante des Schwalbenweihls (*Elanoides forficatus*) und zeigt ein ähnliches Wanderungsverhalten. Im Sommer lebt sie im südlichen Nordamerika und migriert im Winter und der Paarungszeit in die nördlichen Teile Südamerikas. Sie ernährt sich von Mäusen, jungen Kaninchen und anderen Kleintieren. Ihre einzigartige Jagdtechnik besteht darin, ihre Beute mit Magie zu blenden, bevor sie zuschlägt, was ihre Beute daran hindert, sich richtig zu verteidigen. Sobald

sie einmal blind ist, kann die Beute leicht von der Blutweihe aufgegriffen werden und wird dann auf einen großen Dorn oder einen Stacheldrahtzaun gespießt, um verzehrt zu werden. Die Blutweihe verwendet dieselbe Technik des Blendens, um sich gegen Raubtiere - wie etwa größere Raubvögel - zu verteidigen. Dabei geht sie sehr gerissen vor, denn sie lockt das Raubtier in enges oder schwieriges Gelände, bevor sie es blendet, was das Raubtier in eine gefährliche und potenziell tödliche Lage bringt.

Blutweihen versammeln sich in Schwärmen von etwa 30 Exemplaren, die Kessel genannt werden, und beanspruchen bis zu 20 Quadratkilometer Gelände als ihr Revier. Das Revier von Blutweihen wird manchmal „Blutkessel“ genannt, da sie andere Vögel aggressiv aus ihrem Revier zurückdrängen und dabei den Boden mit Federn und Kadavern von Eindringlingen übersäen.

Blutweihen paaren sich zu Beginn des Frühjahrs, und die Weibchen brüten die Eier während des Sommers aus. Während der Balzzeit sind Blutweihen aggressiver und zeigen beeindruckende Luftkämpfe, um potenzielle Paarungspartner anzulocken. Die Nester werden von beiden Geschlechtern zusammen hoch oben in Bäumen gebaut.

Das Blutweihenweibchen hat gewöhnlich ein Gelege von drei bis vier weißen Eiern mit roten Sprenkeln. Beide Elternteile ziehen ihre Jungen auf, wobei das Weibchen die Nahrung besorgt und das Männchen das Nest verteidigt. Junge Blutweihen benötigen vier Wochen, um ihr Federkleid zu entwickeln, und weitere drei Wochen, bevor sie fliegen können.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	3	1	2	2	4	2	0	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x3/x6/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Fliegen 5, Spruchzauberei 5, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gesteigerte Sicht, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Schaden 3K, DK -), Natürlicher Zauberspruch (Gestohlene Sicht)

BOMBARDIER

GLAUCOMYS TELIDYTUJ

Lebensraum: Waldgebiete

Vorkommen: Nordamerikanische Ostküste

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Das Fell des Bombardiers ist hellbraun, wird Richtung Bauch weiß und weist entlang des Rückgrats einen schwarzen Streifen auf. Der Bombardier ist 50 Zentimeter lang, hat einen fünf Zentimeter breiten, flachen Schwanz und wiegt durchschnittlich 175 Gramm. Zwischen den Vorder- und Hinterbeinen spannt sich ein Hautlappen, mit dem er über kurze Entfernungen zwischen Bäumen gleiten kann, statt über den Boden huschen zu müssen.



Verhalten: Der Bombardier ist die erwachte Variante des Südlichen Gleithörnchens (*Glaucmys volans*), obwohl er von der Größe her dem ausgestorbenen Felsgleithörnchen ähnelt. Wie andere Hörnchen ist der Bombardier ein Allesfresser, der von Insekten über Beeren bis hin zu jungen Vögeln und Eiern alles frisst. Bombardiers, die in der Nähe urbaner Umgebungen leben, nehmen außerordentlich gern Sojaprodukte zu sich. Die spezielle Fähigkeit des Bombardiers ist die Psychokinese, mit deren Hilfe er Nahrung aus Mülltonnen und andere unbewachte Leckerbissen stiehlt. Außerdem nutzt er diese Kraft, wenn er angegriffen wird, um Zeit zur Flucht zu gewinnen, indem er alles auf einen Angreifer schleudert, was er kann.

Der Bombardier lebt in lockeren Kolonien von bis zu 50 Individuen in Bäumen und baut mehrere Nester oder Höhlen für spezielle Zwecke (wie etwa Nahrung, Schlafen, Aufzucht der Jungen und Darmentleerung). Gelegentlich besetzt er Vogelnester und tötet die jungen Vögel darin oder wirft sie aus dem Nest. Ein Jahr alte Bombardiers schlafen mit ausgewachsenen und jüngeren Bombardiers im selben Nest. Im Winter hält der Bombardier auf einem Lager gehorteter Nahrung Winterschlaf. Diese Nahrungsspeicher können mehrere Kilogramm Nahrung enthalten und werden von der gesamten Kolonie angelegt.

Ein Bombardier wird im Durchschnitt vier Jahre alt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	4	1	2	2	3	3	2	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+2 (auch gleitend)

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 3, Geistig 3, Sozial 5

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 9, Schleichen 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Psychokinese

- ♦ Niedliche kleine Dinger.
- ♦ /dev/grrl
- ♦ Aber nur, bis du herausfindest, dass sie mit deinen Soy chips abgehauen sind, während du gerade nicht hingeschaut hast.
- ♦ Cosmo



TAGEBUCHAUSZUG DR. DAVID WRIGHT: AMAZONISCHER DSCHUNDEL

FELDTAGEBUCH, JUNI 2063

Um den mythenumwobenen Napoleon Rex zu finden und mein Handbuch der paranormalen Kreaturen Südamerikas abzuschließen, habe ich die Erlaubnis der amazonischen Regierung für eine dreiwöchige Exkursion in den amazonischen Dschungel eingeholt und finanzielle Mittel zur zusätzlichen Absicherung akquiriert. Wir begannen unsere Reise von Belem aus flussaufwärts.

Was der Napoleon Rex genau ist, ist bis jetzt reine Spekulation. Einige sagen, er sei ein großer Velociraptor, andere glauben, er sei ein verzweigter Tyrannosaurus, und wieder andere glauben, er sei eine Erwachte Echse oder ein Erwachter Alligator. Aber bis wir harte Beweise haben, mag es sich auch einfach nur um einen Fall von Verwechslung handeln.

Gerüchte beschreiben den Napoleon Rex als zwei bis vier Meter großes Reptil, das auf zwei Beinen läuft. Furchterfüllte Einheimische erzählen über diese Kreatur, dass sie angeblich Dörfer angegriffen und Jäger von ihrer Beute verjagt hat. Wir konnten von der amazonischen Regierung freigegebene Infrarotaufnahmen in schlechter Qualität von einer großen Kreatur ansehen, die durch den Dschungel vor einer Drohne floh.

Nach drei Tagen wurden unsere Boote von einer Schule amazonischer Fliegender Candirus angegriffen. Diese kleinen Erwachten Fische haben starke, breite Flossen, mit denen sie sich einen bis zwei Meter weit aus dem Wasser katapultieren können. Mit ihrer primitiven knöchigen Schädelplatte und ihrem nadelförmigen Kopf können sie sich durch Haut und Kleidung graben. Sie sind parasitisch. Spezielle Kiemen erlauben ihnen die Sauerstoffaufnahme an der Luft, während sie Nährstoffe aus dem Blut ihres Wirtes aufnehmen. Wenn man sie nicht sofort entfernt, bohren sie sich tiefer in den Körper ihres Opfers. Die Entfernung eines Candirus ist sehr schmerzhaft, da der Kopf mit Widerhaken bewehrt ist. Unser Teamarzt brauchte zwei Stunden, um die etwa ein Dutzend Fische aus den Körpern meiner Teammitglieder zu entfernen. Obwohl wir angemessene Vorsichtsmaßnahmen ergriffen hatten, infizierten sich zwei Mitglieder durch die Candirus mit Malaria.

Nachdem wir in Coari angekommen waren, wanderten wir sechs Tage lang in den Dschungel hinein und schlugen dann unser Basislager auf. Es lag relativ nahe an der Stelle, an der die Drohne einen Monat zuvor die Kreatur gesichtet hatte. Das Riggerteam schickte Drohnen aus, um das Gebiet zu patrouillieren und Sensoren abzuwerfen, mit denen das Hackingteam nach Lebenszeichen suchen konnte. Damit hatten wir ein Sensornetz von etwa einem Kilometer Radius.

11. TAG

Das Wetter war schlecht, und ich wünschte mir, Dr. Bogue wäre hier, um uns zu bekochen. Ich war schon immer von seinen Kochkünsten und seiner Verwendung essbarer einheimischer Pflanzen beeindruckt. Die Trideoaufnahmen, die wir von der Fauna gemacht haben, werden für Zoologen unschätzbar wertvoll sein, aber bis jetzt haben wir Napoleon nicht zu Gesicht bekommen. Wir werden das Sensornetz etwas erweitern, bevor wir nordwärts an einen anderen Ort ziehen. Einer unserer Rigger hat etwas Ausrüstung entdeckt, die vom Regen freigespült worden war. Ich habe sie von einem kleinen Sicherheitsteam untersuchen lassen. Einer der Ingenieure hat einen Metalldetektor zusammengebastelt, nur für den Fall, dass da etwas Metallisches vergraben läge. Sie blieben länger als drei Stunden draußen im Regen. Sie sind zurückgekehrt und haben Trideo- und Campingausrüstung mitgebracht, den größten Teil davon hat allerdings die Dschungelfäule zerstört. Der Datenkristall des Trideorekorders ist noch intakt. Mein Team hat begonnen, die Daten zu bergen. Als sie sie endlich abgespielt haben, war ich schockiert: Der Kristall zeigt ein blasses Hologramm von Dr. Paterson, meinem Mentor. Er redet über die verschiedenen Käfer, die im Unterholz des amazonischen Dschungels leben, und wie die Erwachte Welt nichts für die Evolution bedeute, die diese Spezies diversifiziert hat. Ich bin verblüfft. Er befindet sich auf der Aufnahme etwa 300 Kilometer von seiner letzten überlieferten Position entfernt. Ich habe durch das Trid vorgespult, um irgendeine Position zu bekommen, und habe angehalten, weil ich gesehen habe, wie sich etwas über Dr. Paterson bewegt. Es ist ein Helikopter, von dem sich Männer abseilen. Das war ein Extraktionsjob. Schnelles Vorspulen zeigt mehrere Explosionen und einen sehr desorientierenden Perspektivwechsel, als Dr. Paterson den Trideorekorder festgehalten hat, während er in die Luft gehoben worden ist. Anscheinend wusste derjenige, der ihn entführt hat, nicht, dass das Gerät noch aufnahm, oder es war ihm egal. Das Trid zeigt, wie der Helikopter nach Süden fliegt, tiefer in den Dschungel, dann gibt es eine Unterbrechung. Anscheinend hat jemand den Trideorekorder ausgeschaltet, denn beim nächsten Bild dämmert bereits der Abend. Irgendetwas ging vor sich, denn es schießen Leute aus dem Helikopter heraus. Etwas greift den Helikopter an. Dann fallen Dr. Paterson und der Rekorder in einem schwindelerregenden Fall aus dem Helikopter. Etwas ergreift den Professor, während der Rekorder durch das Blätterdach an die Stelle fällt, an der wir ihn gefunden haben.

12. TAG

Daniel, der Chefhacker des Teams, hat mit seinen Werkzeugen und Tricks die Aufnahmen editiert, analysiert und mit der Drohnenüberwachung des Blätterdachs abgeglichen. Er konnte die Richtung bestimmen, in die Dr. Paterson transportiert worden ist. Es scheint, als ob ihn eine riesige grüne spinnenähnliche Kreatur verschleppt hat, die auf den Bäumen laufen kann. Gegen Abend haben wir unser Lager in der Nähe des Helikopterwracks aufgeschlagen. Meine Frau hat die sterblichen Überreste im Helikopter überprüft. Nach fünf Jahren sind nur wenig mehr als ein paar Knochen und Implantate übrig geblieben. Sie hat herausgefunden, dass drei Personen im Hubschrauber waren, eine davon höchstwahrscheinlich die maskierte Person, die im Trid zu sehen ist. Eine Person war ein Troll, der offensichtlich Titankompositknochen hatte, was Aasfresser abgeschreckt hat. Anscheinend hat keiner der Entführer überlebt. Wir haben einige Cyberaugen gefunden, aber deren Komponenten waren zu stark beschädigt, um daraus noch Daten extrahieren zu können. Wir machen in der Hoffnung weiter, Dr. Paterson zu finden und ihn nach Hause bringen zu können.

15. TAG

Wir sind an der Grenze des Gebietes, in dem man Dr. Paterson unseren Berechnungen zufolge entführt hat. Ich habe das Riggerteam gebeten, eine detaillierte Überwachung vorzunehmen. Ich hege keine große Hoffnung, aber vielleicht können wir eine Leiche finden.

Um neun Uhr morgens hatte Mike einen hysterischen Anfall. Er sagt, die Drohnen hätten eine von Menschen gemachte Struktur ein paar Hundert Meter von unserer Position entfernt gefunden. Sie sieht nicht alt aus. Ich will nicht darauf warten, bis das ganze Team zusammengepackt hat, und mache mich mit meiner Frau und zwei Sicherheitsleuten zu dieser Struktur auf. Als wir dort angekommen sind, habe ich die Drohne auf einem A-förmigen, moosüberwachsenen Blockhaus gefunden. In der Nähe eines Baums steht ein Steintisch. Abgesehen von ein paar Holzschalen und Kalebassen, in denen sich Käfer oder Blumen befinden, ist er leer. Die Dinge sind recht neu; in der Nähe des Hauses befinden sich die Überreste eines Lagerfeuers. Als ich mich dem Haus näherte, kam aus dem Dschungel ein Wesen auf die kleine Lichtung. Es war mit seinen Tierhäuten und dem langen schmutzigen Bart kaum zu erkennen und trug einen kleinen Käfig mit einem ziemlich großen Nagetier darin. Verblüfft ließ es den Käfig fallen. Mir fiel ein altes Zitat ein, und ich sagte: „Dr. Paterson, nehme ich an?“

16. TAG

Wir haben unser Lager auf die Lichtung verlegt. Der Mann, der sich tatsächlich als Dr. Paterson erwiesen hat, hat uns eine fantastische Geschichte erzählt. Er weiß zwar nicht, wer versucht hat, ihn zu entführen, aber er ist von einem Geist der Wälder gerettet worden, der von seiner Sorge für die Natur und ihre Erforschung fasziniert war. Der Geist hatte kein Verständnis von der Zivilisation oder von irgendetwas außerhalb des Dschungels. Er half Dr. Paterson beim Bau dieses Lagers und zeigte ihm, wo er Nahrung und Wasser finden konnte. Der Geist blieb ein Jahr lang und zeigte Paterson viele der wundervollen Welten des Dschungels, die Paterson natürlich studiert hat. Nach diesem Jahr ist der Geist einfach verschwunden. Nur gelegentlich kam ein Stammesjäger vorbei. Es gab eine Sprachbarriere, aber Paterson verstand, dass der „Große Geist“ darum gebeten hatte, dass man nach ihm sehe.

17. TAG

Etwas Großes hat die Bewegungssensoren im Norden des Lagers ausgelöst. Die Rigger haben Dragonflies losgeschickt, um das Ziel zusammen mit einem lautlosen Schweber mit Thermalsensoren über dem Blätterdach zu flankieren. Ein kleines Team unter meiner Führung hat sich für den Fall bereit gemacht, dass es Napoleon ist. 1,1 Kilometer nördlich von unserer Position haben die Drohnen ein Paar zweibeiniger, etwa drei bis vier Meter großer Reptilien mit einem leuchtenden Federkamm entdeckt. Sie sind nur ein paar Augenblicke lang dageblieben, dann hat sie etwas erschreckt, und sie sind nach Südwesten gerannt.

18. TAG

Unser letzter Tag, bevor wir zurück zum Fluss müssen. Ich habe zwar weniger über Napoleon erfahren, als ich wollte, aber ich habe auf dieser Expedition etwas ungleich Wertvolleres gefunden.



BRUCHA

ERINACEUS FERRIS

Lebensraum: Felder und Wälder

Vorkommen: Nord- und Westeuropa

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Brucha ist ein großer Igel, der etwa 20 Kilogramm wiegt, 50 Zentimeter lang wird und eine Schulterhöhe von 30 Zentimetern erreicht. Er hat ein braunes Fell mit ca. 5.000 langen rötlichen Stacheln und dicke, schaufelähnliche Krallen. Der Brucha hat eine schweineähnliche Schnauze und schwarze Knopfaugen.

Verhalten: Dieser sehr große Igel ist in großen Teilen Europas zu einer Plage und in Tír na nÓg eine invasive Art geworden, ähnlich wie das Wildschwein in Amerika. Er frisst Insekten, Eier, Wurzeln, Früchte oder Gemüse - im Grunde alles, was er ausgraben oder herausziehen kann. Bei der Nahrungssuche kann er große Schäden anrichten, da er junge Bäume ausgräbt und Gräben aushebt. Seine Stacheln sind veränderte Haare, deren hoher Eisengehalt sie sehr hart macht. Wenn der Brucha verängstigt ist, spannt er spezielle Muskeln an, um seine Stacheln in Richtung der Bedrohung aufzustellen. Wenn er in die Ecke getrieben wird, versucht er, die Beine des Angreifers zu verletzen. Durch die Oxidation des in ihnen enthaltenen Eisens haben die Stacheln eine rötliche Farbe. Der Brucha wühlt im Dreck, deshalb sind die Stacheln eine Brutstätte für Tetanusbakterien. Schon kleine Kratzer können zu Infektionen führen. Bruchas zeigen dasselbe Verhalten der Selbstbespeichelung wie Braunbrustigel. Wenn sie einen neuen Geruch aufnehmen, beschichten sie einen ihrer Stachel damit. Dies kann zu weiteren Infektionen führen, wenn ein Angreifer von einem Stachel getroffen wird. Bruchas werden bis zu zehn Jahre alt. Sie pflanzen sich im April und Mai fort und können pro Wurf vier bis sechs Junge haben.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	4	4	5	2	2	3	1	0	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 10/9

Limits: Körperlich 3, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Laufen 1, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Natürliche Waffe (Biss/Stacheln: Reichweite -, Schaden 5K, DK -1)

• Diese Viecher sind eine echte Gefahr. Sie können Steine umwälzen, in null Komma nichts alle pflanzlichen Reagenzien fressen und damit stundenlange Ritualvorbereitungen zunichtemachen. Es hat Cairnstörungen gegeben, die auf Bruchas zurückgeführt wurden, und die Sehergilde hat ein Kopfgeld von 50 Nuyen pro abgeliefertem Kadaver ausgesetzt.

• Arete

• Der Brucha ist eine Gefahr für Autofahrer – seine Stacheln können schwere Reifenschäden verursachen.

• Turbo Bunny



KFI

BULLDOGGEN-HERMELIN

MUSTELA STALINII

Lebensraum: Wälder

Vorkommen: Nord- und Osteuropa

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Das Bulldoggen-Hermelin ist eine wieselähnliche Kreatur, bei der das Männchen etwa einen Meter lang und vier Kilogramm schwer wird. Die Weibchen sind deutlich kleiner. Bulldoggen-Hermeline haben ausgeprägte Kiefer mit größeren Muskeln und Zähnen als ihre mündanen Vettern. Die Kiefer werden von längerem Gesichtshaar bedeckt, was dem Hermelin das Aussehen einer Bulldogge verleiht. Das dichte Fell des Bulldoggen-Hermelins wird im Winter weiß und ist im Sommer braun-rot mit einem schwarzen Schwanz.

Verhalten: Das Bulldoggen-Hermelin ist die erwachte Variante des gewöhnlichen Hermelins (*Mustela erminea*). Es ist im Allgemeinen ein nachtaktiver Jäger, der sich von kleinen Säugetieren, Vögeln, Schlangen und Fröschen ernährt. Aufgrund seines starken Kiefers wurde es auch schon dabei beobachtet, wie es größere Tiere wie etwa Schafe und Ziegen jagte. Bulldoggen-Hermeline sind zu einer Gefahr für Konzernoperationen in Europa geworden, hauptsächlich für solche mit Viehfarmen oder Amphibien-Brutstätten, denn die Hermeline schleichen sich hinein, um die Anlagen zu plündern, als wären es ihre persönlichen Kühlschränke. Vergiftete Köder haben nur eine geringe Wirkung auf das Bulldoggen-Hermelin, und Versuche, mittels Grüner und Blauer Biotechnologie ein Virus zu erschaffen, um die ganze Spezies auszurotten, führten zu einer ersten öffentlichen Warnung von Saeder-Krupp vor solchen Aktionen, in der Yamatetsus „Kunsthäsen“-Zwischenfall in der Kantonesischen Konföderation in Erinnerung gerufen wurde.

Das männliche Bulldoggen-Hermelin ist sehr revierorientiert und baut in seinem Revier häufig mehrere Höhlen, von denen es wie von Burgen aus sein Revier gegen Rivalen und Raubtiere verteidigt. In seinem Revier gibt es einen Harem von weiblichen Bulldoggen-Hermelinen sowie Nahrungs- und Wasservorräte. Hermelinweibchen werfen einmal im Jahr zwei bis vier Junge. Die Jungen bleiben ein Jahr lang bei ihrer Mutter, bevor sie sich ein eigenes Revier suchen. Junge Bulldoggen-Hermeline beginnen ihr Erwachsenenendasein, indem sie eine Höhle übernehmen, entweder am Rande des Reviers ihres Vaters oder des Rivalen ihres Vaters, wo sie darauf warten, dass der Besitzer der Höhle sie herausfordert. Solche Herausforderungen enden nicht tödlich, aber durchaus mit Verletzungen an Ohren und Schwanz.

Auf das Menschenreich übertragen kann die soziale Gruppe des Bulldoggen-Hermelins als feudales System von Königreichen klassifiziert werden. Die Hermeline fordern einander zwar wegen Nahrung und Weibchen heraus, aber wenn die Gruppe von einem Außenseiter bedroht wird, tun sich alle Hermeline zusammen, um der Bedrohung zu begegnen.

2039 tötete eine Gruppe von Bulldoggen-Hermelinen angeblich elf Metamenschen und das Vieh auf einer genossenschaftlichen Farm in Lettland. Dieser Zwischenfall führte zwischen 2040 und 2042 in mehreren Gegenden zu alljährlichen Hermelinjagden und einem Schwarzmarkthandel mit Hermelinpelzen. 2042 brachten einige Nachrichtenkonzerne einen Bericht, in dem der Zwischenfall auf der Farm als Schwindel entlarvt wurde, der die öffentliche Meinung gegenüber der Art beeinflussen sollte. Leider wollte die Öffentlichkeit ihre Mäntel aus Hermelinpelz oder die Knochen für Telesma nicht aufgeben, weswegen das Gemetzel weiterging. Aufgrund der exzessiven Jagd wurden Bulldoggen-Hermeline immer seltener und 2065 unter Schutz gestellt. Dies führte zum Verkauf von Abschusserlaubnissen, die die Menge an Bulldoggen-Hermelinen begrenzten, die ein Jäger pro Jagdsaison erlegen durfte. Obwohl der langsame Wiederanstieg der Populationszahlen Anlass zur Hoffnung gibt, sind Wilderer immer noch die größte Bedrohung dieser Art.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	6

Initiative: 4 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+3

Zustandsmonitor: 8/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 3, Sozial 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Immunität (Pathogene, Toxine), Magischer Schutz, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, DK -, Reichweite -1), Schwarmgeist, Verschleierung (Selbst)

Schwächen: Zerbrechlich 1



BUNYIP

DIPRODON IGNOTA

Lebensraum: Lichte Wälder und Grasland in Wassernähe

Vorkommen: Australien

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Oberflächlich ähnelt der Bunyip einem Bären. Er ist drei Meter lang, erreicht eine Schulterhöhe von zwei Metern und wiegt durchschnittlich 2.700 Kilogramm. Im Vergleich zu seinen Augen und Ohren hat er eine sehr große Schnauze. Der Bunyip hat kurzes braunes Fell mit wechselnden schwarzen Farbmustern. Jede Pfote weist dicke Krallen auf, die der Bunyip für mehrere Zwecke einsetzt.

Verhalten: Für seine Größe ist der Bunyip ein schwer aufzuspürender Paracritter. Zwar kann er nicht gut sehen, hat aber einen sehr ausgeprägten Geruchssinn. Seine Nase misst 20 Zentimeter im Durchmesser und ist viermal empfindlicher als die eines Hundes. Mit seinem scharfen Geruchssinn und seinem außergewöhnlich guten Gehör kann der Bunyip Metamenschen ausweichen und seine Umgebung „im Auge behalten“, während er sich an seine Beute heranschleicht. Die Knochenstruktur des Bunyips ist der eines ausgestorbenen Beutelbären ähnlich, und möglicherweise ist der Bunyip eine Erwachte Variante dieses Bären.

Der Bunyip ist ein Allesfresser und bevorzugt Fische, Krustentiere, Knollen und Beeren, wurde aber auch schon beim Verzehr von Kängurus, Dingos, Koalas und ihren Erwachten Gegenständen beobachtet. Sein Fell besitzt chromospektrale Rezeptoren, die in Abhängigkeit vom Licht, das um ihn herum reflektiert wird, die Farbe ändern. Aborigines halten sich aus Bunyip-Revieren fern, weil es heißt, dass der Bunyip in die Träume von Leuten eindringt, um sie zu warnen, bevor sie aufwachen, und ihnen mitzuteilen, dass sie nicht willkommen sind. Es gibt die irrierte Meinung, dass Bunyips Metamenschen jagen und fressen. Dieser Mythos wird noch von Aborigines-Stäm-



men verstärkt, die ihren Kindern seit Jahrhunderten erzählen, dass sie der Bunyip holt und frisst, wenn sie nicht brav sind. Beobachtungen haben allerdings gezeigt, dass Bunyips den Geschmack von Metamenschen und vielen domestizierten Tieren nicht mögen, was der täglichen Aufnahme von Schadstoffen infolge eines urbanen Lebensstils zugeschrieben wird. Bunyips verteidigen sich wie Bären, indem sie sich zuerst auf die Hinterbeine stellen, um den Angreifer einzuschüchtern und zu bedrohen, und dann angreifen. Bunyipkrallen ähneln Bärenkrallen, weisen aber Giftsäcke an den Handgelenken der Vorderpfoten auf. Dieses Gift kann auf die Krallen abgegeben werden, wenn der Bunyip zuschlägt.

Das Gift reagiert stark mit ultravioletttem Licht, wodurch das Opfer lichtempfindlich wird, was Schmerzen verursacht und den natürlichen Heilprozess des Körpers verlangsamt. Verwundete und vergiftete Beute, die einem Angriff entkommen kann, wird nur langsam entkommen können, da die Exposition gegen Sonnenlicht mit der Zeit die schmerzhaften Auswirkungen des Giftes freisetzt. Ein Bunyip muss seine Beute nicht sehr weit verfolgen, und die meisten Opfer überleben keine zweite Begegnung.

Bunyips paaren sich im Frühling, und die Weibchen tragen - ähnlich wie andere Beuteltiere - nach einer einmonatigen Schwangerschaft ein einzelnes Jungtier sieben Monate lang in ihrem Beutel. Bunyips sind gewöhnlich Einzelgänger, die ihre Höhlen unter umgefallenen Bäumen in der Nähe von Süßwassergewässern graben. Sie sind nicht sehr revierorientiert und sehen andere Bunyips nicht als Nahrungskonkurrenten. Es ist nicht ungewöhnlich, mehrere Bunyip-Höhlen in enger Nachbarschaft zu finden.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
9	4	4	9	3	2	3	3	0	5	6

Initiative: 7 + 1W6
Bewegung: x2/x4/+2
Zustandsmonitor: 13/10
Limits: Körperlich 11, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung: 0
Fertigkeiten: Akrobatik 3, Einschüchtern 3, Laufen 3, Spruchzauberei 7, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 5
Kräfte: Farbanpassung, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Geschmack), Gift (Phototoxin), Grauen, Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 9K, DK -), Natürlicher Zauberspruch (Träume), Regeneration
Schwächen: Allergie (Schadstoffe, Schwer)

BUNYIP-GIFT

Vektor: Kontakt, Injektion

Geschwindigkeit: 10 Minuten

Durchdringung: -4

Kraft: 18

Wirkung: Wenn das Gift in Kontakt mit der Haut kommt oder in den Blutkreislauf eindringt, erleidet das Opfer eine Mittlere Allergie gegen Sonnenlicht. Dies ist kumulativ mit eventuell schon bestehender Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht.

Preis pro Dosis: 2.500 ¥

Verfügbarkeit: 15E

CUERO

ENTEROCTOPUS TRANSPARE

Lebensraum: Flüsse

Vorkommen: Südamerika

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Der Cuero ist ein Krake von etwas über einem Meter Durchmesser, der beinahe durchsichtig ist. Er hat acht 2 Meter lange Tentakel mit Saugnäpfen und kleinen Widerhaken. Sein Schnabel misst mehr als 30 Zentimeter im Durchmesser. Cueros können ein Gewicht von über 70 Kilogramm erreichen.

Verhalten: Der Cuero, eine Erwachte Variante des Pazifischen Riesenkraken (*Enteroctopus dofeini*), ist der einzige bekannte Süßwasserkrake. Er kann in Gewässern mit sehr unterschiedlichen Salzkonzentrationen überleben und lebt gewöhnlich in großen Flüssen, an deren Grund er mit seinen mächtigen Tentakeln entlangkriecht. Er ergreift und frisst alles, was an ihm vorbeischwimmt oder -schwebt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	3	3	8	3	4	3	1	0	3	6

Initiative: 6 + 2W6

Bewegung: x2/x6/+2 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 8, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Entfesseln 5, Schleichen 9, Schwimmen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 5

Kräfte: Farbanpassung, Kiemen, Natürliche Waffe (Biss: Reichweite –, Schaden 8K, DK -1)

Anmerkung: +2 Reichweite, um etwas mit den Tentakeln zu greifen. Die Tentakel werden nicht benutzt, um Schaden zu verursachen, sondern um die Beute zum Schnabel zu ziehen.



Der Cuero verwendet die Strömung, um seine Bewegungen zu verbergen. Sobald er seine Beute gefunden hat, verwendet er vier seiner Tentakel, um an die Oberfläche zu schweben, seine Beute zu ergreifen und sie unter Wasser zu ziehen. Mit den übrigen vier Tentakeln hält er sich am Flussgrund fest, während er seine Beute ertränkt. Mit seinem mächtigen Schnabel kann er Fleisch, Knochen und sogar Kunststoff durchdringen. Wenn seine Beute zu groß ist, um sie auf einmal zu verzehren, verwendet der Cuero große Steine, um den Kadaver unter Wasser damit zu bedecken. Für ein wildes Tier ist der Cuero ziemlich schlau und in der Lage, einfache Hebel und Riegel zu bedienen. Er lebt in kleinen Höhlen und quetscht seinen großen Körper durch kleine Öffnungen, die er selbst gräbt.

◆ Dieses Ding ist wie Glas auf Wasser. Ich habe den Cuero zum ersten Mal in Chile, auf dem Rio Malleco, gesehen. Mein Team und ich machten etwas Sightseeing, bevor wir das Sammeln von Materialien an den heißen Quellen von Tolhuaca beendeten. Wir fuhren mit Kajaks in die Stromschnellen. Es war ein fantastischer Nachmittag – bis Philip aus seinem Kajak fiel. Wir warteten darauf, dass er wieder auftauchte, aber er tauchte nicht auf. Jesse rief einen Wassergeist herbei, damit er bei der Suche nach Philip half. Es stellte sich heraus, dass er nicht weit weg war. Sein Körper war fünfzig Meter flussabwärts und vier Meter unter der Wasseroberfläche zwischen Felsen eingeklemmt. Jesse ließ den Wassergeist das Wasser beruhigen, sodass wir ihn bergen konnten. In dem Moment sah – oder eher fühlte – ich eine Gestalt, die an Philips Körper hing. Ich konnte den Cuero kaum erkennen, bevor er mein Handgelenk ergriff und versuchte, mich zu ertränken. Ich war kurz davor, das Bewusstsein zu verlieren, als der Rest der Gruppe mir zu Hilfe eilte. Die Kreatur sprang aus dem Wasser und veränderte für einen Moment ihr Aussehen. Sie

war ledrig braun mit langen Armen wie ein Krake, dann verschwand sie wieder im Wasser.

◆ Glasswalker

◆ Es gibt eine ähnliche Monsterart im Outback, die Guanapi genannt wird. Sie lauert im Brackwasser der wenigen verbliebenen Flüsse und Seen in diesem Gebiet. Angeblich hat jemand als Sicherheitsmaßnahmen ein paar davon in den Oologah Lake in der CAS gesetzt.

◆ Stone



TAGEBUCHAUSZUG DR. DAVID WRIGHT: AOTEAROA (NEUSEELAND)

Die Traumreise nach Aotearoa habe ich statt mit meinem normalen Expeditionsteam mit zwanzig meiner Studenten unternommen. In Aotearoa gibt es nicht die gefährlichen Raubtiere, mit denen ich normalerweise zu tun habe, also habe ich nur eine Rumpfcrew, die mir bei der Dokumentation und den Studenten bei ihren Projekten hilft. Ich hoffe, Aufnahmen von dem schwer auffindbaren Taniwha-Meeresmonster in der Gore Bay zu bekommen.

Ich versuche normalerweise, bei meinen Expeditionen keinen Müll zurückzulassen, besonders da ich eine Anthropologin zur Frau habe, die mir wegen kultureller Kontaminierung und Cargo-Kulten zusetzt. Aotearoa hat allerdings noch strengere Regeln und verbietet sogar bestimmte alternative Kraftstoffe und abgepackte Lebensmittel. Anscheinend zersetzen die sich noch nicht mal dann ordentlich, wenn wir unsere Ausscheidungen vergraben. Für die Studenten war das eine feine Sache, denn ich musste Lebensmittel von den örtlichen Bauernmärkten kaufen.

1. TAG

Für kontinuierliche Aufzeichnungen haben wir einige Fernerkundungssensoren rund um die Bucht und die Klippen aufgebaut. Ich habe darauf achten müssen, dass diese Sensoren aus biologisch abbaubaren Materialien bestehen, um die neuseeländischen Umweltbestimmungen einzuhalten. Das hat den positiven Effekt, dass ich mehr freie Zeit für die Studenten habe und mit ihnen Exemplare der Flora und Fauna sammeln und erfassen kann.

4. TAG

Wir waren verblüfft, an der Nordküste eine „Herde“ von riesigen fleischfressenden hermaphroditischen Schnecken im Lager zu finden, die so groß wie Bowlingkugeln sind. Anscheinend „jagen“ sie Nacktschnecken und Käfer, die hier Zuflucht suchen. Mr. Larson, der mit seinem Rekorder zuerst da war, hat die Erwachte Art für sein Projekt dokumentiert. Später an diesem Tag ist ihm aufgefallen, dass die Schnecken keine Soykrumen fressen, aber geröstete Grillen lieben – und dass er auf seine Finger Acht geben muss.

7. TAG

Das schlechte Wetter hat sich gelegt und den Studenten die Chance verschafft, Fahrten zu suchen und die Trideofallen zu überprüfen. Zwei Studenten haben ein paar großartige Bilder der einheimischen Fauna gemacht. Drei andere haben einen Schwarm von Königspapageien (*Nestor regalis*) untersucht, einer Erwachten Variante des Bergpapageis. Die Studenten haben beobachtet, wie die Vögel zusammengearbeitet haben, um in den Landrover einzubrechen, die einfachen Schlösser an der Kühlbox zu öffnen und sich alle Weintrauben zu schnappen. All die jungen Leute, die ich mitgenommen habe, sind auf dem besten Weg, ordentliche Biologen und Parabiologen zu werden.

10. TAG

Die Softwareüberwachung in Gore Bay hat uns auf etwas aufmerksam gemacht, das sich in der Bucht bewegt und zu unseren relativ generischen Parametern passt. Wir waren gerade in der Nähe der Bucht, deshalb haben wir die Port Robinson Road überquert und sind zum Strand hinuntergelaufen. Dort haben wir statt eines Taniwha zwei Maori-Walreiter entdeckt. Es war ein Team aus Vater und Sohn, die mit einer Schule von Südkapern schwammen. Meine Frau meinte, sie könnten von den Ng ti Porou iwi – was übersetzt Volk der nördlichen Insel heißt – stammen, vielleicht aus Wellington. Als der Vater und der Sohn an das Ufer schwammen, um zu essen, gingen meine Frau und ich hin, um sie zu begrüßen. Meine Frau hatte natürlich recht, aber ich weiß nicht, woran sie das erkannt hat. Wir hatten ein paar Verständigungsprobleme, bei denen wir das Kommlink als Übersetzer einsetzen mussten, aber ich habe ihnen erklärt, dass ich Studenten im Studium der Erwachten und mundanen Biologie unterrichte. Ich fügte hinzu, dass wir diesen Ort gewählt haben, um das Taniwha-Meeresmonster aufzuzeichnen. Er hat mir lächelnd erzählt, dass er seinem Sohn das Leben im Ozean zeige. Und dass er am Abend in die Gore Bay zurückkommen werde und es gerne sehe, wenn wir dann mit allen Studenten wiederkämen.

An diesem Abend haben wir zu unserer Überraschung ein Dutzend Männer und Frauen von den iwi vorgefunden, die mit uns am Strand gefeiert haben. Sie haben Geschichten über die Meeresmonster erzählt, und im Gegenzug wollten sie, dass die Studenten ihnen zeigen, was sie gelernt haben. Es war ein großartiger Abend, selbst ohne Aufnahmen vom Meeresmonster.



ELEKTROMARDER

MARTES AMPERE

Lebensraum: Dicht bewaldete Gebiete und Taiga

Vorkommen: Einzelne Gegenden in Nordeuropa und Nordamerika

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Der Elektromarder hat einen schlanken, wieselähnlichen Körper, wird etwa 60 Zentimeter lang und erreicht eine Schulterhöhe von 20 Zentimetern. Ausgewachsene Exemplare wiegen etwa fünf Kilogramm. Der Elektromarder hat kurzes, rotes Fell mit schwarzen Flecken sowie große, haarlose, ledrige Ohren, die eine leichte Blautönung aufweisen.

Verhalten: Der Elektromarder ist eine seltene Art, die zum ersten Mal im April 2065 gesichtet wurde. Er wurde von einem Such- und Rettungsteam entdeckt, das Funksignale am Fuß der Karpaten nachspürte. Die Retter dachten, dass die Signale von Wanderern in Not ausgesandt würden, die versuchten, mit einem kaputten Kommlink zu senden.

Der Elektromarder ist ein geselliges Tier mit einer hohen Dichte von Höhlen und Gruppen von bis zu 20 Individuen in einem fünf Quadratkilometer großen Gebiet. Die Tiere paaren sich im Sommer, und das Weibchen wirft drei bis fünf Jungtiere. Die Jungtiere werden von der Mutter ein Jahr lang aufgezogen, bevor sie reif genug sind, um alleine zu leben und zu jagen. Die bevorzugte Beute des Elektromarders wurde erst lange nach seiner Entdeckung entdeckt. Der Elektromarder kann zwar überleben, indem er sich von Ratten und Insekten ernährt, hat aber eine spezielle Jagdmethode entwickelt, mit der er seine bevorzugte Beute - Technocritter wie etwa Nezumis und Digits - jagt. Er hat hoch entwickelte Ohren, die empfindlich auf elektromagnetische Wellen - besonders Radiowellen - reagieren und mit denen er seine Beute

aufspüren kann. Sobald der Elektromarder seine Beute findet, hat er die magische Fähigkeit, sie mit einem elektrischen Blitz zu betäuben und dann ein statisches Rauschen zu erzeugen, um die Kommunikation mit anderen Technocrittern zu verhindern.

Diese Jagdspezialisierung behindert den Elektromarder in urbanen Umgebungen und macht ihn außerdem zu einem Ärgernis für die Zivilisation. Ein Elektromarder kann nicht zwischen einem Nezumi und einer Ratte in der Nähe eines RFIDs oder einer Stromleitung unterscheiden, weshalb sein Angriff auf die Ratte nahegelegene Geräte stören kann. Einige Schädlingsbekämpfungsfirmen wie etwa die unabhängigen Seattler Emerald Exterminators oder Lone Stars Paranormal Animals Investigative Services (PAIS) haben erfolgreich Elektromarder gezüchtet und abgerichtet, sodass sie ihre Fähigkeit auf Befehl einsetzen. Diese Firmen haben dabei geholfen, zu beweisen, dass der Elektromarder kein Tunichtgut ist, wie es ursprünglich angenommen wurde.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	2	2	0	1	2	2	1	1	4	6

Initiative: 4 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+3

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 1, Geistig 3, Sozial 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schleichen 3, Spruchzauberei 7, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Elektrosinn, Radar), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, DK -, Reichweite -1), Natürlicher Zauberspruch (Blitzstrahl, Interferenz)



EINE KURZE AUFLISTUNG ERWACHTER INSEKTEN

Astralwürmchen – Glühwürmchen, die duale Lichtpunkte erzeugen.

Phantommotten – Werden von den hellen Auren von Erwachtem und dualen Personen und Artefakten angezogen.

Dantes Bienen – Bienen, die Hitze und Feuer widerstehen. Sie sind die Bestäuber der Blutorchidee.

Morpheusschmetterling – Ein großer schwarz und blau geflügelter Schmetterling, dessen Flügel in Gegenwart von astraler Energie leuchten.

Pergamentschmetterling – Seine Flügel sind in der physischen Welt weiß, zeigen auf der Astralebene aber einen ganzen Regenbogen von Farben.



FELSENECHSE

PHRYNOSOMA CALIBURNI

Lebensraum: Wüsten und Buschland

Vorkommen: Nord- und Mittelamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Felsenechsen sind von Schnauze bis Schwanz 75 Zentimeter bis einen Meter lang und wiegen zwischen zehn und zwölf Kilogramm. Ihr Körper ist von einer grob strukturierten Haut bedeckt, auf der sich unregelmäßige Schuppen und Knochenablagerungen befinden, die es der Echse erlauben, optisch mit felsigem Gelände zu verschmelzen. Die Felsenechse hat einen fransigen Kamm mit vier Auswüchsen auf dem Schädel – zwei über den Augen und zwei unter dem Maul –, die mit dem Kamm verbunden sind. Ihr Farbmuster variiert je nach Lebensraum, von hellbraun über braun mit weißer und schwarzer Musterung bis hin zu grau mit ähnlichen farbigen Mustern. Die Greifzunge ist wie die einer Schlange gespalten, und die Zehen haben scharfe, gebogene Krallen.

Verhalten: Die Felsenechse jagt aus dem Hinterhalt. Mittels ihrer natürlichen Tarnung schleicht sie sich an ihre Beute heran und schlägt dann mit ihrer giftbeschichteten Zunge zu, um das Ziel zu lähmen und es dann im Ganzen zu schlucken. Wenn die Beute dafür zu groß ist, beißt und reißt die Felsenechse – ähnlich wie der Komodowaran – Fleischstücke aus ihr heraus. Als Verdauungshilfe schluckt die Felsenechse Steine, um die Nahrung zu zermahlen. Die Felsenechse macht Jagd auf alles, was sie fangen kann: Kängururatten, Novaskorpione, Gammaspinnen, Sprintkuckucke – alles von der Größe der Felsenechse, das lange genug stehen bleibt. Felsenechsen haben – ähnlich wie andere Reptilien – eine langsame Verdauung. Nachdem sie eine Mahlzeit verschlungen haben, fressen sie häufig tage- oder sogar wochenlang nichts. Nach der Verdauung würgt die Felsenechse die Steine und unverdaulichen Reste wieder hervor. Diese glatten, von Säure angeätzten Steine werden gesammelt und als Telesma für Zauberfoki verwendet.

Felsenechsen wurden zwar schon dabei beobachtet, wie sie in Rudeln jagten, aber sie greifen selbst als Gruppe keine Kreatur an, die größer ist als sie selbst. Sie versuchen, bewegungslos zu bleiben, um der Aufmerksamkeit größerer Kreaturen zu entgehen. Wenn sie angegriffen werden, fliehen sie nach Möglichkeit. Bei Felsenechsen, die angreifen oder angegriffen werden, wurde die Fähigkeit bemerkt, sich flach auf den Boden

zu drücken. Diese Position mit niedrigem Schwerpunkt macht es für ein Raubtier schwierig, eine Felsenechse umzudrehen oder herumzuschubsen.

Felsenechsen paaren sich im Sommer und legen ihre Eier im Herbst. Das Weibchen legt seine Eier in einen Bau in der Seite eines Hügels. Das Gelege enthält durchschnittlich 15 Eier. Die Eier haben ihre eigene Tarnung durch die gesprenkelte Färbung und unregelmäßige Calciumablagerungen, die ihnen das Aussehen von Steinen geben. Das Weibchen brütet die Eier bis zum Frühling aus, wenn es nach der Regenzeit reichlich Beute gibt. Junge Felsenechsen rollen sich in den Fäkalien anderer Tiere herum, damit sie nicht von Raubtieren oder erwachsenen Felsenechsen gefressen werden.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	4	4	2	2	2	3	1	0	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 4, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Exotische Fernkampfwaffe (Zunge) 3, Schleichen 9, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Schaden 4K, DK –), Regeneration

Schwächen: Verwundbarkeit (Kälte)

Anmerkungen: Die Zunge der Felsenechse hat Reichweite +1.



FIDSCHI-MEERJUNGFRAU

MERHOMO FORSTERI

Lebensraum: Gemäßigte, subtropische und tropische Ozeane

Vorkommen: Südpazifische Inseln, größte Kolonien auf Fidschi

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Die Fidschi-Meerjungfrau hat denselben Unterleib wie die mundane Spezies (siehe unten), aber am Oberkörper statt Flossen ein Paar Arme, die in vierfingrigen Händen mit Krallen und Schwimmhäuten enden. Ihr Kopf weist eine dichte Fellmähne auf, ähnlich wie bei einem Löwen; bei Männchen wächst gelegentlich auch längeres Fell am Kinn. Die Fidschi-Meerjungfrau hat eine kürzere Nase und ausgeprägtere Eckzähne als andere bekannte Spezies. Sie wird durchschnittlich 100 Zentimeter lang und 150 Kilogramm schwer.

Verhalten: Während die Meerjungfrau eine Erwachsene Variante des Kalifornischen Seelöwen ist, ist die Fidschi-Meerjungfrau aus dem Neuseeländischen Seebären (*Arctocephalus forsteri*) erwacht. Sie hat ähnliche Merkmale wie die Meerjungfrau, zum Beispiel Arme mit vierfingrigen Händen, die mit Schwimmhäuten versehen sind, aber sie ist weder so groß wie die Meerjungfrau noch sieht sie so feminin aus. Auch Fidschi-Meerjungfrauen setzen primitive Werkzeuge bei der Jagd ein. Kolonien von Fidschi-Meerjungfrauen gibt es nur auf den Inseln östlich von Australien. Verglichen mit anderen Meerjungfrauen ist die Fidschi-Art weniger aggressiv, allerdings immer noch gefährlich. Sie ernährt sich von Fischen, Krustentieren und Meeresvögeln, wenn sie sie fangen kann. Ihren Brutplatz verteidigt sie aggressiv, auch gegen größere Exemplare ihrer Art. Fidschi-Meerjungfrauen sind nicht monogam. Ihre Gesellschaftsstruktur ist matriarchal, die Weibchen können sich ihre Partner aussuchen. Nachdem die Jungen geboren sind, gehen die Weibchen auf die Jagd, während die Männchen die Jungen beschützen. Fidschi-Meerjungfrauen werden manchmal wegen ihres Fleisches gewildert, und ihr dichtes Fell wird von Inselepiraten genutzt. Die Kadaver „skalpiertes“ Fidschi-Meerjungfrauen werden manchmal an australische Strände gespült.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	5	7	4	3	2	4	1	2	3	6

Initiative: 11 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Schleichen 3, Schwimmen 9, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör), Natürliche Waffe (Krallen: Reichweite –, Schaden 4K, DK –)



- Nicht viel Fell oder Fleisch dran, also Zeitverschwendung für mich. Die „Piraten“, die er erwähnt, sind eher Einheimische, wie zum Beispiel die Huk. Das sind Schmalspurrebellen, die nach Wildbret und ein bisschen Geld Ausschau halten.
- Kane
- Matriarchale Meerjungfrauen? Ich bin eine Frau, hörst du mein Bellen?
- Slamm-0!
- Du schläfst wirklich gerne auf der Couch.
- Netcat



FLUGQUALLE

CYANEA TASSIN

Lebensraum: in 60+ Kilometern Höhe

Vorkommen: Weltweit

Häufigkeit: Extrem selten

Aussehen: Ein 2,3 Meter durchmessender, glockenförmiger Körper mit über einem Dutzend Tentakel von acht Metern Länge. Die Haut ist durchscheinend blau mit einigen undurchsichtigen Flecken. Der Körper der Qualle ist in sechs gasgefüllte Kammern unterteilt. Eine Ansammlung von Sinneszellen zur optischen und elektrischen Wahrnehmung befindet sich an der Unterkante ihres glockenförmigen Körpers.

Verhalten: Die Flugqualle ist einer der seltsamsten Extremophilen, die es gibt, und der komplexeste bekannte Organismus dieses Typs. Sie wird als große Qualle klassifiziert, lebt aber nicht im Meer, sondern schwebt in der Atmosphäre. Wasserstoffgefüllte Kammern in ihrem Körper verleihen ihr ähnliche Flugfähigkeiten wie einem Wetterballon. Die Flugqualle kommt in bis zu 90 Kilometern Höhe vor. Hier wurde sie zuerst von einem Satelliten entdeckt, der alle Lebensformen aufzeichnen sollte, die er in der Atmosphäre finden konnte. Die Flugqualle ernährt sich von elektrischen Entladungen in der Atmosphäre. Ihre Tentakel haben feine Härchen, die mittels statischer Elektrizität Energie erzeugen können. Der elektrische Strom versorgt die Qualle in Verbindung mit den Gasen und Flüssigkeiten, die sie sammelt, mit den Nährstoffen, die sie zum Überleben braucht. Wasserstoff ist zwar – besonders bei Gewitter – hochgefährlich und explosiv, aber die Körperkammern der Flugqualle speichern den Wasserstoff in Blasen eines dickflüssigen, seifigen Materials, was tödliche Explosionen verhindert.

Die Paarungsrituale der Flugqualen wurden bis jetzt nicht beobachtet, aber man hat nicht ausgewachsene Flugqualen aus Sturmwolken herabschweben sehen. Beobachtungen haben gezeigt, dass diese Kreaturen mit den Passatwinden wandern. Wir nehmen an, dass sie durch große Stürme angezogen werden, in denen sie fressen und sich paaren.

Flugqualen stellen für Metamenschen keine direkte Gefahr dar, aber sie können Flugzeugen, die große Mengen elektrischer Ausrüstung transportieren, Kraftwerken und sogar einigen Funktürmen gefährlich werden, da sie starke elektromagnetische Felder aufsuchen. Bei den gelegentlichen Begegnungen mit diesen Kreaturen haben sie sich, anders als ihre mundanen Verwandten, als körperlich sehr kräftig erwiesen. Die Tentakel haben kräftige Muskeln, mit denen die Flugqualle wie ein Oktopus Dinge ergreifen oder an sich ziehen kann. Die Flugqualle kann zur Verteidigung Elektrizität erzeugen und abgeben, obwohl wir noch nicht wissen, welches Raubtier sie erbeuten könnte.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	3	2	5	3	4	3	1	2	5	6

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1 (fliegend)

Zustandsmonitor: 10/10

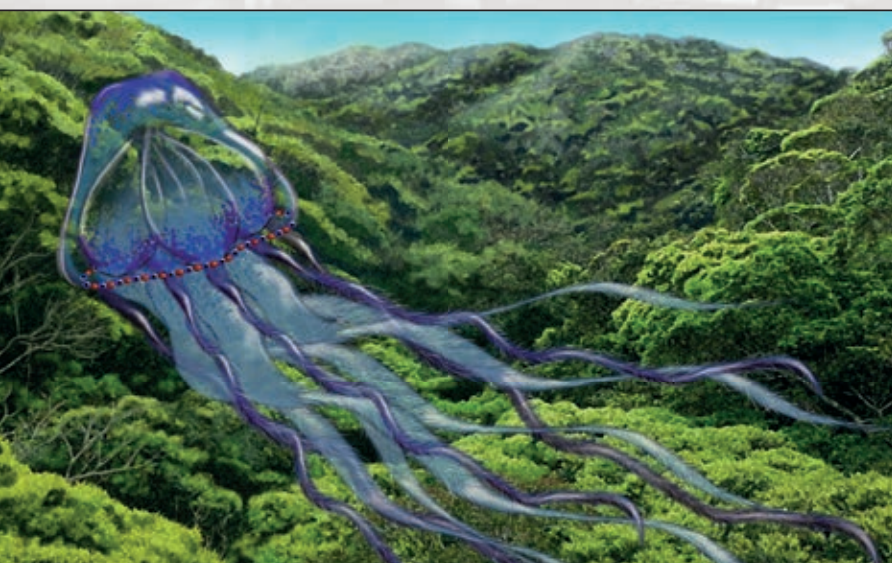
Limits: Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Fliegen 3, Waffenloser Kampf 7

Kräfte: Energieaura (Elektrizität), Energieentzug (Elektrisch), Gesteigerte Sinne (Elektrosinn), Immunität (Elektrizität, Kälte), Natürliche Waffe (Tentakel, Reichweite 5, Schaden 5K, DK –)

- Nur damit ich das klar sehe: Die Satelliten, die dieses Ding fanden, suchten nicht nach Lebensformen. Das waren Spionagesatelliten, die über dem Tir spionierten?
- Stone
- Nein, sie hielten nach Elfen (Emissions of Light and Very Low Frequency perturbations from EMP events) und Sprites (Stratospheric/mesospheric perturbations resulting from intense thunderstorm electrification) Ausschau.
 - Orbital DK
- Auf diese Weise wandern Matrixkreaturen in der echten Welt ...
 - Plan 9
- Fang bitte nicht damit an. Ich will hier keinen 10 Megapulse großen Streit über das Leben von E-Crittern sehen.
 - Netcat
- Moment, Plan 9 ist zurück?
 - Pistons
- Einstweilen. Lange Geschichte. Erkläre ich später.
 - Glitch



FUNKELALBATROS

DIOMEDEA SCINTILLANS

Lebensraum: Ozeane und Inseln

Vorkommen: Nördliche und südliche Polargebiete

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Funkelalbatros ist ein großer, mit Schwimmfüßen ausgestatteter Seevogel mit einer durchschnittlichen Flügelspannweite von 3,6 Metern und einem Gewicht von etwa einem Kilogramm. Er hat einen langen, starken Schnabel und ein leicht rosafarben und weiß gefärbtes Federkleid mit einigen dunklen Federn an der Flügeloberseite und dem Schwanz. Die Männchen haben zusätzlich ein orangefarbenes Federkleid auf dem Kopf.

Verhalten: Der Funkelalbatros ist die Erwachte Variante des (Nördlichen und Südlichen) Königsalbatrosses (*Diomedea epomophora*). Den größten Teil des Jahres über sieht er wie seine mundanen Vettern aus und gleitet auf der Suche nach Nahrung kilometerweit auf dem Wind. Er ist ebenfalls ein Kolonist und sucht zur Paarung spezielle Inseln auf. Wie ihre mundanen Gegenstücke versuchen die Männchen, mit eindrucksvollen Flugvorführungen Partnerinnen anzulocken. Während der Frühlings-Tagundnachtgleiche, wenn sie sich paaren, zeigt der männliche Funkelalbatros eine pyrotechnische Show, bei der er Luftakrobatik und Feuerprojektionen kombiniert. Das Männchen vollführt diese Balzpräsentation für wenige Tage im Jahr und atmet dann Feuer und hüllt sich im Flug in Flammen.

Konzern-Kreuzfahrtlinien wie etwa Majestik Cruise Lines und Hermes Tours fahren Campbell Island oder Enderby Island vor Neuseeland an, um die Show zu beobachten. Funkelalbatrosse verletzen sich dabei nicht, und ihre Flammentechniken sind, wenn sie in der Nähe des Bodens oder auf dem Boden eingesetzt werden, sehr förderlich für die Umwelt. Die Flammen karbonisieren den Abfall aus dem Ozean und ergeben zusammen mit den Nitraten aus dem Kot der Vögel einen natürlichen Dünger, der das Wachstum der Inselvegetation unterstützt.

Ares hat versucht, die Inseln als Naturschutzgebiet zu erhalten, aber während des Orichalkumrauschs von 2060 gab es auf den Inseln verdeckte Bergbauoperationen und Söldnerschmützel, bevor das Orichalkum wieder verschwand. Zwischen 2060 und 2062 ging die Population des Funkelalbatros zurück, da er zur Nahrungsquelle für Söldner wurde.

Das Weibchen legt pro Saison zwei Eier. Nach dem Schlüpfen kämpft das dominante Küken meist mit dem schwächeren Küken um die Aufmerksamkeit der Eltern. Dies schließt den Einsatz seiner Kräfte ein, was für das schwächere Küken meist tödlich ausgeht. Nur wenige Tiere machen Jagd auf lebende Küken, da sie innerhalb von wenigen Wochen nach dem Schlüpfen Feuer erschaffen können. Krabben haben gelernt, entweder nur ein Ei zu nehmen (wenn es zwei gibt) oder zu warten, bis eines der Küken besiegt ist.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	4	3	3	3	2	2	2	0	2	6

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x3/x6/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 3, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Fliegen 7, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Energieaura (Feuer), Tierbeherrschung (Seevögel)

Schwächen: Nahrungsbedarf (Fisch)



GEISTERDELFIN

DELPHINUS SPECTRE

Lebensraum: Küstengewässer

Vorkommen: Südostasien und Indischer Ozean

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Geisterdelfin ist eine Walart, die ähnlich aussieht wie andere Buckeldelfine, zwei bis drei Meter lang und durchschnittlich 190 Kilogramm schwer wird. Seine Hautfarbe ist gewöhnlich grau oder weiß mit pinkfarbener Panaschierung wie Marmor, die von Blutgefäßen herrührt, die sich dicht unter der Hautoberfläche befinden. Der Geisterdelfin hat eine schmale, schnabelartige Nase mit winzigen scharfen Zähnen und eine 15 Zentimeter hohe Rückenfinne, die fast durchsichtig ist, wie mattes Glas. Junge Geisterdelfine sind grau und werden immer weißer, während sie sich der Geschlechtsreife nähern. Erwachsene Geisterdelfine verlieren langsam die Farbe in ihrer Rückenfinne, bis sie durchsichtig ist.

Verhalten: Geisterdelfine sind eine geheimnisvolle Erwachte Variante des Chinesischen Weißen Delfins (*Sousa chinensis*). Gerüchte und Videoaufnahmen haben bis jetzt nicht zu einem klaren Verständnis ihres Verhaltens geführt. Die Mehrzahl der Begegnungen mit Geisterdelfinen hat zu Unfällen auf Schiffen, Bohrplattformen und in Häfen geführt, obwohl es auch einen kleinen Prozentsatz von gemeldeten Fällen gibt, in denen Geisterdelfine Leute vor dem Ertrinken retteten. Geisterdelfine werden häufig beobachtet, wenn Küstennebel auftritt, der sie vor visueller und thermaler Entdeckung verschleiern. Sie sind gesellig mit anderen Delfinen und reisen und jagen zusammen mit Schulen von mundanen oder Mondelfinen.

Über ihr Fortpflanzungsverhalten ist wenig bekannt, aber eine Hypothese besagt, dass Geisterdelfine landeinwärts in abgeschiedene Süßwasserseen migrieren. Es ist denkbar, dass sie in Nebelgestalt Zugang zu diesen Orten erlangen, was bestimmte Sichtungen von großen seebewohnenden Kreaturen erklären würde. Abgesehen von natürlichen Raubtieren wie etwa Megalodons und Seewölfen müssen sich Geisterdelfine seit Neuestem auch mit direkten metamenschlichen Eingriffen auseinandersetzen. Mehrere chinesische Konzerne haben ihr paranormales Verteidigungsar-

senal auf Gas- und Ölplattformen sowie Handelsschiffen um AgHexHex erweitert, um Geisterdelfine von Angriffen abzuhalten. Geisterdelfine zeigen allerdings ein hohes Maß an Intelligenz, und Geisterdelfinschulen koordinieren ihre Angriffe und zeigen gegen Schiffe mit AgHexHex-Verneblern ein aggressiveres Verhalten.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	5	5	8	4	4	4	3	0	4	6

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 12/10

Limits: Körperlich 10, Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Schwimmen 7, Spruchzauberei 7, Tauchen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sonar), Natürlicher Zauberspruch (Nebel), Nebelgestalt, Suche, Unfall



GHAZU

EQUUS BEDOUII

Lebensraum: Ebenen und Grasland

Vorkommen: Naher Osten und vereinzelt in Zentralasien

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Ghazus sind schwarzhäutig mit Fell in drei möglichen Farben: schwarz, weiß oder stumpf silberfarben. Sie haben einen ähnlichen Körperbau wie Araberpfede, mit einem größeren, eckigen Kopf, der in ein kleines, schmales Maul zuläuft, obwohl der Kopf des Ghazus eine stromlinienförmigere Knochenstruktur mit kleineren eckigen Nüstern aufweist. Ghazus haben einen kompakten Körper mit starken Knochen, eleganten Beinen und einem leicht aufwärts gerichteten Schwanz. Sie erreichen eine Schulterhöhe von 1,5 bis 1,6 Metern und wiegen durchschnittlich 475 Kilogramm.

Verhalten: Das Ghazu ist eine Erwachte Spezies von Pferden, genauer von Araberpfeden. Nach Untersuchungen historischer Daten über die Spezies haben Wissenschaftler bestätigt, dass etwa 80 Prozent der Seglawi- und Muniqi-Linien von Araberpfeden zu Ghazus erwachten. Ghazus sind genauso intelligent und stur wie Araberpfede und bekannt dafür, nachtragend zu sein. Sie haben ein enges Band zu Metamenschen und können treu bis in den Tod sein. Ghazus haben dieselben Fortpflanzungs- und Entwicklungszyklen wie andere Pferde. Die Weibchen haben ein Fohlen pro Saison, und Ghazus erreichen die Geschlechtsreife mit vier Jahren. Das Abrichten und Binden eines Ghazus beginnt zwei Jahre früher. Es wird angenommen, dass diese jahrtausendealte Tradition der Grund ist, warum Ghazus besser abrichtbar sind als Bayards. Die Kreuzung von Ghazus mit normalen Pferden bringt unfruchtbare, wie Araber aussehende Pferde ohne Erwachte Fähigkeiten hervor. Versuche, Ghazus mit Bayards oder Farasi zu kreuzen, haben sich aufgrund der genetischen Unterschiede als unmöglich herausgestellt.

Weltweit gibt es mehrere Ghazu-Herden, die größten davon im Nahen Osten. Global Sandstorm im Arabischen Kalifat und die Ewigen Keheylan in Ägypten besitzen jeweils über tausend Exemplare. Länder im Nahen Osten und Konzerne in dieser Region, die versucht haben, Ghazus zu erwerben, fanden sich im Konkurrenzkampf mit Konzernen wieder, die Partner der KTRA sind. Die Beduinen und Nubier haben ihre berittene Infanterie mit Ghazus nachgerüstet, da sie viel schneller als Araber und ähnlich



schnell wie Bayards und Farasi sind. Ihre Fähigkeit, sich an ihren Reiter zu binden, macht sie außerdem wertvoller als Rinaldos.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	6	5	8	2	1	3	3	2	3	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x3/x10/+6

Zustandsmonitor: 12/9

Limits: Körperlich 10, Geistig 3, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Laufen 7, Waffenloser Kampf 7

Kräfte: Bewegung (nur selbst), Dualwesen, Empathie, Magiege-spür, Magischer Schutz, Natürliche Waffe (Tritt: Schaden 8K, DK -), Schutz



GRABBIBER

CASTOR EFFORDERIS

Lebensraum: Bewaldete Gebiete in der Nähe von Flüssen und Bächen

Vorkommen: Nordeuropa, Deutschland und vereinzelt in Zentralasien

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Grabbiber ist ein großes, teilweise im Wasser lebendes Nagetier von 1,4 Metern Länge mit einem 70 Zentimeter langen, runden, haarlosen Schwanz, das durchschnittlich 40 Kilogramm wiegt. An den Hinterpfoten besitzt er Schwimmhäute, an den Vorderpfoten große Krallen. Grabbiber haben ein sehr kurzes Fell, dessen Farbe von bernsteinfarben bis umbrabraun reicht.

Verhalten: Der Grabbiber ist die größte bekannte Erwachte Variante des Europäischen Bibers (*Castor fiber*). Wie sein mundaner Artgenosse lebt er in Höhlen und ernährt sich von jungen Bäumen. Statt Dämmen bauen Grabbiber allerdings Tunnelkomplexe, mit denen sie Wasser von Flüssen und Grundwasserleitern umleiten und Seen oder Marschen erschaffen, in denen sie leben. Diese Seen können bis zu 50 Kilometer von der ursprünglichen Wasserquelle entfernt entstehen. Die Tunnel sind Wunderwerke der Ingenieurskunst, denn die Grabbiber passen den Durchmesser der Tunnel an, um einen Wasserdurchfluss zum neuen Ort zu gewährleisten. In dem neuen See erschaffen sie eine Höhle aus angehäufelter Erde und Stein. Für Kreaturen, die nicht der Durchdringung fähig sind, ist der Zutritt zur Höhle unmöglich, denn die Grabbiber bauen keine Tür ein. Stattdessen dringen sie auf magische Weise durch den Erdhügel. Nachdem sie ihn ausgehöhlt und kleine Atemlöcher gegraben haben, lassen sie den Bautunnel einstürzen. Mit genügend Zeit kann der Grabbiber außergewöhnliche Bauwerke errichten. Vier Kilometer nördlich des Svarvarnuten in Norwegen, in der Nähe der Otra, haben Grabbiber einen Gletschersee so modifiziert, dass er einen geothermalen Schlot sowie einen 70 Meter hohen Wasserfall enthält, um den Abfluss zu kanalisieren. Dies hat eine üppig bewachsene Umgebung geschaffen, in der sich andere Wildtiere tummeln, und außerdem die Größe des Sees um zehn Prozent erhöht. An einem Ort können Großfamilienverbände von bis zu 50 Tieren leben und bauen. Sie kommunizieren und überwachen ihre Umgebung, indem sie mit dem Schwanz gegen die Tunnelwände schlagen oder hochfrequenten Schnattern einsetzen.

Grabbiber können in ländlichen Gebieten und urbanen Sprawls lästig bis gefährlich sein. Ihre Grabungen können urbane Wasser-, Abwasser- und Entwässerungsrohre beschädigen oder Bauwerke durch eingestürzte Tunnel absenken oder fluten. Ziegel und Beton schrecken sie nicht ab, da sie das Bauwerk einfach rammen und mittels ihrer magischen Fähigkeiten durchbrechen. Mehrere Konzerne mit Anlagen in Europa heuern Kammerjäger an, um die Anlagen auf Grabbiberbefall zu untersuchen. Die Kammerjäger haben in der ADL, in Norwegen und der Skandinavischen Union einen zusätzlichen Anreiz von 150 Nuyen pro umgesiedeltem Exemplar. In mehreren anderen Ländern (wie etwa Polen), die versuchen, Erwachte Wildtiere zu kontrollieren, erhalten Jäger für getötete Exemplare 50 Nuyen pro Schwanz.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	3	3	1	3	2	3	2	0	4	6

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+3

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 2, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schwimmen 3, Spruchzauberei 3, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Durchdringung, Gesteigerte Sinne (Echolot, Wärmegefühl), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, DK -, Reichweite -1), Natürlicher Zauberspruch (Energieschlag), Verschlingen (Erde)



DIE INNERE WAHRHEIT

Gepostet von: Ecotope

„Du bist, was du isst“, wie das Sprichwort sagt. Was für die Mehrheit von uns bedeutet, dass wir ein Bündel Gemüse sind, das in einer konzernkontrollierten Umgebung lebt und jeden Tag Scheiße aus Konzernlaboren zum Fressen kriegt. Ja, das ist ein Witz, aber er kommt der Wirklichkeit ganz schön nahe, oder?

Vielleicht denkt ihr, dass die Wohlhabenden dieser Welt jeden Abend echte Steaks und Burger essen, aber die Wahrheit ist, dass die „Ärmeren“ der Reichen zwar häufiger Rind und Schwein essen, aber dass ihr Fleisch von den Teilen des Tieres kommt, die noch vor einem Jahrhundert – je nach Kultur – als Abfall, manchmal aber auch als Delikatesse galten. Von Presswurst bis Ochsenchwanz, von Blut bis Gekröse – in abgeschotteten Märkten wird all das zu hohen Preisen verkauft.

Das Gute an dieser einseitigen Landwirtschaftskatastrophe ist, dass das Drittel der Landmasse, das man damals für die Ernährung und Aufzucht von Vieh genutzt hat, für andere Nutzungsmöglichkeiten freigemacht worden ist, obwohl die meisten Arten der Konzernnutzung das Land weiterhin versauen (was habt ihr auch anderes erwartet?). Zusätzlich haben der Umstieg von Fleisch auf Soja und die Ressourcenknappheit dazu geführt, dass Metamenschen viel weniger Fett zu sich nehmen, wodurch der Anteil der Übergewichtigen an der Bevölkerung drastisch gesunken ist. Das heißt natürlich nicht, dass die Leute gesund sind, sondern nur, dass sie nicht mehr so viel Fett essen. Natürlich bekommen sie immer noch nicht genügend Grundnährstoffe. Bottichgezüchtete Nahrung ist etwas billiger als Fleisch. Synthetische Nahrungsmittel und in Flaschen abgefülltes Fleisch (natürlich mit viel schmackhafteren Markennamen) von Natural-Vat und Soba Foods sind das Ergebnis der Bemühungen, Kühe (oder Teile davon) zu züchten, ohne dass man dafür Ställe braucht. Manchmal kotzen die Konsumenten dieses Zeug noch nicht einmal wieder aus – solange sie keine Trideoaufnahmen von seiner Herstellung sehen.

Die hohen Preise haben zu einem florierenden Schwarzmarkt für die fleischfressende Klientel geführt. Einige kleine Labore reproduzieren Blutprodukte, die in Sojabereitern verwendet werden können. Diese Labore bleiben klein, um unter dem Konzernradar zu bleiben, und es ist leichter, Zellhaufen statt ganze Organe zu züchten und zu transportieren. Abgesehen vom offenen Diebstahl der alten Betsey jagen einige Runner Tiere, die in der Nahrungskette weit unten stehen und die sie auf dem Schwarzmarkt verkaufen können. In vielen Städten ist das urbane Wildern von Ratten und Tauben eine übliche Methode, um sowohl Einkommen als auch Ernährung zu verbessern. Ich nenne es „Wildern“, weil man die beste Beute auf Konzernterritorium oder in Gebäuden in Konzernbesitz macht, und die Kons reagieren ziemlich unfreundlich auf Leute, die Fallen in Lüftungsschächten und an ähnlichen Orten legen. Wilde Tiere – wenn man sie denn findet – sind viel stärker mit Schwermetallen und anderen Schadstoffen belastet, was ihr Fleisch gefährlich macht. Und es schmeckt schrecklich. Die Jagd auf Haustiere mag für manche eine Option sein, aber Katzen und Hunde sind genmanipuliertes Fleisch, das für die soziale Wirkung und nicht für den Verzehr optimiert wurde. Und Haustiere, die verschwinden, werden gewöhnlich vermisst. Wer nach Rezepten sucht: Es gibt in der Matrix ein Kochbuch mit Rezepten für die Zubereitung von Teufelsratten und anderen häufigen Tieren [Link]. Wenn Jagen keine Option ist, gibt es Do-It-Yourself-Kits, die euch helfen, Grillen und andere Insekten zu züchten, die eine relativ günstige – und knusprige! – Nahrungsergänzung sind.



GROSSE FALLENSPINNE

CARPARACHNE AUREOGRANDI

Lebensraum: Wüste

Vorkommen: Namib-Wüste, Südafrika

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Die Große Fallenspinne misst 12 bis 30 Zentimeter von Beinspitze zu Beinspitze und wiegt 30 bis 75 Gramm. Sie hat acht Beine, acht Augen und zwei Giftklauen und ist mit feinem weißem Haar bedeckt.

Verhalten: Große Fallenspinnen, eine Erwachte Variante der Afrikanischen Radspinne (*Carparachne aureoflava*), die in der Namib-Wüste heimisch ist, graben 50 Zentimeter breite Löcher in den Sand, deren Wände sie mit Spinnenseide auskleiden und über denen sie eine Falltür aus Sand und Seide bauen. Sie fühlen, wenn ein Beutetier an der Falltür entlangläuft, springen dann überraschend hervor und lähmen es mit ihrer Berührung. Sobald das Opfer bewegungsunfähig ist, wird es vergiftet. Dann wartet die Spinne ab, bis das Gift die Körperzellen platzen lässt und das Opfer von innen her zersetzt. Erst dann trinkt die Große Fallenspinne und saugt dem Kadaver jegliche Flüssigkeit aus.

Große Fallenspinnen leben in lockeren Gemeinschaften zusammen. Der Hang einer Sanddüne kann Dutzende dieser Erwachten Spinnen beherbergen, die gelegentlich zusammenarbeiten, um größere Beute wie beispielsweise

Metamenschen zu erlegen. Wenn sie bedroht wird, kann sich die Große Fallenspinne zu einem Ball zusammenrollen und mit unglaublicher Geschwindigkeit davonrollen.

In einem grausameren Abschnitt des großen Kreislaufs des Lebens wird das Männchen, sobald es sich mit dem Weibchen gepaart hat, von diesem gelähmt und dann gefressen. Das Weibchen legt einen Eiersack in seiner Höhle ab, bis die Jungen schlüpfen, die dann die Mutter fressen. Es wird vermutet, dass bei diesem Akt des Kannibalismus eventuell auch Wissen übertragen wird.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	4	1	3	1	3	1	0	4	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1

Zustandsmonitor: 7/10

Limits: Körperlich 3, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 1, Schleichen 3, Schwimmen 9, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Bewegung (Selbst), Gesteigerte Sinne (Erschütterungssinn), Gift, Lähmende Berührung

Schwächen: Zerbrechlich 2



GRUBENDACHS

MELES DIRE

Lebensraum: Wälder und ländliche Umgebung

Vorkommen: Mitteleuropa

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Grubendachs ist ein kräftig gebautes Tier mit einem kleinen Kopf, einem dicken Hals, einem keilförmigen Körper und einem kurzen Schwanz. Er ist 1,7 Meter lang, hat eine Schulterhöhe von 60 Zentimetern und wiegt 40 bis 50 Kilogramm. Er hat langes, struppiges Haar auf dem Rücken und an den Seiten mit weichem Unterhaar. Der Grubendachs ist an Bauch und Beinen schwarz. Die Seiten sind grau und gehen in den braunschwarzen Rücken über. Kopf und Gesicht sind weiß-braun gestreift.

Verhalten: Diese größere Variante des Europäischen Dachses (*Meles meles*) stammt aus der SOX, hat sich in den letzten drei Jahrzehnten aber stark ausgebreitet und kommt heutzutage in weiten Teilen Mittel- und Nordeuropas vor. Der Grubendachs ist ein geselliges Tier und lebt in Gruppen von sechs bis zwölf erwachsenen Tiere. Grubendachse bewohnen natürliche oder selbst gegrabene Höhlen, lassen sich gelegentlich aber auch in verlassenem Kellern oder Minen nieder. Anders als der Europäische Dachs haben sie keine Angst vor Menschen, Hunden oder Wölfen. Tatsächlich zeigen sie ein ähnliches Jagdverhalten wie Wölfe und jagen in kleinen Gruppen von bis zu sechs Tieren. Sie sind zwar Allesfresser, bevorzugen aber tierische Beute wie zum Beispiel Kaninchen, Füchse und sogar Hirsche. Grubendachse haben starke Kiefer und einen widerstandsfähigen Magen, wodurch sie in der Lage sind, kleinere Beutetiere im Ganzen hinunterzuschlucken. Sie heben ihre Beute nicht für einen späteren Zeitpunkt auf. Die Enzyme im Magen des Grubendachses schützen ihn außerdem vor Giften. Der Grubendachs kann sich magisch verbergen, tut dies aber im Regelfall eher auf der Flucht als bei der Jagd. Mehrere Grubendachsrudel graben häufig eine gemeinsame Latrine, die für alle Rudel bequem zu erreichen ist, denn sie halten ihr Revier gerne sauber. Die Latrine kann mehrere Meter lang und einen bis zwei Meter tief sein. Etwa einmal im Jahr lassen die Grubendachse die Latrine zusammenstürzen und graben eine neue.

Grubendachse paaren sich im Frühling und bleiben gewöhnlich ein Leben lang zusammen. Das Weibchen kann nach zehnmonatiger Tragzeit bis zu fünf Welpen werfen. Die jungen Grubendachse bleiben vier bis fünf Monate bei ihrer Mutter, bevor sie alleine den Bau verlassen dürfen, und drei Monate später dürfen sie mit dem Rudel der El-

tern jagen oder ein neues Rudel gründen. Grubendachse habe eine klare Hierarchie mit einem Alphamännchen, das die Jagden anführt, und einem Alphaweibchen, das für die Höhle verantwortlich ist.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	5	5	3	3	2	3	2	3	3	5

Initiative: 8 + 2W6

Bewegung: x2/x4/+4

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 5, Schleichen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 7

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Restlichtverstärkung), Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Reichweite –, Schaden 4K, DK –), Unfall, Verschleierung



- ♦ In einer Grubendachslatrine findet man meistens nur einen Haufen Scheiße, aber manchmal, wenn sie irgendwelchen menschlichen Müll in ihrem Revier nicht mögen, schleppen sie ihn dorthin. Das sind dann hauptsächlich Plastiksachen, die sie nicht zerkauen konnten. Übrigens, geratet bloß nicht zwischen einen Grubendachs und seine Latrine, da gibt es keinen guten Weg raus.
- ♦ Picador
- ♦ LOL. Und du hattest die letzte Rolle Toilettenpapier?
- ♦ Slamm-0!



JAHRHUNDERTFRETTCHEN

MUSTELA CENTURAE

Lebensraum: Leicht bewaldete Gebiete

Vorkommen: Nordamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Das Jahrhundertfrettchen ist ein großes, bernsteinfarbenes Frettchen, das durchschnittlich einen Meter lang und drei Kilogramm schwer wird und einen braunen Schwanz hat, der etwa 20 Zentimeter lang wird. Die Füße und der Schwanz des Frettchens sind dunkelbraun, und ein ähnlich dunkelbrauner Streifen verläuft wie eine Maske quer durch sein Gesicht. Die Pupillen haben einen rötlichen Farbstich, und die Vorderpfoten besitzen kurze Krallen, die das Frettchen zum Graben einsetzt.

Verhalten: Das Jahrhundertfrettchen hat den Ruhm, die erste dokumentierte Erwachte Spezies zu sein. Am Beginn des 21. Jahrhunderts, am 1. Januar um acht Uhr morgens, meldete der unabhängige Nachrichtensender WSAF in Chicago, Illinois, die Entdeckung von ungewöhnlich gefärbten schwarzfüßigen Frettchen in der Nähe von Edgemoor Woods, Chicago. Peter Haskle, der Zeuge, zeigte WSAF seinen Holzschuppen, wo er das Weibchen mit seinen Jungen gefunden hatte. Der Reporter, Steven Collins, nannte sie in seinem Kommentar „Jahrhundertfrettchen“. Collins brachte eines der Jungtiere zum U.S. Fish and Wildlife Service, um weitere Erklärungen über diese Anomalie einzuholen. Zwei Wochen später überbrachte die Behörde WSAF die sensationelle Nachricht: Die Jahrhundertfrettchen stimmten weder mit der DNA von Schwarzfußbilitissen noch mit der einer anderen Frettchen- oder Marderart überein.

Damit hatte WSAF eine völlig neue Schlagzeile: *Neue Frettchenart in Chicago entdeckt*. Es sollte weitere 15 Jahre dauern, bis das Jahrhundertfrettchen als Paracritter klassifiziert wurde. Parageologen und Parazoologen vermuten, dass in Chicago eine kurzzeitige Erhöhung des Mananiveaus – eine sogenannte Manaspitze – auftrat und damit das Erwachen der Jahrhundertfrettchen auslöste.

Obwohl das Jahrhundertfrettchen etwas größer und sein Fell anders gefärbt ist als bei anderen Frettchenarten, zeigt es ähnliche Verhaltensweisen. Jahrhundertfrettchen sind schnell, agil und aggressiv. Sie sind tagaktive Jäger und fressen Nagetiere und kleine Vögel. Sie bauen Höhlen und nutzen dabei auch vom Menschen erbaute Bauwerke. Jahrhundertfrettchen sind in ihren Beziehungen monogam und paaren sich im Frühling. Das Weibchen wirft zwischen drei und sechs Jungtiere. Als die Jahrhundertfrettchen entdeckt wurden, zeigten sie eine ungewöhnliche Verhaltensweise, die damals nicht erklärt werden konnte. Einige Gelehrte hielten die gefangenen Exemplare auf irgendeine Art für geistesschwach, da sie bestimmte Orte mieden oder verrückt auf bestimmte Leute reagierten. MRTs und Autopsien brachten kein Ergebnis. Heute wissen wir, dass das Jahrhundertfrettchen magische Energien spüren kann und versucht, sie zu meiden. Außerdem zeigt

es gegenüber Erwachten Personen aggressive Tendenzen. Parazoologen verstehen sein natürliches Verhalten, Magie zu meiden, immer noch nicht. Einige Konzerne machen sich diesen Instinkt aber zunutze, indem sie Jahrhundertfrettchen darauf trainieren, das Sicherheitspersonal auf die Gegenwart Erwachter Personen hinzuweisen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	2	2	0	1	2	2	1	1	2	6

Initiative: 4 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+3

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 1, Geistig 3, Sozial 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Magiegespür

Anmerkungen: -1 Würfel für Widerstandsproben gegen magische Wirkungen und magischen Schaden



KARKADANN

DICEROS KARTAJAN

Lebensraum: Wüsten, Savannen

Vorkommen: Ostafrika bis Südasien

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Das Karkadann hat eine Schulterhöhe von 250 Zentimetern, ist 350 Zentimeter lang und wiegt etwas über 1.000 Kilogramm. Es hat eine raue, dicke, schwarze Haut, dreizehige Füße und eine kurze, borstige Mähne. Seine Gestalt ist pferdeartig, mit einem 80 Zentimeter langen schwarzen Horn auf der Nase.

Verhalten: Das Karkadann sieht zwar eher wie ein Pferd aus, aber sein Vorfahre scheint das Spitzmaulnashorn (*Diceros bicornis*) zu sein. Der Name stammt aus dem Sanskrit und bedeutet „Herrscher der Wüste“. Das Karkadann ist extrem revierorientiert und markiert die Grenzen seines Territoriums mit einem in Bäume gekratzten „X“. Sein Horn ist wie eine große Klinge geformt und besteht aus einem organischen Komposit. Es ist stärker und widerstandsfähiger als normales Horn. An der Wurzel des Horns befindet sich eine Drüse, die die Hornklinge tränkt und dem Tier dabei hilft, seine eigenen Markierungen zu erkennen. Das Karkadann mag – vermutlich wegen des Geruchs, der von ihnen ausgeht – keine anthropogenen Strukturen und greift Mauern und Fahrzeuge an. Dieses Verhalten behindert die Errichtung von Netzwerktürmen in seinem Lebensraum.

Karkadanns leben normalerweise einzeltägerisch, wandern aber während der Regenzeit in Herden in Richtung Ostafrika, um sich zu paaren. Die größte jemals gesichtete Karkadannherde hatte eine Größe von knapp 100 Exemplaren. Solche Herden sind gefährlich, da sie gewöhnlich jede von Metamenschen errichtete Struktur auf ihrem Weg beschädigen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
12	3	4	16	2	2	2	2	2	4	6

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4

Zustandsmonitor: 14/9

Limits: Körperlich 16, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 6



Aktionsfertigkeiten: Antimagie 7, Laufen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Kräfte: Magischer Schutz, Natürliche Waffe (Horn: Reichweite –, Schaden 16K, DK -2), Panzer 6

- ◆ Moment mal. Laut *Ætherpedia* ist das Spitzmaulnashorn seit 2006 ausgestorben. Wie konnte sich das Karkadann aus etwas entwickeln, das schon vor dem Erwachen verschwand?
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Genau, wenn's in der Matrix steht, muss es wahr sein, nicht wahr? Ich habe gehört, dass irgendein Biokon zwei Jahre nach dem erfolgreichen Klonen des Beutelwolfs versucht hat, das Spitzmaulnashorn zu klonen. Und das war kein altruistischer Rette-die-Spezies-Kon. Die haben das für Schwarzmarkt-„Arzneimittel“ aus echtem Nashornhorn gemacht. Die Firma hatte eine Herde von über tausend Nashörnern zur Schlachtung bereit gemacht, als ein paar Ökoterroren die Einrichtung in die Luft jagten und die Nashörner freiließen. Mindestens ein paar der Critter müssen überlebt haben, um zu den Karkadanns zu werden, die wir heute haben.
- ◆ Ecotope

GOBLINISIEREN TIERE IN EINEM BESTIMMTEN ALTER ODER WERDEN SIE SCHON SO GEBOREN?

Gepostet von: Dr. Paterson

Die vorliegenden Indizien deuten darauf hin, dass die meisten Erwachten Tiere in dieser Gestalt geboren werden. Ursprünglich wurden ihre Vorfahren selbstverständlich von mundanen Eltern geboren, als die Welt erwachte, dann brachten diese Erwachten Eltern Erwachte Kinder zur Welt. Damit sind ihre Ursprünge der menschlichen Transformation in die Vielzahl von Metamenschentypen ähnlich. Zu Beginn der Sechsten Welt gab es eine allgemeine Panik, dass sich Haus- und Nutztiere in Monster verwandeln könnten, weshalb viele Leute ihre Tiere aussetzten. Obwohl diese Furcht im Allgemeinen unbegründet war, wurde sie durch einzelne abenteuerliche Vorfälle immer wieder neu entfacht. Nehmen wir zum Beispiel den Fall des Schreckhahns. Studien zeigen, dass dieses Tier in 85 Prozent der Fälle aus dem Bankivahuhn in Asien statt aus dem Haushuhn (*Gallus gallus domesticus*) Erwachte. Dass es vergleichsweise unwahrscheinlich war, dass ihre Hühner sich in Schreckhähne verwandelten, hielt Millionen von Leuten nicht davon ab, ihre Vögel aus Furcht zu töten oder auszusetzen.

Zwar werden die meisten Critter Erwacht geboren statt zu „goblinisieren“, aber es gibt Ausnahmen. Der Großvaterelch beispielsweise zeigt keine Erwachten Eigenschaften, bis er zum Anführer einer Herde wird. Von der Höllenkuh nimmt man an, dass sie schon vor der Geburt im Mutterleib goblinisiert, und der Killerbiber ist eines der wenigen Tiere, die nachweislich erst goblinisieren, wenn sie geschlechtsreif sind.

KLUDDE

NICHT KLASSIFIZIERT

Lebensraum: Ländliche und leicht bewaldete Gebiete

Vorkommen: Westeuropa (Vereinigte Niederlande, Frankreich)

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Die Kludde hat drei Gestalten. Die erste ist die eines großen schwarzen Hundes mit einer Länge von zwei Metern und einer Schulterhöhe von einem Meter. Er hat ein dichtes schwarzes Fell, einen kurzen Schwanz, einen ausgeprägten Nacken und Kiefer und ein Paar rudimentärer lederner Flügel an den Schultern. In dieser Gestalt wiegt die Kludde etwa 60 Kilogramm. Die zweite Gestalt ist die einer schwarzen Hauskatze mit langem schwarzem Fell, die etwa vier Kilogramm wiegt. Die dritte Gestalt ist die eines schwarzen Raben mit einer Flügelspannweite von 1,5 Metern. Alle drei Gestalten haben dieselbe charakteristische rote Augenfarbe.

Verhalten: Die Kludde ist eine außergewöhnliche, gestaltwandelnde Kreatur, die drei festgelegte Gestalten annehmen kann. Sie verwendet diese Gestalten zusammen

mit ihren paranormalen Fähigkeiten, um ihre Beute zu jagen. Die Kludde jagt primär in ihrer Hundegestalt. In ihren anderen Gestalten kundschaftet sie und weicht anderen Raubtieren aus. In ihrer Hundegestalt jagt die Kludde große Wildtiere wie beispielsweise Hirsche oder Schweine und ergänzt ihren Speiseplan ab und zu durch einen Vogel. Seit sich die Metamenschheit immer weiter in den Lebensraum der Kludde ausbreitet, jagt die Kreatur auch Metamenschen, Nutzvieh und Haustiere. Die Kludde ist nachtaktiv und hat in der Auseinandersetzung mit größeren Gegnern einen ungewöhnlichen Kampfstil: Sie greift wie ein Bär auf den Hinterbeinen an, vermutlich um verwundbare Bereiche wie das Gesicht oder den Hals zu treffen.

Wegen der mit ihren verschiedenen Gestalten verbundenen Schwierigkeiten, sie aufzuspüren, ist über die Kludde nicht viel mehr bekannt als oben beschrieben. Bis jetzt wurde sie nur als Einzelgänger gesehen, nie in Rudeln. Sowohl weibliche als auch männliche Exemplare wurden gesehen, nicht aber Jungtiere. Es ist noch ungeklärt, ob es eine bestimmte Gestalt für die Fortpflanzung gibt und wie die Kludde gegebenenfalls für ihre Jungen sorgt.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	3	3	4	3	2	3	3	2	5	6

Initiative: 6 + 2W6

Bewegung: siehe Anmerkungen

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Antimagie 5, Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Begierdenspiegelung, Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Magiegespür, Magischer Schutz (Selbst), Natürlicher Zauberspruch (Gestohlene Sicht), Natürlicher Zauberspruch (Gestaltwandel, siehe Anmerkungen), Psychokinese

Schwächen: Allergie (Leicht, Sonnenlicht)

Anmerkungen: Die Kludde hat drei Gestalten, in die sie sich verwandeln kann und die jeweils zusätzliche Kräfte und/oder Fertigkeiten haben:

Hundegestalt:

Bewegung: x2/x8/+4

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Grauen, Natürliche Waffe (Biss: Reichweite –, Schaden 5K, DK –)

Rabengestalt:

Bewegung: x2/x4/+2 (fliegend)

Aktionsfertigkeiten: Fliegen 7

Kräfte: Hypnose (Audio)

Katzengestalt:

Bewegung: x2/x6/+3

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 3



KREISELGEIER

CATHARTES REPARTUS

Lebensraum: Leicht bewaldete und einige urbane Gebiete

Vorkommen: Südwestliches Nordamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Kreiselgeier ist eine große Raubvogelart mit einer Länge von 1,4 Metern und einer Flügelspannweite von vier Metern. Sein Körper ist mit dunkelbraunen Rückenfedern bedeckt, die von hellbraunen und weißen Federn unter seinen Flügeln akzentuiert werden. Der federlose, rothäutige Kopf des Kreiselgeiers besitzt große, hellrote Augen und einen blassrosa Schnabel. Seine nackten Beine und krallenbewehrten Füße sind ebenfalls blassrosa. Jugendliche Kreiselgeier sind bis zur Mauser, wenn sie Erwachsene werden, vollständig grau.

Verhalten: Der Kreiselgeier ist die Erwachte Variante des Truthahngeiers (*Cathartes aura*) und etwas größer als dieser. Er wurde zuerst fälschlicherweise für den Erwachten Nachkommen des ausgestorbenen Kalifornischen Kondors (*Gymnogyps californianus*) gehalten, weil der erste Kreiselgeier im Freistaat Kalifornien gesichtet wurde. Die Spezies wurde Kreiselgeier genannt, da sie den größten Teil des Tages mit dem Kreisen in Thermikwirbeln auf der Ausschau nach Beute verbringt. Wie seine mundanen Vettern ist der Kreiselgeier ein Aasfresser, der Beute jagt, die entweder tot oder so geschwächt ist, dass sie kurz davor ist zu sterben. Er schwebt über den Rocky Mountains und sucht aus unglaublichen zwei Kilometern Höhe über dem Boden nach Beute. Der Kreiselgeier fliegt auf der Suche nach Nahrung in einem Schwarm von sechs bis acht Exemplaren, die miteinander in familiärer Beziehung stehen. Wenn Nahrung gefunden wird, versammelt sich der ganze Schwarm und teilt sich den Festschmaus, wobei die Anführerin des Schwarms zuerst frisst.

Der Kreiselgeier baut keine Nester, sondern legt seine Eier direkt auf den Boden von Höhlen, Felsspalten und sogar verlassenen Gebäuden. Das Gelege enthält ein bis drei cremefarbene Eier. Nach dem Schlüpfen sind die Küken in der ersten Woche hilflos und darauf angewiesen, dass die Eltern teilweise verdautes Aas wieder hochwürgen, um sie zu füttern. Der Kreiselgeier hat eine schwere Allergie gegen Schadstoffe, was seinen Lebensraum einschränkt und die Fertilität der Männchen beeinträchtigt. Es wird außerdem angenommen, dass die Allergie für eine dickere Eischale sorgt, was den Küken das Schlüpfen erschwert. Die Jungtiere von Kreiselgeiern, die in verlassenen Gebäuden nisten, haben die niedrigste Überlebensrate. Jungtiere zahlen Lehr-



geld, wenn sie von urbanem Aas fressen, und werden zu wählerischen Essern, die Organe wie die Leber und das Fettgewebe meiden, in denen sich Schwermetalle anreichern.

Seit den Zwillings-Erdbeben im Freistaat Kalifornien erlebt der Kreiselgeier einen rasanten Populationsanstieg von 15 Prozent und eine Ausbreitung seines Lebensraums, der jetzt mehr Küstengebiete umfasst. Nach den Erdbeben wurde die erhöhte Zahl von metamenschlichen Selbstmorden in kausale Beziehung zur Anwesenheit des Kreiselgeiers gebracht. Während Erdbebenopfer auf Rettung warteten, rief das unheilvolle Erscheinen von Kreiselgeierschwärmen am Himmel Gefühle des bevorstehenden Untergangs hervor, was viele Leute veranlasste, sich das Leben zu nehmen, als die Hoffnungslosigkeit sie überwältigte.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	3	1	2	2	4	2	0	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x3/x6/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Fliegen 5, Spruchzauberei 5, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Immunität (Pathogene, Toxine), Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Schaden 3K, DK -), Natürlicher Zauberspruch (Gefühle Beherrschen, Leben Aufspüren)

Schwächen: Allergie (Schadstoffe, Schwer)

DIE FÜNF BESTEN ZOOS, UM ERWACHTE TIERE ZU SEHEN:

1. San Diego Safari Park, San Diego, Aztlan: 8 Quadratkilometer voller Tiere können in einem simulierten natürlichen Habitat beobachtet werden. Ghazus, Buckelpferde und Einhörner streifen über die umschlossenen Weiden. Das Reptilienhaus beherbergt Chimären, Chupacabras und Lambtonlurche.
2. Animal Kingdom, Orlando, CAS: 2 Quadratkilometer großer Park mit dem ersten „Botschafter“ der Merrow und seinem ozeanischen Lebensraum befinden sich in diesem Zoo.
3. Zoologischer Garten Berlin, ADL: Fast 14 Hektar großer Zoo mit einer der vollständigsten Sammlungen von paranormalen Arten in Europa. Nimues Salamander und der wilde Minotaurus sind die wertvollsten Exponate.
4. Artis Zoo, Vereinigte Niederlande: Artis Zoo bezieht Live-Mitschnitte und aufgezeichnete Journale von Parazoologen und Parabotanikern auf der ganzen Welt mit ein, die sich im Feld befinden.
5. Botanischer Garten Kirstenbosch, Azanien: Mehrere Biosphären, die die einzigartige Beziehung zwischen Erwachten Pflanzen und Tieren zeigen.

MADAGASKARQUALLE

CASSIOPEA MACOMBAE

Lebensraum: Blätterdach des Dschungels

Vorkommen: Küste von Madagaskar

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Die Madagaskarqualle besteht aus einer ledrigen, scheibenförmigen, gallertartigen Masse mit zahlreichen Tentakeln, die bis zu vier Meter lang sind. Der Körper ist grün mit braunen Streifen. Die Tentakel sind robust und sehen seilartig aus, und sie tragen Millionen von winzigen Giftstacheln.

Verhalten: Die Madagaskarqualle ist insofern eine ungewöhnliche Art, als sie den größten Teil des Jahres an Land bleibt. Sie überlebt aufgrund der hohen Luftfeuchtigkeit und der langen Regenzeit auf Madagaskar. Der überwiegende Teil ihres Hydroskeletts ist durch eine Hydromuskulatur ersetzt worden, die ihr eine größere Stärke verleiht. Die Qualle bewegt sich langsam, während sie ihre Tentakel ausstreckt, und zieht diese dann ein, um ihren Körper anzuheben oder hochzuziehen. Sie wandert im Frühjahr an Land und klettert ins Blätterdach des Dschungels; dort sammelt sie Regenwasser in körpereigenen Reservoirs, um nicht auszutrocknen. Der größte Teil ihrer Haut ist verdickt, um Evaporation zu vermeiden. Die Madagaskarqualle ist ein Fischertier, das mit seinen vier Meter langen Tentakeln vorbeischlüpfende Tiere fängt. Falls ein Tier in die Tentakel gerät oder sie als Kletterhilfe benutzen will, wird es von den vielen giftigen Widerhaken gestochen und gelähmt. Wenn die Tentakel dies spüren, ergreifen sie ihr Opfer und ziehen es zum Körper, wo es verdaut wird. Die Qualle ist zwar nicht stark genug, um große Beute anzuheben, aber das Gift ist stark genug, um diese zu lähmen.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	3	3	2	2	0	3	1	1	4	6

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1

Zustandsmonitor: 10/9

Limits: Körperlich 4, Geistig 2, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Schleichen 7, Schwimmen 1, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Bewegungsgespür), Lähmende Berührung, Regeneration, Verschleierung (Selbst), Verschlingen

Anmerkungen: Reichweite +4



TAGEBUCHAUSZUG DR. DAVID WRIGHT: MADAGASKAR

Madagaskar, die Insel der Geheimnisse. Ich hoffe, der erste zu sein, der Fanany, die legendäre siebenköpfige Hydra, dokumentieren kann. Aber es war schon ziemlich gefährlich, einfach nur ein Team und die Ausrüstung zur Insel zu bringen, ohne von Piraten überfallen zu werden. Ich hatte Kontakt mit einem Mann namens Sea Ghost aufgenommen, und im Austausch gegen Baumaterial und Vorräte hat er uns bei unserer Reise nach Madagaskar geholfen. Mein zwanzigköpfiges Team ist tief nach Madagaskar vorgezogen, von Fort-Dauphin nordwärts nach Betroka, das sich westlich von Farafangana befindet. Wir werden versuchen, den alten Freeway zu nehmen.

2. TAG

Die Reise war schwierig, weil der Pfad vom dichten Dschungel überwuchert ist. Was von der Zivilisation noch übrig ist, ist längst zu gewachsen. Der Freeway ist noch gerade so als grasiger Fluss erkennbar. Dr. Javier „Rockhound“ Roma, ein Parageologe in meinem Team, macht Aufzeichnungen über dieses schnelle Wachstum. Ich habe mehrere Linguisten in meinem Team, was die Kommunikation mit den paar Stämmen erleichtert, die noch auf der Insel leben. Sie sind überraschend primitiv, und seit einer oder zwei Generationen hat niemand von ihnen moderne Technologie gesehen. Ihre Sprache, wenn man sie so nennen kann, vermischt mehrere verschiedene Dialekte. Zu schade, dass ich nicht daran gedacht habe, einen Anthropologen mitzunehmen. Meine Frau wollte mitkommen, aber ich halte diesen Ort für zu gefährlich. Falls ich noch mal wiederkomme, bitte ich sie mitzukommen, um diese Stämme zu studieren.

8. TAG

Es gibt so viele neue Arten, dass es Monate dauern wird, die genetische Katalogisierung abzuschließen. Einige meiner Favoriten sind: die Wolkenspinnen, bunt gefärbte Spinnen, die ihre Netze in die Luft fliegen lassen, um Vögel zu fangen; überdurchschnittlich große Fossa (ich nenne sie Dusterfossa), die sich die Madagaskarqualle zunutze machen, indem sie große Beute in deren Tentakel jagen; und der Ablativtausendfüßer, der einen zweiten Panzer hat, der im Maul oder unter der Pfote eines Raubtiers in rasiermesserscharfe Stücke zerbrechen kann.

14. TAG

Wir haben unser Lager hoch am Hang eines Hügels in der Nähe eines Baches aufgeschlagen und hoffen, Spuren von Fanany zu finden. Bei unserer Reise hatten wir einige Verletzungen. Vier Teammitglieder sind an einem Dschungelvirus erkrankt, acht andere sind von verschiedenen Erwachten Crittern verletzt worden. Der Chupacabras war das häufigste aggressive Raubtier hier. Wir müssen unseren Vorstoß in den Dschungel verschieben, bis die Männer sich erholt haben.

16. TAG

Im Herzen des Dschungels haben wir die Silhouetten großer fliegender Kreaturen gesehen. Ich dachte, es könnte eine Drachen- oder Drakeart sein, aber wir haben keine guten Filmaufnahmen hinbekommen. Unser Rigger hat die meisten seiner Flugdrohnen an diese Kreaturen verloren und will sich seine letzten beiden aufsparen, bis wir den nächsten Aussichtspunkt erreichen. Eine Stunde nachdem die fliegenden Kreaturen davongeflogen waren, brachen sechs große vogelähnliche Kreaturen mit hoher Geschwindigkeit durch unser Lager. Sie waren etwa vier Meter groß und hatten mächtige Beine. Wir konnten sie zwar abwehren, aber es gab einige ernste Verletzungen. Das ist definitiv kein Trip für meine Frau, und nach all dem wird sie mich wahrscheinlich nicht noch mal hierherkommen lassen. Die Kreaturen sind so schnell in den Dschungel geflohen, wie sie gekommen waren, aber ich habe ein paar Blut- und Federproben für die Analyse zu Hause gesammelt. Wenn ich richtigliege, war das eine weitere Art der Gattung Aepyornis.

20. TAG

Wir sind in der Nähe der GPS-Position unseres Ziels, aber wegen einer unregelmäßigen Klippenwand und dichten Laubwerks können wir das Gelände nicht durchqueren. Wir hätten versuchen können, die Hindernisse zu umgehen, aber Javier und die anderen Magier fühlen sich langsam unwohl mit so vielen Geistern, die sich unserer Position nähern. Er weiß nicht, ob sie feindselig sind und ob er das Team im Ernstfall wird schützen können. Da dies die letzte Station unserer Reise ist, habe ich unseren Rigger angewiesen, seine Drohnen zu einer letzten Aufklärungsrunde hochzuschicken.

Nach unserer Rückkehr habe ich mir die Aufnahmen angeschaut. Oberhalb des Blätterdachs sieht man unberührte Natur. Es gibt ein größeres, nicht vom Dschungel überwuchertes Plateau, in dessen Nähe wir gewesen sind, mit kleinen Wasserfällen und verschiedenen Gräsern und Gebüsch. Man kann ein paar große Höhlen erkennen, die geräumig genug für ein großes Tier sind, aber ich finde keine Spur von Fanany. Es gibt dort allerdings eine ungewöhnliche Felsformation im hohen Gras. Javier meint, es könnten ovoide Drusen sein, aber weder die umgebende Geologie noch die Größe der Felsen stützen diese Theorie. Leider habe ich keine Zeit und auch kein Geld mehr. Näher werde ich dieser Entdeckung wahrscheinlich nicht kommen.



MINHOCÃO

CAECILIA DURATII

Lebensraum: Unterirdisch

Vorkommen: Südamerika

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Eine lange, schlangenähnliche Amphibie, sechs Meter lang und 50 Zentimeter im Durchmesser, mit dunkelroten Schuppen, kleinen schwarzen Augen und verkümmerten Beinen.

Verhalten: Diese große, nahezu beinlose südamerikanische Amphibie ist aus der Wurmhöhle (*Caecilia tentaculata*) erwacht. Der Minhocão gräbt sich bis zu 50 Meter tief in die Erde und kommt gelegentlich an die Oberfläche, um Felsen und organische Materie zu fressen. Er kann große Mengen giftiger Abflüsse aus dem Bergbau verdauen, ohne dass ihm das schadet. Die Erde in den Exkrementen des Minhocão ist sauberer als die Erde, die er verzehrt hat.

Diese Kreaturen wurden zum ersten Mal in einer alten Mine entdeckt. In ihrer Aggressivität und ihrem Hunger ließen die Critter die Mine einstürzen, indem sie offenbar die Felswände schmolzen. Der Minhocão kann gelegentlich dabei beobachtet werden, wie er zur Fortpflanzung an die Oberfläche kommt. Die Tiere legen vier bis sechs Eier in verrottende Vegetation und verschwinden dann wieder unter der Erde. Die Eier sind glänzend schwarz, messen fünf Zentimeter im Durchmesser und haben eine klebrige Oberfläche, sodass tarnender Abfall an ihnen kleben bleibt. Die Eltern kümmern sich nicht aktiv um die Eier oder die Jungen, versehen aber das Gelände rund um das Nest mit

Erdlöchern, was potenzielle Raubtiere teilweise abwehrt. Die Nachkommen schlüpfen nach vier Wochen. Junge Minhocãos begeben sich in die von den Eltern gegrabenen Erdlöcher, um zu wachsen, und ernähren sich von der verrottenden organischen Materie in diesen Löchern.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	4	3	2	3	1	2	1	1	4	6

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+2

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 2, Sozial 3

Panzerung: 8

Aktionsfertigkeiten: Exotische Fernkampfwaffe 7, Spruchzauberei 5, Waffenloser Kampf 5

Kräfte: Ätzender Speichel, Immunität (Toxine), Natürlicher Zauberspruch (Erde Formen, Erde Reinigen), Panzer 8

- Normalerweise bekommt man diese Art nie zu Gesicht. Man kann sie nur durch Geophone „hören“, die die Erschütterungen aufzeichnen, die die Tiere verursachen. Vor Kurzem sind sie an die Oberfläche gekommen, und zwar nicht nur zur Fortpflanzung. Irgendetwas bringt sie dazu, näher an der Oberfläche zu leben. Ich vermute, sie werden von Chemikalien angezogen oder abgestoßen, die ins Grundwasser sickern.
- Glasswalker



MINI-MOKELE-MBEMBE

DIPLODOCUS MU

Lebensraum: Tropische Savanne

Vorkommen: Westafrika

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Der Mini-Mokele-Mbembe ist ein winziger Sauropode, der 25 bis 60 Zentimeter lang wird, wovon die Hälfte auf Schwanz und Hals entfällt. Er wiegt zwischen einem und vier Kilogramm. Seine Haut ist schuppig und reicht farblich von einem dunklen Blau über Grün bis hin zu Pink und einer Art Braun. Auf der Nase trägt der Mini-Mokele-Mbembe eine keilförmigen Hornvorwölbung. Seine Füße sind denen eines Geckos ähnlich, und die Ballen sind mit klettverschlussähnlichen Haaren versehen.

Verhalten: Während der Riesen-Mokele-Mbembe nur selten gesichtet wird, ist die Miniaturversion dieses Dinosauriers recht häufig. Tatsächlich ähnelt der Mini-Mokele-Mbembe genetisch eher einem Reptil. Er ernährt sich von Wirbellosen, Larven, Pflanzen und Insekten. Durch seinen langen Hals kann er auch an Nahrung gelangen, die sich an schwer zu erreichenden Orten befindet. Der Keil auf seiner Nase hilft ihm, den Kopf in die Erde zu graben und Würmer und Erdinsekten herauszuziehen. Er hat starke Hals- und Schwanzmuskeln, sodass er seinen Kopf mit der klebrigen Zunge herumschleudern kann, um Insekten im Flug zu fangen, oder seinen Schwanz wie eine Peitsche zur Verteidigung nutzen kann. In vielen ländlichen Gebieten Westafrikas werden diese Kreaturen als Schädlingsbekämpfer eingesetzt. Sie sind friedfertig und werden manchmal von Kindern als Haustiere gehalten.

Dieser Mokele-Mbembe kann aufgrund der Haare an seinen Füßen an Wänden und Decken emporklettern. Man findet die Tiere auch in großen Bäumen oder auf Dächern. Die Weibchen bauen Blätternester in Bäumen und legen acht bis zehn bonbongroße Eier. Nur das Weibchen kümmert sich um die Jungen, die nach 15 Tagen schlüpfen und innerhalb von 30 bis 60 Tagen nach dem Schlüpfen ausgewachsen sind. Der Mini-Mokele-Mbembe hat nur wenige Fressfeinde, da sein Fleisch giftig ist - deshalb auch die farbigen Warnmuster auf seiner Haut.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
1	4	2	0	1	1	1	2	1	6

Initiative: 3 + 2W6

Bewegung: x1/x2/+2

Zustandsmonitor: 7/9

Limits: Körperlich 1, Geistig 2, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Wandhaftung

Schwächen: Zerbrechlich 2

- Die sind so niedlich! Ich muss einen in Pink haben!
- /dev/grrl
- Da bist du genau an der richtigen Stelle. Vergiss die Matrixkataloge, ich kann dir reinrassige Ikoyi beschaffen, nicht diese billigen Dinger mit künstlich gefärbter Haut.
- Traveler Jones



PREIS UND VERFÜGBARKEIT VON MINI MOKELE-MBEMBES

Züchtung	Verfügb.	Preis
Ikoyi (pinkfarbene Haut mit hellbraunem Bauch)	13	10.000 ¥
Gashka (dunkelblaue Haut mit grünem Bauch)	9	5.000 ¥
Borgu (dunkelgrüne Haut mit blauem Bauch)	9	8.000 ¥



MONDDELFIN

DELPHINUS LUNA

Lebensraum: Küstengewässer

Vorkommen: Südostasien und Indien

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Monddelfine sind eine Walart, sehen ähnlich aus wie andere Delfine und werden durchschnittlich 3,5 Meter lang und 200 Kilogramm schwer. Die Haut des Monddelfins sieht aus wie polierter weißer Alabaster. Die Stirn des Monddelfins ist leicht knollig und wölbt sich über seinem Schnabel.

Verhalten: Der Monddelfin ist sogar noch schwerer aufzuspüren als der Geisterdelfin. Im Laufe des letzten Jahrzehnts gab es nur eine Handvoll verifizierter Aufnahmen dieser Tiere. Einer der Gründe dafür ist, dass der Monddelfin Projektionen von illusionärem Gelände erschafft, wenn er durch das Südchinesische Meer und den Nordpazifik schwimmt. Monddelfine stammen - wie die Einheimischen von Hawai'i - angeblich vom sagenhaften Kontinent Mu, und der Legende zufolge ist die Illusion, die sie projizieren, die Erinnerung an Mu, die an jeden Delfin in der Herde weitergegeben wird. Die Illusion ist sehr gefährlich, wenn die Delfine sich dem Land nähern oder Schifffahrtsrouten kreuzen, weil Schiffe versuchen, den illusionären Inseln auszuweichen, oder Reisende sich in dem fantastischen Gelände verirren. Die Gefahr ist so groß, dass die Philippinen ein Warnsystem für Fischer und Seereisende aufgebaut haben, das bei Monddelfinsichtungen Alarm schlägt. Dies führt zu einem Dilemma, weil Wilderer das Warnsystem ebenfalls nutzen. Die Haut des Monddelfins ist bei Jägern und Talskrämern begehrt. Auch im gebeugten Zustand behält die Haut ihre glänzend weiße Erscheinung. Die Häute erzielen auf dem Schwarzmarkt Preise von 17.000 bis 30.000 Nuyen. 2067 verhängte der Große Drache Lung die Todesstrafe gegen jeden, der Monddelfine jagt oder Teile von Monddelfinen besitzt, und setzte auf Söldner, die der Bestrafung entgangen sind, ein Kopfgeld von 20.000 Nuyen aus.

Die restlichen Verhaltensweisen des Monddelfins sind die gleichen wie bei anderen Delfinen; er jagt Fischschwärme, schwimmt in Schulen etc. Er ist gesellig mit anderen Delfinarten und reist in gemischten Schulen mit Geister- und mundanen Delfinen. Monddelfine sind außerdem schon im Astralraum gesichtet worden und werden manchmal für Wassergeister gehalten.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	5	5	8	4	4	4	3	0	3	6

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 12/10

Limits: Körperlich 10, Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Schwimmen 7, Tauchen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Kräfte: Astrale Gestalt, Feenglanz, Gesteigerte Sinne (Sonar)



PAPAGEIENFUCHS

VULPES MIMOS

Lebensraum: Wälder, ländliche Gebiete

Vorkommen: ADL und angrenzende Länder

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Der Papageienfuchs ist etwas kleiner als der mundane Rotfuchs (*Vulpes vulpes*). Der untere Teil seiner Beine, das Maul und die Ohren sind dunkelbraun oder schwarz, der Rest des Körpers weist ein rotbraunes Fell auf. Der Papageienfuchs hat eine Schulterhöhe von 30 Zentimetern und wird 90 bis 100 Zentimeter lang, wovon die Rute 30 bis 40 Zentimeter ausmacht. Er wiegt zwischen vier und sechs Kilogramm. Sämtliche Sinne des Papageienfuchses sind hervorragend ausgeprägt, aber der Kehlkopf und die zugehörigen Nervenstrukturen sind wahre Meisterwerke der Natur.

Verhalten: Der Papageienfuchs kann einmal gehörte Geräusche wiedergeben. Häufiger aufgenommene akustische Reize – einschließlich komplexer Geräuschmuster, die in der Natur gewöhnlich nicht vorkommen – kann er perfekt imitieren. In freier Wildbahn verwendet der Papageienfuchs diese Fähigkeit für die Jagd, um seine Beute anzulocken, indem er Vogel- oder Balzrufe imitiert. Die so angelockten Opfer tötet er gewöhnlich mit einem schnellen Genickbiss.

Papageienfüchse wurden bis jetzt hauptsächlich in der ADL beobachtet, aber Einzelsichtungen in anderen Ländern deuten auf eine europaweite Verbreitung hin.

Der Papageienfuchs ist hauptsächlich dämmerungsaktiv, kann sich aber nötigenfalls an das Aktivitätsmuster seiner Beute anpassen. Sein Revierverteidigungsverhalten ist nur schwach entwickelt, und Kämpfe zwischen Papageienfüchsen sind sehr selten. Neuere Studien deuten auf eine lebenslange Partnerschaft zwischen Männchen und Weibchen hin, die Brunftzeit liegt zwischen Februar und April. Die Tragzeit beträgt etwa zwei Monate, nach der das Weibchen drei bis sechs Junge wirft. Der Papageienfuchs ernährt sich überwiegend karnivor, verzehrt aber auch Früchte.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	2	3	1	2	1	3	2	1	3	6

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+4

Zustandsmonitor: 8/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Mimikry, Natürliche Waffe (Biss: Reichweite -1, Schaden 3K, DK -)

Schwächen: Zerbrechlich 1

Anmerkungen: Reichweite -1



- ♦ Wie ihr euch wahrscheinlich schon gedacht habt, ist das ein weiteres Tier, das für die Spionage abgerichtet wird. Nach ein paar Generationen der Domestizierung verändert sich ihr Aussehen, und sie haben dann Schlappohren wie ein Hund. Das macht sie leicht erkennbar, wenn man weiß, wonach man suchen muss.
- ♦ Thorn



PAPAGEIENHOPF

UPUPA MYOPS

Lebensraum: Spärlich bewachsene oder leicht bewaldete Gebiete, Savannen und Grasland

Vorkommen: Europa, Südasien und Nordafrika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Papageienhopf ist ein langschnäbeliger, drosselähnlicher Vogel mit einem goldfarbenen Federkamm auf dem Kopf. Er ist etwa 25 Zentimeter lang bei einer Flügelspannweite von fast 50 Zentimetern und wiegt etwa 50 Gramm. Das Federkleid des Papageienhopfes ist schwarzgolden gestreift, Schwanz- und Kammspitzen sind schwarz.

Verhalten: Dieser irritierende Vogel ist eine erwachte Variante des Wiedehopfes (*Upupa epops*) und liebt die menschliche Sprache. Er liebt sie so sehr, dass er sie in seine Lieder einbaut. Wenn der Vogel ruft, kann das sehr verblüffend und teilweise auch peinlich sein. Während das Sprachverständnis eines Papageis in etwa dem eines zwei

Jahre alten Metamenschenkindes gleicht, versteht der Papageienhopf bis auf die Phonetik gar nichts. Das Lied des Papageienhopfes besteht deshalb meist aus unsinnigem Geschwätz, aber es gibt Leute, die auch dafür eine Einsatzmöglichkeit gefunden haben. In Israel hat die Regierung Papageienhopfe darauf abgerichtet, nach bestimmten Wörtern zu lauschen und Sätze zu wiederholen, die diese Wörter enthalten. Zwar sind Papageienhopfe nicht gerade die genauesten oder intelligentesten Spione, aber sie können an Orte gelangen, an die kein anderer Agent kommt.

Wie sein mundaner Vorfahr ist der Papageienhopf ein nützlicher Insektenfresser, da er Ungeziefer und Schädlinge frisst, die Metamenschen plagen. Dadurch ist er sehr beliebt geworden. Er ist ein Zugvogel, der bei seinen Wanderungen große Entfernungen zurücklegt. Im Sommer nistet er in Europa, im Winter zieht er nach Afrika und Südasien. Das Weibchen nistet in Klippen, auf Felsvorsprüngen und sogar auf Dächern. Es legt bis zu einem Dutzend kleiner, blauer Eier, aus denen nach etwa 20 Tagen die Küken schlüpfen. Die Jungvögel werden nach weiteren 30 Tagen flügge. Als weitere Besonderheit hat der Papageienhopf eine Drüse zur Gefiederpflege, mit der er sich und seine Jungen bestreicht. Das Öl aus dieser Drüse hat einen bitteren Geschmack, den Raubtiere nicht mögen, und ist außerdem ein natürliches Insektizid.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	3	2	1	3	3	4	3	1	4	6

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2 (fliegend)

Zustandsmonitor: 7/10

Limits: Körperlich 2, Geistig 5, Sozial 5

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Fliegen 7, Schleichen 7, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör), Mimikry

Schwächen: Zerbrechlich 2

Anmerkungen: Reichweite -1

- ◆ Oooh, ich will einen! Wenn man sein Vokabular mit schwerem Rap vermischt, könnte man damit ein Vermögen machen ...
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Auf Spionage abgerichtete Papageienhopfe sind häufiger, als man denkt. Es ist oft einfacher, ein Tier abzurichten, als Biodrohnen oder Kriegsformen zu bauen.
- ◆ Thorn



RIESENWILDSCHWEIN

SUS SCROFA LOEFFENSIS

Lebensraum: Wälder

Vorkommen: Östliche ADL

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Das Riesenvildschwein ähnelt abgesehen von seiner Größe und dem niedrigen Hornkamm, der vom Nacken bis zum Schwanzansatz über den Rücken verläuft, seinem mundanen Verwandten. Es hat eine durchschnittliche Schulterhöhe von 1,5 Metern, ist etwa 2,4 Meter lang und wiegt bis zu 400 Kilogramm. Das Riesenvildschwein hat ein Paar scharfer Hauer, ein dunkelgraues Fell und steife Borsten. Die Hauer können bis zu zwölf Zentimeter lang werden, und der Hornkamm hat eine durchschnittliche Höhe von fünf Zentimetern.

Verhalten: Die erste bestätigte Sichtung dieses direkten Verwandten des gemeinen Wildschweins (*Sus scrofa*) stammt aus dem Januar 2062 aus der Nähe von Ribbek in Brandenburg (ADL). Sein natürliches Verbreitungsgebiet scheinen die Wälder Sachsens, Brandenburgs und Thüringens zu sein, einzelne Tiere wurden in den letzten Wintern aber auch in den polnischen Wäldern gesichtet. Es gibt noch keine groß angelegten Feldstudien zum Riesenvildschwein, aber Beobachtungen deuten darauf hin, dass diese Art extrem widerstandsfähig gegen Umweltgifte, natürliche Pathogene und körperliche Traumata durch Angriffe gefährlicherer Raubtiere (einschließlich menschlicher Jäger) ist. Das lässt vermuten, dass es sich hier nicht einfach nur um eine Riesenvariante des gemeinen Wildschweins handelt, selbst wenn das Verhalten ähnlich ist.

Es gibt außerdem Berichte über Rotten von verwilderten Hausschweinen, die von einem Riesenvildschwein angeführt werden. Aufgrund ihrer Größe und Aggressivität sind Riesenvildschweine besonders in der Paarungszeit von November bis Januar und in der Wurfzeit von März bis April gefährlich. Die Sauen bringen in dieser Zeit Würfe mit drei bis fünf Frischlingen zur Welt und zeigen dann ein sehr starkes Revier- und Schutzverhalten. Die Färbung der Frischlinge ist eher braun und gestreift, und ihnen fehlt noch der charakteristische Hornkamm. Nach sechs Monaten, wenn ihr Fell grau wird, beginnt auch der Hornkamm zu wachsen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
7	5	4	9	2	2	4	2	1	4	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+4

Zustandsmonitor: 12/9

Limits: Körperlich 10, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Laufen 3, Spurenlesen 1, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Immunität (Pathogene, Toxine), Natürliche Waffe (Hauer: Reichweite –, Schaden 9K, DK –), Regeneration



SABGARIFYA (FARASI BAHARI)

EQUUS FERUS SABGARI

Lebensraum: Küsten und Buschlande

Vorkommen: Küstenbereiche rund um den Indischen Ozean

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Das Sabgarifya ist eine Pferdeart mit einer langen Rückenflosse, die in einem flachen, aalähnlichen Schwanz endet. Kiemenschlitze sitzen an der unteren Hälfte seines Halses, wodurch es den Kopf über Wasser halten und dennoch atmen kann. Seine Füße sind breit, mit einem dreizehigen Huf anstelle des üblichen einzelnen Zehs. Das Farasi Bahari hat ein glattes seehundähnliches Fell in Grün- und Brauntönen und ein sekundäres Augenlid, damit es unter Wasser sehen kann. Seine Ohren sind klein und durch eine Felldecke versteckt. Sabgarifya haben eine Schulterhöhe von 150 bis 160 Zentimetern und wiegen durchschnittlich 500 Kilogramm.

Verhalten: Das Sabgarifya, besser bekannt als Farasi Bahari (oder kurz als Farasi), ist eine Erwachte Pferdeart, die sich an aquatische Umgebungen angepasst hat. Genetische Untersuchungen haben gezeigt, dass das Farasi aus der Marwari-Linie indischer Pferde erwacht ist. Das Farasi hat ähnliche Kopfmerkmale wie das Ghazu, allerdings angepasst an seinen Lebensraum. Es kann nicht mit Bayards, Ghazus oder normalen Pferden gekreuzt werden.

Das Farasi verbringt den größten Teil seines Lebens im Wasser. Es ernährt sich sowohl von Tang als auch von den Büschen, die an den Stränden wachsen. Die Kiemen sind eine sekundäre Form des Atmens und erlauben dem Farasi, unbegrenzt unter Wasser zu bleiben. Es kann zwar außerhalb von Wasser überleben, etwa um Land zu überqueren, dehydriert aber schnell. Das Farasi schläft in Meeresuntiefen und zieht kleine Buchten und nicht verschmutzte Häfen als Schutz gegen Stürme vor. Um nicht auf die offene See abzutreiben, hüllt es sich in ein Bett aus Seegras. Farasi haben ein Fohlen pro Saison, in seltenen Fällen auch Zwillinge. Sie gebären im Wasser. Innerhalb von Minuten kann das junge Farasi gut genug schwimmen, um mit seinen Eltern mitzuhalten.

Das Farasi hat mehrere natürliche Feinde, im Wasser besonders Schwertwale und Haie (einschließlich des Megalodons und des Torpedohais), an Land Wölfe. Farasi schwimmen in der Herde, wobei die Jungtiere in der Mitte gehalten werden. Wenn sie nicht fliehen können, können Farasi sich verteidigen, indem sie auf magische Weise Wassergeysire erzeugen.

Evo Indien, Seaworld Entertainment (eine Tochter von Maritech Enterprise) in San Diego und mehrere andere Konzerne hatten einigen Erfolg mit dem Abrichten von Farasi als Reittiere. Am erfolgreichsten ist die Rajput-Kavallerie der Indischen Union. Ihr Programm resultierte überraschenderweise in einer Art symbiotischem aquatischem Atmen zwischen Pferd und Reiter, wodurch Taucherausrüstungen für amphibische Angriffsoperationen überflüssig wurden.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	5	5	8	2	1	3	3	2	4	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x3/x10/+6

Zustandsmonitor: 12/9

Limits: Körperlich 10, Geistig 3, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Laufen 7, Schwimmen 7, Spruchzauberei 5, Waffenloser Kampf 3

Kräfte: Bewegung, Elementarer Angriff (Wasser), Kiemen, Natürliche Waffe (Tritt: Schaden 8K, DK -), Natürlicher Zauberspruch (Sauerstoffmaske)

Anmerkungen: Farasi können über Wasser (Magie x 2) Meter weit gleiten.

NEUE REITPFERD-ZÜCHTUNGEN

Preise und Verfügbarkeiten von domestizierten Reitpferden der Sechsten Welt:

Name	Verfügbarkeit	Preis
Farasi	16	150.000 ¥
Ghazu	16	120.000 ¥
Rinaldo	14	100.000 ¥

SCHNEE-ELCH

ALCES NATISIS

Lebensraum: Nadel- und Mischwälder

Vorkommen: Nördliche Gebiete von Nordamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Schnee-Elch ist eine große Hirschart mit einem Geweih, das sich zu großen Schaufeln mit einer Gesamtbreite von 1,6 Metern erweitert. Er erreicht durchschnittlich 2,5 Meter Schulterhöhe und ein Gewicht von 670 Kilogramm und hat ein weißes Fell mit grauen Nackenhaaren.

Verhalten: Aufgrund seiner schneeartigen Tarnung und seiner Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, ist der Schnee-Elch ein nur selten dokumentiertes Tier. Die erwachte Variante des Kanadischen Elchs lebt in großen Herden von 2.000 Exemplaren, in denen die Kühe den Bullen im Verhältnis drei zu eins überlegen sind. Obwohl die Herden groß sind, bewegen sie sich leise und ohne Fährte und hinterlassen nichts als die Spuren ihrer Nahrungssuche. Sie wandern vom Algonkin-Manitu-Rat im Osten bis in die westlichsten Teile des Athabaska-Rates und gelegentlich bis hinunter nach Seattle. Während der Frühlings- und Sommermonate, wenn sich die Schnee-Elche paaren, verdunkelt sich ihr Fell zu einer kohlschwar-

zen Farbe. Die Kühe haben pro Saison ein Kalb, während die Bullen sich von Kuh zu Kuh bewegen und mehrere Nachkommen zeugen. Nach der Paarung verliert der Bulle sein Geweih und beginnt, Fett für die Wintermonate anzusetzen. Im Herbst beginnt der Elch mit seiner winterlichen Verwandlung, während derer ihm das weiße Fell und ein neues Geweih für die nächste Saison wachsen.

Nur die motiviertesten Jäger versuchen, den Schnee-Elch aufzuspüren, denn es gibt leichtere Beute. Die Schnee-Elch-Bullen verteidigen die Kühe und Jungtiere, indem sie wie eine Wand aus Geweihen zusammenstehen. Das Kopfgeld von 250 Nuyen in Québec für Schnee-Elche hat in diesem Land fast zu ihrer Ausrottung geführt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
11	4	4	9	3	2	4	3	3	4	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+4

Zustandsmonitor: 14/10

Limits: Körperlich 11, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Laufen 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Immunität (Kälte), Natürliche Waffe (Geweih: Schaden 9K, DK-, Reichweite +1), Stille

Anmerkungen: Der Schnee-Elch hat die Fähigkeit Spurloser Schritt, die wie die gleichnamige Adeptenkraft (SR5, S. 310) funktioniert.



SCHWIMMKAPUZINER

CEBUS AQUATA

Lebensraum: Küstengebiete, Flüsse

Vorkommen: Süd- und Mittelamerika sowie Südasiens

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Der Schwimmkapuziner ist ein kleiner Primat von etwa 50 Zentimetern Länge und wird etwa ein Kilogramm schwer. Er hat eine glatte ledrige Haut, deren Farbe von Blaugrau bis hin zu einer bräunlichen Färbung reicht. Seine Hände und Füße sind mit Schwimmhäuten versehen, und er hat einen etwa zehn Zentimeter langen, abgeflachten Schwanz. Der Schwimmkapuziner verfügt über kleine, flossenähnliche Vorwölbungen an den Seiten seines Kopfes, die er aufstellen kann, sodass der Kopf eine dreieckige Form annimmt. Das Gesicht ist rund mit großen Augen, kleinen Nüstern und kleinen Ohröffnungen. Der Kiefer ragt ein wenig vor, das Maul enthält kleine, rasiermesserscharfe Zähne.

Verhalten: Der Schwimmkapuziner scheint eine aquatisch lebende, Erwachte Variante des Haubekapuziners (*Cebus apella*) zu sein, auch wenn ähnliche Arten von Schwimmkapuzinern schon auf mehreren südasiatischen Inseln gesichtet wurden, zum Beispiel in der Sumatra-Allianz oder dem Dayakrat. Sie sind Wildbeuter und Aasfresser, die ihre Nahrung an Stränden und Flüssen suchen, und nehmen Krustentiere, Seetang, Früchte und Fische zu sich. Die Schwimmkapuziner Südamerikas sind eine Süßwasserspezies und können weit flussaufwärts reisen, wobei sie alles fressen, was ins Wasser fällt. Die asiatische Art ist eine Salzwasserspezies, die an der Küste lebt. Beide Arten sind eine Plage. Wie die landgebundenen Affen sind sie sowohl neugierig als auch sehr revierorientiert. Die Frachträume von Booten, die in die Nähe ihres Reviers kommen, werden sorgfältig inspiziert, denn die Schwimmkapuziner

haben gelernt, dass sich in der Nähe von Metamenschen meist Nahrung befindet, und sind sehr geschickt darin, herauszufinden, wo diese gelagert wird. Sie können dank ihrer rudimentären Lungen für bis zu 30 Minuten außerhalb des Wassers überleben.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	3	2	2	3	3	2	1	3	6

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+2 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 8/9

Limits: Körperlich 3, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Knüppel 3, Schleichen 7, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5, Wurfaffen 1

Kräfte: Kiemen, Natürliche Waffe (Biss: Reichweite -1, Schaden 2K, DK -)

Schwächen: Zerbrechlich 1

☛ Ich dachte, dass mich jemand auf den Arm nehmen will, als ich zum ersten Mal vom Schwimmkapuziner gehört habe. Dachte, das sei irgendein Trick, um Touristen unnützen Tand zu verkaufen. Aber vor drei Jahren war ich in der Nähe von Kap Hoorn und stand den kleinen Scheißern von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Das sind Meeresaffen aus der Hölle, mit nadelähnlichen Zähnen und einem spitz zulaufenden Schwanz. Eine ganze Gang von ihnen kam an Bord meines Schiffes und durchstöberte den Frachtraum und die Kombüse. Ein paar der Bastarde schafften es sogar in meine Schlafkabine! Sie kauten alles an, um herauszufinden, ob es essbar war. Wenn sie was Gutes fanden, markierten sie es, indem sie ihre stinkende Scheiße darauf verrieben. Als ich von meinem Navigator alarmiert wurde, dass wir Eindringlinge an Bord hatten, war es schon zu spät. Wir rannten zurück zu den Docks, aber die Kapuziner hörten uns kommen. Dutzende von ihnen sprangen schon ins Wasser und nahmen alles mit, was ihnen schmeckte. Wir konnten nur ein paar Dinge retten, die wieder an die Wasseroberfläche trieben, weil sie mehr Auftrieb hatten als die Kapuziner. Sie hinterließen ein Schiff, das wie eine Kreuzung aus Affendurchfall und verrottendem Fisch stank.

☛ Kane

☛ Du solltest mit deinen schillernden Geschichten ein Kinderbuch schreiben.

☛ Slamm-0!

☛ Dann musst du sie deinem Kleinen aber auch vollständig vorlesen und nichts auslassen.

☛ Kane



SHASTA-HIRSCH

ODOCOILEUS SHASTA CALIFORNICUS

Lebensraum: Wälder

Vorkommen: Tiefe Wälder im ganzen Shasta County. Bis jetzt wurde noch kein Shasta-Hirsch weiter als einen halben Tagesmarsch von Mount Shasta entfernt gesichtet.

Häufigkeit: Extrem selten

Aussehen: Shasta-Hirsche sind Erwachte Kreaturen, die rund um Mount Shasta und den Shasta-Damm leben. Sie ähneln stark dem gewöhnlichen Maultierhirsch. Im Sommer sind sie rötlichbraun, im Winter blaugrau, mit einem weißen Fleck am Rumpf und einer schwarzen Schwanzspitze. Die Männchen haben ein ebenholzfarbenes Geweih statt Zinken, die aus einer Geweissprosse herausragen.

Verhalten: Der Shasta-Hirsch, ein extrem seltenes und schwer zu beobachtendes Tier, wird von einigen für einen manifestierten Geist gehalten. Was ich aus eigenen Beobachtungen und denen anderer Leute schlussfolgern konnte, ist Folgendes: Die Hirsche sind hochintelligent und in der Lage, Fallen und Jägern auszuweichen. Vielen Berichten zufolge besitzen sie mehrere zauberähnliche Fähigkeiten, obwohl keine zwei Berichte darin übereinstimmen, was die Hirsche tun können. Sie sind ähnlich schwer aufzuspüren wie der Schnee-Elch, mit wenigen physischen Spuren ihrer Bewegung.

Es hat mehrere Versuche gegeben, sie astral aufzuspüren, weil man annimmt, dass sie magisch aktiv sind. Das wurde allerdings dadurch erschwert, dass es rund um Mount Shasta noch andere magische Wesen gibt.

Die Grenztruppen Tir Tairngíres haben für den Fang eines Shasta-Hirsches eine Belohnung von 50.000 Nuyen ausgesetzt. Wegen dieser Belohnung war unsere Expedition nicht die einzige auf dem Berg, wenn auch wahrscheinlich die einzige, die bei den Shasta-Schamanen um Erlaubnis gebeten hatte. Es waren noch vier weitere Gruppen in demselben Gebiet, eine davon mit Hubschrauberunterstützung, und alle versuchten, einen Hirsch zu sehen oder zu fangen. Unsere Expedition hatte am Ende einige Trideoschüsse und meine eigene frühmorgendliche Beobachtung. Wie schwierig es ist, einen Shasta-Hirsch zu erblicken, sieht man daran, dass keines der anderen Teams irgendwelche Aufnahmen machen konnte, obwohl sie unserem Lagerplatz sehr nahe waren.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	3	4	3	2	3	4	1	2	6	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x3/x10/+6

Zustandsmonitor: 10/9

Limits: Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Antimagie 7, Laufen 7, Spruchzauberei 9, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Auramaskierung, Magischer Schutz, Natürliche Waffe (Geweih: Reichweite –, Schaden 5K, DK –), Verschleierung, Verschwinden

Anmerkungen: Jeder Shasta-Hirsch verfügt zusätzlich über drei Kräfte aus folgender Liste: Empathie, Magiegespür, Natürlicher Zauberspruch (Feinde Entdecken), Natürlicher Zauberspruch (Stoß), Stille



KFI



STEINUNKE

BOMBINA INVISUS

Lebensraum: Berg- und Hügelland, vereinzelt in ländlichen Regionen

Vorkommen: Süd- und Mitteleuropa

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Die Steinunke ist eine kleine Amphibie von 55 Millimetern Länge und durchschnittlich 30 Gramm Gewicht. Sie hat kurze Vorderbeine und muskulöse Hinterbeine mit grob strukturierter, grün-brauner Haut, wobei der Unterbauch in einem hellen Gelbgrün gefärbt ist. Ihre Pupillen sind wie die ihrer Vorfahren herzförmig.

Verhalten: Die Steinunke ist eine Erwachte Amphibie, die mit der Gelbbauchunke (*Bombina variegata*) verwandt ist. Sie lebt hauptsächlich von kleinen Insekten und Wirbellosen, ist von Frühling bis Herbst aktiv und quakt mit einer weichen, hohen Stimme, mit einigen Tönen im Hochfrequenzbereich. Die Steinunke ist – außer in der Paarungszeit, wenn sie sich mit ihren Artgenossen an Steininformationen versammelt – ein Einzelgänger. Sie sondert einen schützenden Schleim ab, der leicht säurehaltig ist und bei anderen chemische Verbrennungen verursachen kann, wenn er nicht behandelt wird. Deshalb sind die Versammlungsorte durch die kleinen Eindrücke, die die Unken hinterlassen, leicht zu identifizieren. Der Schleim ist außerdem halluzinogen, was bei einem Raubtier zu Desorientierung führen kann, wenn es eine Steinunke ins Maul nimmt. Die Weibchen legen Gelege mit 10 bis 30 etwa zwei Millimeter großen Eiern in das Gras rund um Steininformationen und umhüllen sie mit einem dicken schützenden Gallert. Die Eier verfügen nicht über den toxischen Schutz der Eltern, weshalb sich Schlangen und andere kleine Raubtiere von ihnen ernähren. Stattdessen enthält das Gallert eine hohe Zuckerkonzentration und die Chemikalie Phenylalanin. Das führt dazu, dass Raubtiere sich „satt“ fühlen, bevor sie alle Eier gefressen haben, was die Überlebenschancen der Eier erhöht. Nach drei Tagen schlüpfen Larven aus den Eiern, die innerhalb von vier Monaten reifen. Aufgrund ihrer toxischen und ätzenden Besonderungen haben ausgewachsene Steinunken als natürliche Feinde nur die Teufelsanbeterin und gelegentlich die Dämonenratte zu fürchten.

Steinunken werden aufgrund von Wilderei zu einer immer gefährdeteren Art. Außerhalb von geschützten Lebensräumen sind sie extrem selten, da Jäger sie für Telesma und die Herstellung halluzinogener Drogen töten. Der eisenhaltige Nasenscheidewandknochen des Schädels, der „Stein“, ist als Komponente von Zauberspeichern hoch begehrt. Durch Zufall fanden Parazoologen 2065 heraus, dass Zauber, die in der Nähe von Steinunken gewirkt werden, vorübergehend von der Energie der Unke aufrechterhalten werden können.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	2	1	1	1	1	2	1	2	6

Initiative: 3 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 2, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Ätzendes Sekret, Gift (Halluzinogen)

Anmerkungen: Die Steinunke kann – wie ein Zauberspeicher – einen durch sie gewirkten Zauber mit einer maximalen Kraftstufe gleich ihrem Magieattribut aufrechterhalten.

STEINUNKENGIFT

Vektor: Einnahme

Geschwindigkeit: 5 Minuten

Durchdringung: 1

Kraft: 15

Wirkung: Desorientierung und Halluzinationen. Dieser Zustand kann zwei Stunden lang anhalten, bevor das Gift vom Körper verstoffwechselt wird. Das Gift kann abhängig machen.

STINKILTIS

MUSTELA PUTORIUS MAGNUS

Lebensraum: Bewaldete Gebiete, Flussufer und Vororte

Vorkommen: Kontinentaleuropa

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Stinkiltis ist eine große Erwachte Iltisart, die etwa 90 Zentimeter lang wird, einen 40 Zentimeter langen Schwanz hat und etwa acht Kilogramm wiegt. Sein seidiges dunkelbraunes Fell hellt sich zum Unterfell hin zu einem gelblichen Farbton auf und wird im Gesicht weiß, von wo aus drei dünne weiße Streifen parallel in Richtung Hinterteil und Schwanz verlaufen. Der Stinkiltis sondert einen üblen Gestank ab, der an den Geruch von verwesendem Fleisch erinnert.

Verhalten: Der Stinkiltis ist die Erwachte Variante des Europäischen Iltisses (*Mustela putorius*). Er lebt in unterirdischen Bauten mit mehreren Eingängen in Gemeinschaften von 60 und mehr Exemplaren. Sein Revier kann leicht anhand des starken Geruchs identifiziert werden, den er absondert. Der Stinkiltis hat mehrere Sets von Drüsen, um die übelriechende Chemikalie zu erzeugen; eins an der Schwanzwurzel und zwei weitere in den Vorderpfoten. Der Geruch wird zum Jagen, zur Paarung, Revierkennzeichnung und Verteidigung genutzt.

Bei der Jagd kratzt der Stinkiltis am Boden oder einem Baum und markiert die Stelle damit wie eine Falle, um Aasfresser wie Raben, Nagetiere, Reptilien und Insekten anzulocken. Wenn er bedroht wird, hebt er seinen Schwanz, um den Angreifer zu warnen, bevor er sich umdreht und den Angreifer mit seiner analen Moschusdrüse einsprüht. Da ein Großteil seines Territoriums mittlerweile von menschlichen Vororten beansprucht wird, hat der Stinkiltis sein Verhalten zur Nahrungssuche angepasst und plündert Mülltonnen und Deponien.



Seit den späten 2030ern ist der Stinkiltis zu einem wertvollen Rohstoff geworden. Flure Essential Oils, eine Tochter von Renraku Europa (RE), erntet Stinkiltisdrüsen für kosmetische Produkte, Lepken Leisure (RE) verarbeitet das feine Fell zu hochpreisigen Textilien für andere Bekleidungsfirmen, und das Stinkiltisfleisch wird von GoodTreats (ebenfalls RE) zu Nahrungsmitteln verarbeitet. Leider haben Stinkiltisse in Gefangenschaft - auch in Freilandhaltung - nur geringe Überlebensraten. Stinkiltisfarmen müssen fortwährend wilde Stinkiltisse heranschaffen, um das erfolgreiche Zuchtprogramm aufrechtzuerhalten. Aufgrund exzessiver Wilderei haben sich die skandinavischen Länder auf einen länderübergreifenden Schutz der Spezies verständigt, der mittels hoher Geld- und eventueller Haftstrafen für den Besitz und Transport von Stinkiltissen in oder aus ihren Ländern heraus durchgesetzt wird.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	2	2	0	1	2	2	1	1	2	6

Initiative: 4 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+3

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 1, Geistig 3, Sozial 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, DK -, Reichweite -1), Substanzausstoß (Stinktief Flüssigkeit), Verschleierung

Anmerkungen: Verdoppeln Sie die Verweildauer der Stinktief Flüssigkeit auf dem Ziel. Ziele, die von den Krallen eines Stinkiltisses angegriffen werden, werden von derselben Stinktief Flüssigkeit bedeckt.



STRIX

ATHENE VAMPYRE

Lebensraum: Urbane Gebiete und Wälder

Vorkommen: Weltweit

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Eine kleine Eule von 23 bis 25 Zentimetern Länge, mit grauem und schwarzem Rückengefieder und grauen bis weißen Federn am Bauch. Sie hat einen großen Kopf, lange Beine und orangefarbene Augen.

Verhalten: Seit dem Erwachen sind mehrere Erwachte Arten entstanden, die im ökologischen Netz ähnliche Eigenschaften aufweisen wie zuvor aktive oder ausgestorbene Arten. Eine Theorie dazu lautet, dass dies das Ergebnis von Gaias Arbeit zur Heilung der Welt ist. Eine andere besagt, dass es sich dabei um eine Art Superdarwinismus handelt, bei der Erwachte und mundane Arten um die Herrschaft über den Planeten kämpfen. Aber egal, welche Theorie stimmt, jedenfalls hat der Strix die Rolle der Vampirfledermaus übernommen und sich auf mehreren Kontinenten ausgebreitet. Er stammt offenbar vom Steinkauz (*Athene noctua*) ab, ist mittlerweile auch in Nordamerika aufgetaucht und ernährt sich von Blut. Mit seinem gezackten Schnabel hackt er einen kleinen Schnitt in sein Opfer und gibt dann seinen Speichel auf, der die Blutgerinnung verhindert und das Opfer mit einer betäubenden Euphorie erfüllt. Der Strix lebt in Klippenwänden, Höhleneingängen und Gebäuden. Das Weibchen legt vier bis sechs rotgesprenkelte Eier und bebrütet sie bis zu 40 Tage lang. Beide Eltern kümmern sich um die Jungen und füttern sie mit hochgewürgtem, teilweise verdaulichem Blut. Der Strix ist eine interessante Eulenart. Er frisst zwar auch kleine Schädlinge, aber sein Gewölle (ein offensichtliches Merkmal für einen Ort, der von Eulen bewohnt wird) ist deutlich kleiner, als man erwarten sollte, und es gibt eine hohe Konzentration stark riechender Ammoniak-Ausscheidungsprodukte unter seinem Horst.



KFI

- Es gibt mittellose Drogensüchtige, die nach Strixhorsten suchen und dort mit entblößten Armen oder Beinen sitzen, damit der Strix sich von ihnen ernährt und sie high werden können. Einige von ihnen sind von Strixgift abhängig geworden – man kann sie an den vielen kleinen Schnitten in ihren Armen und Beinen erkennen, die durch das Gift verfärbt sind.
- Stone

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
1	4	3	1	2	2	4	2	0	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 8/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Fliegen 5, Schleichen 3, Spruchzauberei 7, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Gift, Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Reichweite –, Schaden 3K, DK –), Natürlicher Zauberspruch (Gestohlener Tastsinn, Giftverstärkung), Verschleierung

Schwächen: Nahrungsbedarf (Blut)

STRIXGIFT

Vektor: Injektion

Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde

Kraft: 9

Wirkung: Gerinnungshemmend und opiumhaltig (Schmerzresistenz 1)

Dauer: (6 – Konstitution) Stunden, mindestens 1 Stunde

STURMWOLF

CANIS ATMOS

Lebensraum: Wälder

Vorkommen: Vereinzelt in Südeuropa, von der Tschechischen Republik bis zu den umstrittenen Balkangebieten. Die meisten Sichtungen stammen aus dem Teufelsgarten.

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Sturmwölfe sind eine große hundeartige Spezies mit zotteligem schwarzem bis grauem Fell. Sie werden bis zu 1,5 Meter lang und wiegen zwischen 50 und 80 Kilogramm. Sturmwölfe haben im Vergleich zu anderen Wolfsarten relativ große Zähne.

Verhalten: In den Bergen zwischen Mala Kapela und Plješevica gibt es ein Gebiet namens Teufelsgarten, in dem sechzehn miteinander verbundene Seen liegen. Dieser urtümliche Wald ist die Heimat von etwas mehr als einem Dutzend Sturmwolfrudeln. Diese Wölfe sind extrem revidorientiert. Ihre Fähigkeit, Regen, Wind und Gewitter auf Eindringlinge herabzubeschwören, hat ihnen ihren Namen verliehen. Sturmwölfe nutzen diese Fähigkeit nur, wenn sie bedroht werden, nicht zur Jagd. Wenn sie jagen, können sie mit den Schatten verschmelzen, während sie ihre Beute flankieren. Sturmwölfe sind eine schwer zu ergreifende und tödliche Beute, die in einem gefährlichen Gebiet lebt. Eines der letzten Teams, das 2063 versucht hat, Sturmwölfe und andere Erwachte Kreaturen im Teufelsgarten zu studieren, ist nie zurückgekehrt. Die Informationen über den Sturmwolf sind deshalb immer noch lückenhaft, aber man nimmt an, dass er anderen Wolfsarten im Sozialverhalten und der Biologie zumindest teilweise ähnelt.

Nur sehr selten findet man Sturmwölfe außerhalb des Teufelsgartens, aber trotzdem wandern sie. Man nimmt an, dass ihre Zahl gewachsen ist und die einzelnen Rudel neue Jagdgebiete benötigen. Rudel mit bis zu 20 Mitgliedern wurden nördlich bis zur Tschechischen Republik gesichtet.

- Der Teufelsgarten ist kein sicherer Ort, egal ob man auf Sturmwölfe trifft oder nicht. Es gibt viele Aufträge für das Sammeln von Talismanen in den unberührten Seen und Wäldern. Das kann verlockend erscheinen, aber der Ort hat auch eine ziemlich dunkle Seite. Dort leben ein paar Geister, die keine Besucher mögen. Es ist ein hochriskantes, aber auch hochprofitables Geschäft, wenn ihr die Eier dafür habt.
- Hard Exit

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	6

Initiative: 6 + 2W6

Bewegung: x2/x8/+4

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 3

Kräfte: Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Reichweite –, Schaden 4K, DK –), Schatten, Sturm



KFI



SUMPFECHSE

LACERTA HALLENSIS

Lebensraum: Sümpfe

Vorkommen: Östliche ADL, besonders Sachsen

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Die Sumpfechse hat blaugraue Schuppen und einen weißlich-grünen Bauch. Erwachsene Tiere erreichen eine Länge von bis zu vier Metern, wobei der Schwanz die Hälfte dieser Länge einnimmt. Das schwerste bis jetzt gefangene Exemplar wog 800 Kilogramm. Im Vergleich zu ihren sonstigen Proportionen besitzt die Sumpfechse extrem lange Beine, die ohne Weiteres 150 Zentimeter lang werden können. Das Faszinierendste an diesem Tier ist allerdings die Tatsache, dass es in Symbiose mit einer Pflanze lebt, die auf seinem Rücken und Kopf wächst, was älteren Echsen wegen der dichten Vegetation auf ihrem Körper ein pflanzenähnliches Aussehen verleiht, wenn sie sich nicht bewegen. Man nimmt an, dass die Sumpfechse ihre Größe durch diese Beziehung und den Austausch von Nährstoffen erreicht.

Verhalten: Im Gegensatz zu ihrem umgangssprachlichen Namen („Sumpfkroko“) handelt es sich bei der Sumpfechse nicht um ein Krokodil, sondern um eine Riesenvariante aus der Familie der Echten Eidechsen (*Lacertidae*). Die erkennbare Schuppenzeichnung und die Farbe deuten auf eine Beziehung zur Östlichen Smaragdeidechse (*Lacerta viridis*) hin, aber die Sumpfechse ist viel größer. Sie scheint ausschließlich in Sümpfen zu wohnen, ohne einen typischen Tagesrhythmus zu haben. Reviergrenzen gibt es anscheinend nicht. Sumpfechsen leben in losen Verbänden, in denen die Rangfolge durch Kämpfe ermittelt wird. Die Paarungszeit ist im April, die Eier werden kurze Zeit später gelegt. Parabiologen der Universität Leipzig haben herausgefunden, dass die Nester aus durchschnittlich 30 straußeneigroßen Eiern bestehen.

Die meisten der Jungen sterben - nicht wegen natürlicher Raubtiere, sondern wegen des Mangels an symbiotischen Organismen, ohne die diese Echsen nicht überleben können. Sumpfechsen sind karnivor und ernähren sich sowohl von Aas als auch von frisch erlegter Beute. Zusätzlich zu ihren starken Gliedmaßen und dem kräftigen Gebiss sondern Sumpfechsen ein schwaches Neurotoxin aus einer Drüse im Mund ab, das ihre Opfer lähmt (was bei vielen Beutetieren zum Ertrinken führt). Wie die meisten Angehörigen ihrer Gattung sind Sumpfechsen mäßig intelligent. Im Winter ziehen sie sich in Höhlen und unterirdische Unterschlupfe zurück und fallen in eine Winterstarre, sodass man sie leicht fangen kann.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
10	4	4	10	4	2	4	1	2	4	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+4

Zustandsmonitor: 13/10

Limits: Körperlich 12, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 2

Aktionsfertigkeiten: Schwimmen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Natürliche Waffe (Biss: Reichweite +1, Schaden 12K, DK -1), Verstärkter Panzer 2

Schwächen: Nahrungsbedarf (Symbiont)

Anmerkungen: Es gelten die Regeln für Verstärkten Panzer.



SUMPFSCHWALBE

PETROCHELIDON PHOSPHI

Lebensraum: Sümpfe

Vorkommen: Südafrika

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Winzige braun und lohfarbene gefärbte Vögel mit einem acht bis zehn Zentimeter langen Körper und einer Flügelspannweite von 15 Zentimetern. Ihre Flügel- und Schwanzfedern enthalten eine phosphoreszierende Substanz.

Verhalten: Die Sumpfschwalbe, eine erwachte Variante der Klippenschwalbe (*Petrochelidon spilodera*), ist eine nachtaktive Variante dieser Spezies, die ihre leuchtenden Federn nutzt, um Insekten anzulocken. Ein Schwalbenschwarm koordiniert seine Jagd in einer blendenden Zurschaustellung von Leuchtmustern und lockt die Insekten zu sich. Die Insekten werden durch die Leuchtmuster hypnotisiert und dann von den vorbeifliegenden Schwalben gefressen. Das bewegliche Licht hilft den Schwalben außerdem gegen Eulen und andere Raubvögel. Es kann sie hypnotisieren und sie damit vom Angriff abhalten, oder es verwirrt sie während eines Angriffs so sehr, dass sie ihre Beute verfehlen. Sumpfschwalbenschwärme bestehen aus 200 bis 1.000 Individuen.

Sumpfschwalben bauen Nester aus Schlamm in Baumgabeln oder Klippenspalten. Die verrottenden Federn im Nest setzen ihre Phosphoreszenz in den Schlamm frei, sodass die Nester schwach leuchten. Sumpfschwalben legen zweimal im Jahr jeweils bis zu zwei kleine braune Eier. Die Färbung hilft, die Eier im Nest zu tarnen. Es dauert sechs Wochen, bis junge Sumpfschwalben flügge sind. Während dieser Zeit kümmern sich beide Eltern um die Jungen. Erst nach ihrer letzten Mauser, wenn sie ihr Kükenfederkleid verlieren, fangen sie an zu leuchten. Einige Stämme in der Nähe von Sumpfgebieten bauen Gerüste, damit Sumpfschwalben dort nisten. Die Vögel schützen den Stamm vor krankheitsübertragenden Moskitos und Ghedefliegen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
0	2	2	0	1	1	1	1	0	3	6

Initiative: 3 + 2W6

Bewegung: x2/x8/+2 (fliegend)

Zustandsmonitor: 8/9

Limits: Körperlich 1, Geistig 2, Sozial 3

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Fliegen 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Hypnose (Visuell), Schwarmgeist



- ◊ Was ... ist die Höchstgeschwindigkeit einer unbeladenen Sumpfschwalbe?
- ◊ Slamm-0!
- ◊ Was?
- ◊ Turbo Bunny
- ◊ Vergiss es, sehr alter Vidwitz.
- ◊ Slamm-0!



TAGEBUCHAUSZUG DR. DAVID WRIGHT: AFRIKA

Wegen des ganzen Hypes rund um den Squiddoth hatte ich eine Expedition vorbereitet, um ihn zu finden. Obwohl der Squiddoth kein Erwachtes Tier ist, war ich neugierig, wie die Kreatur mutiert und ob die Ursache ein Keim oder ein Umweltmutagen ist. Nach mehreren Monaten hatte ich einen Tridvertrag von Horizons Educational Media erhalten. Ich sollte einen Beitrag für ihre Serie Erwachtes Königreich drehen.

Wir flogen zuerst in die Ashanti-Nation, wo es Gerüchte über Squiddothangriffe gab. Die Grenzüberquerungen waren der schwierigste Teil dieser Reise. Schmuggel und Wilderei sind dank korrupter Sicherheits- und Regierungsangestellter weit verbreitet. Bestechung grassiert bis zu dem Punkt, an dem Grenzschutz bei der Ein- und Ausreise aus Ashanti ein „Trinkgeld“ von uns erwarteten, bevor wir hinüberkonnten. Die Anwesenheit von Panzern mit Saeder-Krupp-Logos zehn Kilometer innerhalb der Grenze deutet auf ein neuerliches Interesse am Waffenhandel in Ashanti hin. Wir waren den größten Teil der Reise abseits der Straßen unterwegs und folgten Gerüchten, von denen die meisten schon ziemlich alt waren; wie sich herausstellte zu alt, als dass wir noch forensische Beweise hätten sammeln können. Zerstörte Fahrzeuge, angeblich von einem Squiddoth beschädigt, waren bereits ausgeschlachtet worden.

Nach dem dritten Tag kamen wir in die Stammesgebiete. Rick, mein Sicherheitschef, war während der wenigen Tage, die wir bis Asamando brauchten, extrem nervös. Mein Rigger entdeckte eine Aufklärungsdrohne, die uns gefolgt war. Sie reagierte nicht auf unsere Signale und brach die Verfolgung ab, als mein Team ein paar Hellcats hochschickte, um den Absichten des Verfolgers auf den Grund zu gehen. Die Drohne hatte keine Identifikationsmerkmale, sie könnte also von einem Konzern oder von Runnern geschickt worden sein, die wissen wollten, wohin wir fuhren.

Wir fuhren mit dem Boot die Volta hinauf. Während das Team eines Nachts das Boot auslud, wurden die Sicherheitsleute von Afrikanischen Harpunenegeln angegriffen, während sie den Fluss nach großen und tödlichen Kreaturen absuchten. Diese Viecher können bis zu 30 Zentimeter lang werden, ähnlich wie ihre amazonischen Gegenstücke. Sie werden Harpunenegel genannt, weil sie ihren Rachenkiefer an einem zungenähnlichen Muskel 20 Zentimeter weit aus dem Maul schießen können. Statt ihre Beute zu sich zu ziehen, ziehen sie sich selbst aus dem Wasser zur Beute, damit sie sich dort festsaugen und fressen können. Zum Glück hatten meine Leute ihre Malariaphylaxe eingenommen, denn diese Kreaturen sind potenzielle Überträger dieser Krankheit.

Am achten Tag näherten wir uns der Grenze zu Asamando. Ich hatte über die Universität Einreisegenehmigungen besorgen können. Die Leute in Asamando halfen uns gerne bei unserer Reise durch ihr Land, aber es gab dafür einige Bedingungen. Die bedeutendste war, dass das Sicherheits- und das Riggerteam nicht mit rein durften. Rick war nicht glücklich darüber, mein Team in den Händen einer fremden Crew zu wissen. Als wir nach Asamando kamen, wurden wir von Vesgul, unserem offiziellen Ghulführer, erwartet. Er zeigte Rick die Unterkunft an der Grenze, wo er mit seinem Team bleiben konnte, außerhalb der umkämpften Stammesgebiete. Vesgul machte mich mit Kwame und seinem Team bekannt, die mir als Sicherheit und Rigger in Asamando zur Verfügung stehen sollten. Kwame war auch dafür verantwortlich, alle Trideoaufnahmen zu säubern, die sein Team machen sollte, bevor er sie mir übergeben würde. Die erste Nacht verbrachten wir in Abo-denbo. Dort blieben wir im Hotel, aber ich musste einfach aus dem Fenster schauen, um die Straßen draußen zu beobachten. Ich hielt hauptsächlich nach urbanen Wildtieren Ausschau, aber meine Aufmerksamkeit richtete sich wie von selbst auf die Katzen und Hunde, die man hier als Haustiere hält. Sie sind blind und haarlos. Ich hielt sie zunächst für Sphynxen und haarlose Kakah-Züchtungen, aber die Wahrheit ist wahrscheinlich viel faszinierender. Ich vermute, die Tiere wurden infiziert, aber dazu gibt es bis jetzt noch keine dokumentierten Fälle. Ich fragte Kwame am nächsten Tag danach, als wir die Stadt verließen, und er behauptete, dass die Haustiere dem MMVV permanent ausgesetzt seien, verursache diese Symptome, aber keine Infektion.

Am nächsten Tag, außerhalb der Stadt, zeigte mir Kwame eine Liste mit Berichten über Squiddothsichtungen und einen Routenplan, um alle entsprechenden Orte zu besuchen. Ich war beeindruckt. Er sagte, dass Asamando kein primitives Land voller hirnloser Ghule sei, wie viele glauben. Eine der ersten Prioritäten der Königin sei es gewesen, ein WiFi-Netz im Land zu installieren. Kwames Team war viel kleiner als Ricks Team, mit nur drei Sicherheitsleuten mit Sturmgewehren, einem Rigger und einem Hacker, der anscheinend die umgebenden Dörfer auf unsere Ankunft vorbereitete. Ich bin mir nicht sicher, ob das gut oder schlecht für mich war.

Vier Tage lang reisten wir herum und sprachen mit Zeugen, die mit Drohnenbegleitern, Kybernetik oder trodenverbundenen Kameras Bilder aufgezeichnet hatten. Der Hacker hatte seinen Job gut gemacht und die Videoclips gesäubert, bevor er sie mir und meinem Team übermittelte. Es gab genug Clips, dass man sie zu einem Trideo zusammenschneiden konnte, also schickte ich sie an Rick, damit sein Team etwas zu tun hatte. Bis hierhin deutete alles darauf hin, dass die Squiddoths im Osten leben, aber die Angriffe erfolgten zufällig, ohne bekannte Provokation. Da wir von dieser Annahme ausgingen, lagerten wir einige Kilometer von der Ostgrenze des Landes entfernt. Der Himmel war klar und weder durch die urbane Verschmutzung noch durch die AR-Anzeigen verdeckt, die bei uns das Firmament kommerzialisieren.

Ich zeichnete eine Zusammenfassung unseres Tages auf, und während ich noch an die Gastfreundlichkeit der Dorfbewohner zurückdachte, schlug das Sicherheitsteam Alarm. Ich fragte Kwame, was los sei. Er lächelte und sagte: „Machen Sie sich auf eine Erfahrung am eigenen Leib gefasst.“

In einiger Entfernung brüllte etwas, das wie ein Elefantenbulle mit einer seltsam abgespreizten Kombination aus Rüsseln, Tentakeln und korkenzieherähnlichen Stoßzähnen aussah, und stürmte auf unser Lager zu. Zwei der Wachen nahmen Feuerposition ein, während die dritte und der Rigger den Rest von uns in die Fahrzeuge trieben. Ich hörte Gewehrfeuer, während die Laster losfuhren. Auf hundert Meter Entfernung wurde ich Zeuge der wilden Seite der Ghule, als Kwame und die beiden Wachen den Squiddoth angriffen, der einen Moment zögerte, als die Ghule auf ihn zurannten, um ihn abzufangen. Es war ein blutiger Kampf mit Zähnen und Krallen, während alle drei auf seinen Kopf kletterten. Der Squiddoth schaffte es, das Bein eines Ghuls zu schnappen, und dieses verlor etwas Fleisch, als ein Tentakel den Ghul vom Kopf des Squiddoths zog und dieser versuchte, den Ghul in sein Maul zu befördern, um ihn zu beißen. Der Ghul wurde von Kwame gerettet, der eines der Augen der Bestie austach, wodurch der Squiddoth den Ghul fallen ließ. Nach einem misslungenen Versuch, den Ghul zu zertrampeln, zog sich der Squiddoth zurück, wobei er den Kopf schüttelte, um die anderen beiden Ghule loszuwerden. Die Wache in einem der Laster kümmerte sich um ihren Partner, und der Hacker, Onabe, setzte sich auf den Fahrersitz, um den Squiddoth zu verfolgen. Er fuhr fast zwanzig Minuten lang durch die Savanne, bevor er den letzten Wachghul orten konnte. Er blutete und war auf dem Weg zurück ins Lager. Er lehnte es höflich ab, in das Fahrzeug zu klettern, und sagte, er würde auf ein anderes Fahrzeug warten. Erst nach fast einer halben Stunde hielt Onabe an. Er sagte, dass die Grenze zu den Stammesgebieten vor uns liege, und um sie zu überqueren, werde er nicht gut genug bezahlt, schon gar nicht nach Einbruch der Dunkelheit. Es schien ewig zu dauern, bevor Onabe Kwame fand. Schließlich fanden wir ihn, als er, mit einem blutigen Stoßzahn in der Hand, in den Scheinwerferkegel lief.

Nach all dem hatte ich bereits vermutet, dass die besten Aufnahmen vom Squiddoth für meine Dokumentation nicht zur Verfügung stehen würden. Schließlich konnte man während des Angriffs sehen, wie wild die Ghule waren. Kwame schenkte mir allerdings den Squiddothstoßzahn als Ausgleich für die „verlorenen“ Aufnahmen.



TACHYPUS

ANTILOCAPRA CELERITER

Lebensraum: Grasland, Buschland und Wüste

Vorkommen: Westliches und mittleres Nordamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Der Tachypus ähnelt einem kleinen Gabelbock mit einer Schulterhöhe von 70 Zentimetern und einem durchschnittlichen Gewicht von 45 Kilogramm. Er hat ein Paar kurzer scharfer Hörner, die leicht nach hinten gebogen sind und an der Basis eine kleinere Zacke aufweist, die nach vorne zeigt. Der Tachypus hat ein kurzes Fell, das am Rücken hellbraun ist und zum Bauch hin weiß wird. Einige Exemplare, hauptsächlich Männchen, haben einen dunklen Streifen, der von der Nase aus über den Rücken verläuft, und ein schmales Maul mit einem Paar vorstehender Eckzähne. Die restlichen Zähne sind eckig, was auf eine karnivore Ernährungsweise schließen lässt. Die Füße sind gespalten und weisen eine ausgeprägte Afterkralle auf.

Verhalten: Der Gabelbock (*Antilocapra americana*) ist ein sehr schnelles Tier, das sich so entwickelt hat, um Raubtiere mit plötzlichen Sprints zu entkommen. Es wird oft behauptet, dass er das zweitschnellste Landtier sei, mit gemessenen Sprintgeschwindigkeiten von 70 km/h. Sein Erwachter Nachkomme, der Tachypus, ist schneller und ein Fleischfresser, was ihn auf eine Stufe mit dem Geparden stellt. Der Tachypus jagt Hasen, Wolpertinger und andere kleine Säugetiere, die er mittels seiner Geschwindigkeit - seine Sprints wurden mit bis zu 120 km/h gemessen - erlegt. Er ist der einzige Erwachte Critter, von dem bekannt ist, dass er seine eigenen Vorfahren jagt und frisst. Außer Kleintiere niederzurrennen und zu zertrampeln, kann er seine Opfer auch mit den Hörner aufspießen und festnageln, treten oder mit seiner Afterkralle zuschlagen, um sein Opfer zu verkrüppeln. Er stößt einen zischenartigen Ruf wie eine Schlange aus, was bei einigen Beutetieren die erwartete Wirkung hat, dass sie zögern, sich zu bewegen. Beide Geschlechter jagen, neigen aber dazu, einzelgängerische Jäger zu sein. In Gegenwart größerer Tiere sind sie furchtsamer und halten Abstand. Raubtiere wie der Säbelzahn unterscheiden nicht zwischen Gabelböcken und dem Tachypus und fressen beide Arten. Aufgrund seiner Geschwindigkeit muss der Tachypus nur selten kämpfen und rennt in Gefahrensituationen meist davon.

Er lebt in Schutzzonen im Sioux- und Pueblo-Konzernrat, aber die NAN erlauben ein begrenztes Jagen im Rahmen der Hege, damit die einheimischen Arten nicht unter dem Tachypus leiden.

Während der Paarungszeit versammelt sich der Tachypus an speziellen Paarungsorten. Die Männchen kämpfen gegeneinander um die Weibchen, was gelegentlich zum Tod des Verlierers führt. Das Weibchen hat eine lange Tragzeit, die fast ein Jahr (genauer gesagt 300 Tage) dauert, bevor ein neuer Tachypus geboren wird. Die Lebensspanne des Tachypus beträgt durchschnittlich 18 Jahre.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	3	2	2	2	1	2	1	0	2	6

Initiative: 4 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 3, Geistig 2, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Laufen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Kräfte: Bewegung, Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Schaden 4K, DK -; Hörner: Schaden 4K, DK -1)



TINPUK

CORVUS REX

Lebensraum: Gebirge und Hügellande

Vorkommen: Nördliches Nordamerika (Algonkin-Ma-nitu-Rat und Québec)

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Der Tinpuk ist ein großer Rabe mit einer Flü-gelspannweite von drei Metern. Er wiegt acht Kilogramm, hat eine Körperlänge von etwas über einem Meter und ist - mit Ausnahme der gelben Augen - komplett schwarz.

Verhalten: Der Tinpuk ist eine Erwachte Variantes des Kolkkraben (*Corvus corax*) und der seltenste der Erwachten Riesenvögel, besonders in Nordamerika kommt die Art kaum noch vor. Andere Namen des Tieres unter nordame-rikanischen Stämmen lauten Gwagwakhwalanooksiwey, Nunyenunc oder Tinmiukpuk. Seit dem Erwachen hat er im Kleineren und Riesenrock sowie im Donnervogel ernsthafte Konkurrenten. Außerdem ist er in einem Teil seines ersten Verbreitungsgebietes ausgestor-ben, weil Québec ein Kopfgeld von 400 Nuyen pro Tinpukschnabel ausgesetzt hat. Der Tinpuk frisst normalerweise Aas oder stiehlt frisch er-legte Beute von anderen Raubtieren. Wenn das nicht möglich ist, jagt er auch selbst, in-dem er auf seine Beute niederfährt und auf ihren Kopf oder Hals einhackt. Sein Angriff und seine geringe Körpergröße mögen Angriffe gegen metamenschengroße Ziele aussichtslos erscheinen lassen, aber er kanalisiert die Kraft seines Angriffs durch das Fell und die Muskeln seines Opfers, um die inneren Organe zu treffen. Er hat keine Furcht vor Metamenschen, und wenn es möglich ist, jagt und tötet er auch sie. Geschichten dar-über, wie er Schädel aufbricht und die Gehirne von Leuten frisst, sind weit übertrieben, haben aber dazu geführt, dass er praktisch ausgerottet worden ist. Er wird wahrscheinlich das erste dokumentierte Erwachte Tier sein, das ausstirbt.

- Und ihr fragt euch, warum Québec Paracritter hasst. Ich schwö-re, dass sein Name im lokalen Dialekt „Erschieß mich, damit du mich nicht mehr buchstabieren musst“ bedeutet.
- Slamm-0!



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	4	3	4	3	3	4	1	1	4	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2 (fliegend)

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Astralkampf 3, Fliegen 7, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 7

Kräfte: Dualwesen, Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Reichweite -, Schaden 4K, DK -3)



YALE

ORYX GANGLI

Lebensraum: Grasland und aride Ebenen

Vorkommen: Äthiomalische Gebiete und Kenia

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Die Yale sieht einer Ziege mit gespaltenen Hufen ähnlich, hat aber eine Schulterhöhe von 140 Zentimetern und wiegt etwa 350 Kilogramm. Sie ist sehr muskulös, hat ein schwarzes Fell mit einigen weißen Streifen im Gesicht, einen ledernen Schwanz und breite Schultern. Ihr Kopf wird von einem Paar lohfarbener, segmentierter Hörner gekrönt, die jeweils 90 Zentimeter lang sind und sich unabhängig voneinander bewegen. Ihr Kiefer trägt zwei Hauer, die aus dem Maul hervorragen.

Verhalten: Die Yale ist eine Erwachte Variante der Ostafrikanischen Oryx (*Oryx beisa*). Sie verbringt den größten Teil des Tages mit der Nahrungsaufnahme im Grasland. Während andere Pflanzenfresser gewöhnlich furchtsam und immer auf der Hut vor Raubtieren sind, hat die Yale eher eine Kampf- als eine Fluchtmentalität. Das liegt an ihrer speziellen Bewaffnung: Ihre Hörner liegen in einzigartiger Weise am Ende von Muskeln und Nervensträngen, die von einem dicken, segmentierten, chitinartigen Material bedeckt sind. Dies erlaubt der Antilope fast eine 360-Grad-Manövrierbarkeit mit den Hörnern. Wenn sie an einem Wasserloch trinkt oder gras, stehen die Hörner in verschiedenen Winkeln vor, um einen heranstürmenden Löwen oder ein Krokodil aufzuspießen. Das Gehirn der Yale verfügt außerdem über zusätzliche graue Masse im frontalen Cortex, wodurch jedes Horn separat gesteuert werden kann, falls ein Tier von mehreren Raubtieren angegriffen wird.

Yales leben in Herden von etwas über 200 Tieren. Wenn Yales geboren werden, sind ihre Hörner zunächst weiche, elastische Stummel. Es dauert ein paar Wochen, bis sie gewachsen und gepanzert sind. Einige ältere Yales weisen Hörner auf, die mehr als 110 Zentimeter lang sind.

Wenn ein Horn beschädigt wird, dauert es mehrere Wochen, bis es geheilt und eine neue Panzerung nachgewachsen ist. Einige Wilderer versuchen, Yalehörner als Einhornhörner zu verkaufen. Wenn eine Yale ein Horn verliert, wächst es nicht wieder nach, was männliche Tiere daran hindert, andere Männchen zum ritualisierten Kampf um Paarungspartner herauszufordern.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	3	3	8	2	2	2	1	0	6

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+4

Zustandsmonitor: 12/10

Limits: Körperlich 9, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Laufen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Natürliche Waffe (Hörner/Hauer: Reichweite +1/-, Schaden 8K, DK -)

Anmerkungen: Die Hörner bewegen sich unabhängig voneinander und eliminieren den ersten Würfelpoolbonus für „Freunde im Nahkampf“.

☛ Diese Tiere sind ein Beispiel dafür, wie die Kunst das Leben imitiert. Das Design ihrer Hörner war die Inspiration für Medusa-Extensions.

☛ Kat o' Nine Tales

☛ Ich dachte, die kämen von, ähm, der Medusa.
☛ Pistons

☛ Der Mythos war die Inspiration für die Idee, die Natur die Inspiration für das Design.
☛ Kat o' Nine Tales

☛ Der König von Spanien hat sich eine bestanderhaltende Herde von Yales beschafft. Er hat herausgefunden, dass Yales perfekt für den an Beliebtheit verlierenden Stierkampfsport sind und auch Urban-Brawl-Enthusiasten anziehen. Gegen Yales tragen die Stierkämpfer leichte Panzerung, damit sie nicht schon in den ersten zwei Minuten ausgeweidet werden. Mit der Einführung von Yales sind die Stierlauffestivitäten ebenfalls „anspruchsvoller“ worden.

☛ Snopes



KFI



TAGEBUCHAUSZUG DR. DAVID WRIGHT: SOX

Mein bis jetzt gefährlichstes Abenteuer war eine zehntägige Reise in die SOX, um ein Tier zu dokumentieren, das Totenglocke genannt wird und in der Nähe von magischen Hohlräumen und Foveae zu finden ist. Leider konnte ich dafür keine Konzernunterstützung gewinnen, also heuerte ich Leute aus den Schatten an.

- ◊ Aufheben? Haze? Weiß irgendjemand, wen er angeheuert hat?
- ◊ Slamm-0!
- ◊ Rasputin. Er hat eine komplette geführte Tour arrangiert, das volle Paket.
- ◊ Haze

Mein Sicherheitsteam und Rick waren wegen der möglichen Gefahren in der SOX – und weil wir keine richtigen Dokumente hatten – nervös. Die Universität hingegen war nervös wegen der Menge an Ausrüstung, die ich angefordert hatte. Aber ich musste gehen – der toxische und radioaktive Müll, astrale Anomalien und die gefährlichen Critter in dem Gebiet, ganz zu schweigen von einigen der übelsten Glowpunks auf Erden, haben dazu geführt, dass das Gebiet von der Wissenschaft noch kaum erforscht ist. Ich erzählte Dr. Bogue von meinen Reiseplänen, und er nannte mich verrückt. Ich erinnerte ihn daran, dass unser beider Mentor Dr. Paterson war, dem Dr. Bogue selbst nach Chicago hinein gefolgt war. Dr. Bogue kapitulierte und schickte mir zwei große Kisten Kräuter, Reagenzien, Medikamente und magische Verbindungen. Er hatte sogar eine sehr seltene Kristallorchidee beigelegt.

- ◊ Zwei Kisten ... der feuchte Traum eines Alchemisten ...
- ◊ Winterhawk

Mein Plan war, nach Frankreich und dann nach Arel zu reisen. Von dort wollten wir zur luxemburgischen Seite der SOX, um die Müllhalden in der Nähe von Ettelbrück zu untersuchen. Danach wollten wir zu den Ruinen von Cattenom. Dies ist das gefährlichste Gebiet für mein Magieteam, denn dort würden wir wahrscheinlich auf magische Hohlräume treffen und außerdem riskieren, in mobile Foveae zu laufen. Ich heuerte die Charognards und ein paar Hovertrucks an, die uns über die Mauer eskortieren sollten. Rick ließ seine Verbindungen bei der MET2000 spielen, damit wir die Mauer passieren durften. Das war ein kostspieliger Gefallen, aber ich hoffte, er wäre es wert.

Die Mauer war beeindruckend: fünf Meter hoch, drei Meter breit, mit Monodraht und Sensoren, um Raketen und andere Artillerie auf Eindringlinge abzufeuern. Nach einem flüchtigen Blick auf unsere Hovertrucks und unsere Ausrüstung durften wir in Arel durch das Tor und erblickten zum ersten Mal die Verwüstung dahinter. Die Entropie hat hier die Macht übernommen. Nur ein kleiner Teil der verlassenen und zerfallenen Gebäude und der Infrastruktur ist noch in einem funktionsfähigen Zustand. Daniel erzählte mir, dass es nur manchmal eine WiFi-Verbindung gibt, also müssen wir uns auf die Satellitenverbindung verlassen. Andy, unser Magier, warf einen kurzen Blick in den Astralraum und sagte, dass es überall hässlich sei. Als sich die Tore hinter uns schlossen, fuhren wir auf den Überresten der Straße weiter.

Die Reise durch die überwucherten Wälder ist gefährlich. Herkulische Würgeknöteriche haben nach einem Nachmittag mit leichtem Regen und Nebel Pfützen voll ätzender Säure hinterlassen. Mehrere Teammitglieder mussten wegen leichter chemischer Verbrennungen aufgrund von Wasserspritzern oder Lecks in ihrer Schutzkleidung behandelt werden. Drei Tage in nebligem Wetter durch die überwucherten Wälder in der Nähe von Mersch haben mich mehr Ausrüstung gekostet als zwei beliebige andere beliebige Exkursionen zusammen. Daniel verlor eine Kamera und schlachtete sie aus, um die zweite zu reparieren. Herkulische Würgeknöteriche sind – abgesehen vom Sangre del Diablo – wahrscheinlich die übelsten Pflanzen, mit denen man sich herumschlagen kann.

Wir schlugen unser Lager in der Nähe eines verlassenen Komplexes bei Mersch auf. Die Sicherheitskräfte berichteten, dass es anscheinend keine Bewohner gebe, und mir wurde gesagt, dass eines der Gebäude strukturell noch intakt sei und uns trocken halten sollte. Es sieht wie ein ehemaliges Einkaufszentrum aus. Die Glaskonstruktion in der Mitte des Gebäudes ist zwar zerbrochen, wodurch das Innere den Elementen ausgesetzt ist, aber die Betongebäude drum herum sind noch in gutem Zustand. Bis jetzt haben wir keine hohe Strahlung gemessen. Falls doch, helfen die Gebäude hoffentlich. Es ist überraschend, dass dieses Gebäude angesichts seiner intakten Struktur nicht von Überlebenden als Behausung in Beschlag genommen wurde. Die Sicherheitskräfte machen sich Sorgen darüber, dass der Ort Bewohner anzieht, die einen Unterschlupf suchen, also beobachtet Rick mit seinen Drohnen die Umgebung.

Da keine unmittelbaren Gefahren sichtbar waren, schlugen wir unser Lager auf, um unsere Ausrüstung zu trocknen. Nach einer Woche EPas konnte ich es bisher immer kaum abwarten, nach Hause zu kommen. Sogar ein selbsterhitzender Burrito vom Stuffer Shack ist besser als diese Notrationen. Spaßeshalber organisierten wir einen Wettbewerb um den Eisernen Kochlöffel zwischen drei meiner Teammitglieder, die ihre kulinarischen Talente demonstrieren sollten: Johnny Rae, ein Hacker, der früher offenbar am Grill



in einem McHugh's gearbeitet hat; Lars von der Sicherheit, der damit angab, mithilfe von Feldmaterial ein tolles Barbecue machen zu können; und der Überraschungsteilnehmer, Rasputin, der sagte, er sei zwei Jahre lang auf der Kochschule Kochen und Würzen in Berlin gewesen. Mit EPAs von Ares, Aztechnology und den UCAS musste jeder eine Mahlzeit für je ein Drittel der Crewmitglieder zubereiten. Johnny Rae bereitete getoastete Sandwiches aus knuspriger Erdnussbutter, aztlanischen Pitas und hydratisierten „Frucht“-Konserven zu. Lars mischte Rinderbrust, Mixiote und Trockenei zu einem Hackbraten, den er mithilfe von Schießpulver und Phosphor auf dem Grill scharf anbriet. Rasputin verwendete einige seiner ADL-Rationen aus Kartoffeln und Gemüse, kombinierte sie mit den verschiedenen „Hühnersuppe“-EPAs und kochte daraus einen herzhaften Eintopf. Der Hackbraten war ziemlich gut und wäre vielleicht ein Anwärter auf den Preis gewesen, wenn es Ketchup gegeben hätte. Der Eintopf war so lecker, dass er alle war, bevor sich jemand eine zweite Portion genehmigen konnte. Aber die Sandwiches waren es schließlich, die den Eisernen Kochlöffel gewannen. Nach dem Abendessen überprüften die Patrouillen den nahen Umkreis, und wir bauten ein paar stationäre Sensoren auf, um wilde Tiere zu erfassen. Dann ließen wir den Abend ausklingen.

Am nächsten Morgen erwachten wir zu einer flüsternden Kakophonie, die wie ein lauter Wind klang. Vom offenen Dach herunter kam ein gewaltiger Schwarm von kuckucksähnlichen Vögeln. Diese Mistviecher umkreisten uns wie Bienen und schlugen mit ihren Krallen und Schnäbeln auf uns ein. Die Sicherheitskräfte wurden überwältigt; das Unheimlichste daran waren die unerträglichen Stimmen, die auf Deutsch, Französisch, Englisch und in anderen Sprachen Wörter von sich gaben, die ich nicht erkannte. Unsere magische Unterstützung war nicht gut genug, um viel auszurichten, und sie abzuknallen war schwierig, weil sie schnell und wendig waren. Mithilfe der Hackbratenreste von Lars und seiner „Spezialwürzung“ erzeugten die Sicherheitskräfte einen spektakulären Feuerball, der die Kuckucke vertrieb. Ich hörte später, dass die Kreaturen Flüsterer genannt werden und eine Erwachte Spezies sind, die eine Vorliebe für Fleisch entwickelt hat. Vier Teammitglieder waren angekratzt, und einer der Sicherheitsleute erlitt schwere Augenverletzungen. Andy führte eine Heilung durch, da wir viel zu weit von ordentlicher medizinischer Versorgung entfernt waren.

Nach ein paar Tagen machten wir uns Richtung Norden zur ersten Position der toxischen Giftmülldeponie auf. Wir näherten uns vorsichtig. Andy durchwühlte die Kiste mit den alchemischen Materialien und zog verschiedene Samen und Kristalle heraus. Daniel und sein Team bauten ein Drohnennetzwerk auf, um Strahlung und andere Schadstoffe zu messen. Rasputin und Rick planten eine Route zur Deponie. Bei dem heute verlassenen Ort handelt es sich um eine Gegend voller künstlicher Seen und Hügel, wo all der Giftmüll mit Hochtemperaturbrennern, Gaskollektoren und verbesserten Bakterien behandelt werden sollte. Wir konnten uns mit eigenen Augen davon überzeugen, dass einige Seen ausgelaufen sind, und es gibt Haine voller toter Bäume, zwischen denen weitere mutierte Pflanzen wachsen.

Der Aufbau eines Observationspunktes, um den Ort zu beobachten, war schwierig. Wir hatten zwar Drohnen für den Großteil der Arbeit, aber jemand musste sich das Ganze astral aus der Nähe anschauen, um Hohlräume und Foveae zu entdecken, sodass die Drohnen ihnen ausweichen konnten. Einige von Ricks Männern meldeten sich freiwillig, um Andy für einen guten Blick auf die Deponie auf einen hohen Hügel zu begleiten. Oben angekommen, lenkte Andy Daniels Aufmerksamkeit nach Nordosten, wo die Videoaufzeichnungen eine flirrende Verzerrung zeigten, die über einen schlammigen See flog und aus der Blitze schossen. Es war ein Manasturm, also war es möglich, dass es dort auch Foveae gab. Wir beobachteten die Erscheinung mehrere Stunden lang und warteten auf die Todesglocke, aber zur Abenddämmerung grunzte etwas im Unterholz. Die Drohnen entdeckten einen Steinbeißer, der Andy und den Rest der Gruppe bereits angegriffen hatte. Steinbeißer sind Erwachte Wildschweine, die entlang des Rückgrats und am Thorax zahlreiche Knochenablagerungen entwickelt haben, sodass sie fast nicht als Wildschweine zu erkennen und verdammt schwer zu töten sind. Den Sicherheitskräften erging es nicht besonders gut; Mr. Baxter und Mr. Carson wurden beim ersten Angriff verstümmelt. Daniel orderte einige Drohnen ab, um die Bestie abzulenken, während weitere Sicherheitsleute versuchten, näher an den Hügel heranzukommen. Mr. Gress musste die Bestie von einem Hovertruck aus mit seiner Panther-Sturmkanone ausschalten, bevor sie weitere Leute verletzen konnte. So kurz der Kampf auch war, wir hatten jetzt zwei weitere schwer verletzte Männer, diesmal mit gebrochenen Beinen. Wir ließen die Drohnen über Nacht weiter mit Infrarotsensoren die Giftmülldeponie beobachten. Auf den Filmaufnahmen, die wir am Morgen überprüften, fanden wir nichts. Ich beschloss, zurück zu den Cattenom-Ruinen in Richtung Süden zu fahren. Wir wissen, dass dort ein Hohlraum existiert, und vielleicht haben wir dadurch eine bessere Chance, die Todesglocke zu finden.

Als wir am Tag danach Richtung Luxemburg fuhren, blieb einer der Hovertrucks liegen. Das kam zwar nicht unerwartet, war aber trotzdem ärgerlich. Die Charognards waren nicht so gut auf diese Expedition vorbereitet, wie ich gedacht hatte, und es schien, dass wir einen ganzen Tag verlieren würden, während sie ein Ersatzteil zusammenbastelten.

Ich wollte keine Zeit damit verschwenden, nutzlos herumzusitzen, also ließ ich ein Lager aufschlagen und Drohnen ausschicken, um die Flora und Fauna zu überprüfen. Daniel machte mich auf ein paar große Kreaturen aufmerksam, die sich weniger als hundert Meter entfernt an einem alten Abflusskanal bewegten. Diesmal gingen wir kein Risiko ein, und Mr. Gress kletterte sofort mit seiner Panther auf den Hovertruck. Was hervorkam, war schrecklich: vier missgestaltete Kreaturen, halb Mensch, halb Insekten. Sie griffen die Trucks wie rasend an. Mr. Gress verstand sein Handwerk gut genug, um sofort zu schießen, auch wenn es so aussah, als ob sein erster Schuss eins der Biester nur zornig machte. Zum Glück hatten wir genug Feuerkraft, um sie schließlich zu töten; ich musste sogar einen Schuss mit meiner Pistole abgeben, die ich schon eine Weile nicht mehr hatte benutzen müssen. Die Charog-



nards trugen die Hauptlast des Angriffs mit zwei Verwundeten und zwei Toten. Mein Team hatte drei Verwundete und nur einen Toten, allerdings war das leider Mr. Gress.

Das war das erste und letzte Mal, dass ich in die SOX gereist bin. Der Preis hat sich als viel zu hoch erwiesen. Die reparierten Hovertrucks konnten uns schließlich von dem mutmaßlichen Insektengeisternest wegbringen, und kurz nach Einbruch der Dunkelheit waren wir in den Vororten von Cattenom. Andy hatte uns angewiesen, langsamer zu fahren und immer wieder Samen vor dem Truck auszuwerfen. Irgendwann um ein Uhr nachts begannen die Samen, wie Popcorn zu platzen. Andy befahl uns sofort, die Trucks mindestens 50 Meter zurückzufahren. Rick postierte Sensoren im Umkreis, und Daniel schickte Drohnen mit Thermalsensoren als Rund-um-die-Uhr-Überwachung aus. Andy durchforstete die medizinischen und alchemischen Vorräte, um die Verwundeten vor einer Infektion zu bewahren. Wir konnten nicht sehr lange bleiben. Andy und sein Team wirkten sehr krank und nervös, weil wir so nahe am Hohlraum waren. Er erzählte mir, dass einige unter Schwindelanfällen und Nasenbluten litten.

Im Morgengrauen hörten wir ein langgezogenes, trauriges Heulen. Die Drohnen triangulierten auf einen grauen Vogel, der mit den Wolken verschmolz. Abgesehen von der Farbe sah er wie ein Geier aus. Wir sahen zu, wie er über uns kreiste. Einmal stürzte er mit einem hohen Schrei in einen Hain und erschreckte die Tiere darin. Ein Schwarm Stare flog auf, und er umkreiste sie, um sie Richtung Cattenom zu treiben. Plötzlich wich die Todesglocke einem unsichtbaren Objekt aus, und ein paar der Stare stürzten leblos in Richtung Boden. Die Todesglocke flog zu den toten Staren zurück, pflückte einen aus der Luft und landete zwanzig Meter entfernt in den Bäumen. Dort fraß sie. Wir sahen noch etwas länger zu und packten dann zusammen. Währenddessen flog sie in einem blitzschnellen Spurt zu einem zweiten toten Star, nahm ihn auf und flog zurück auf den Baum. Unsere beste Vermutung ist, dass die Todesglocke den Hohlraum spüren kann, aber selbst kein Dualwesen ist, da der kurze Kontakt mit dem Hohlraum keinen merklichen Effekt auf sie hatte.

Mit unseren Trideoaufnahmen von dem Flüstern und der Todesglocke fuhren wir so schnell wie möglich zurück nach Arel. Ricks Connection ließ uns aus der SOX, und MET2000-Ärzte untersuchten uns, sobald wir auf die Söldner trafen. Während die Charognards ohne Ankündigung wegfuhr, wurden wir für kurze Zeit festgehalten, um einige Fragen zu beantworten und uns einer Dekontamination zu unterziehen. Ich verbrachte einen Teil dieser Zeit damit, Briefe an die Familien derjenigen zu schreiben, die wir bei diesem Unternehmen verloren hatten.



TOXISCHE CRITTER

AMIKUK

MIROUNGA SHIVA

Lebensraum: Küstengebiete

Vorkommen: Entlang der Pazifikküste von den Trans-Polar-Aleuten bis zu den UCAS

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Amikuks ähneln See-Elefanten mit glänzender, gefleckter Haut von schwarzer oder brauner Farbe. Sie werden durchschnittlich drei bis fünf Meter lang und zwei bis fünf Tonnen schwer und bewegen ihre gewaltigen Körper an Land mithilfe ihrer vier 1,2 Meter langen Arme vorwärts. Ihre flossenlose Vordergliedanpassung wird dem Schwund von Schwanz und Hintergliedmaßen zugeschrieben. Männliche Amikuks haben einen großen Rüssel, der über das Maul herunterhängt und ihre kleinen Hauer teilweise verdeckt. Die Weibchen sind kleiner und haben keinen Rüssel, allerdings etwas größere Hauer.

Verhalten: Der Amikuk ist eine toxische Erwachte Variante des Nördlichen See-Elefanten (*Mirounga angustirostris*) und ähnelt den frühesten Albträumen der Ureinwohner der Aleuten. Er ist ein Gelegenheitsjäger und wartet

eher darauf, dass die Nahrung zu ihm kommt, als dass er sie verfolgt. Eine beobachtete Jagdtechnik des Amikuks besteht darin, teilweise verdaute Nahrung zu erbrechen, im Wasser zu verteilen und dann in dem Unrat zu schweben und auf Seevögel, Fische und andere Tiere zu warten. Wenn die Beute zu fressen beginnt, verwendet der Amikuk seine Arme, um alles in Reichweite zu fangen und seine Opfer zu zerquetschen oder unter Wasser zu ertränken. Eine dreistere Technik ist, sich unter Docks oder Booten in einem Hafen zu verstecken, Opfer zu ergreifen und sie zu ertränken. Der Amikuk ist bei seiner Beute nicht wählerisch. Aufgrund seines unersättlichen Appetits kann er traditionelle Fischgründe dezimieren. Der Athabaska-Rat hat die Jagd auf Amikuks erlaubt und ein Kopfgeld von 500 Nuyen für Männchen, 300 Nuyen für Weibchen und 200 Nuyen für Jungtiere ausgesetzt. Leider befinden sich die Aufzuchtgebiete des Amikuks innerhalb von Nationalparks, weshalb nur diejenigen Exemplare legal bejagt werden können, die sich in die Zivilisation oder in offene Gewässer verirren.



Mat Hardy '11



Die schleimige Beschichtung des Amikuks und sein gummiartiger Robbenspeck erlauben es ihm, sich an der Ozeanoberfläche zu verstecken, wobei er das Wasser wie eine Welle kräuselt, und sich an Land schnell fortzubewegen, wenn auch selten über längere Entfernungen. Amikuks wandern im Sommer nach Süden entlang der Aleuten-Kette und sind südwärts bis zum Puget Sound gesichtet worden. Kleine Kolonien von 50 bis 100 Exemplaren wurden auf denselben Aufzuchtinseln gesehen wie der Nördliche See-Elefant, allerdings halten sich die beiden Arten nicht zur selben Zeit dort auf. Die Männchen haben Harems von 20 bis 30 Weibchen. Amikukmännchen, die um die Vorrherrschaft kämpfen, schlagen wild mit ihren vier Armen und versuchen, ihren Gegner zur Unterwerfung zu prügeln. Die Weibchen können pro Saison ein bis drei Junge haben.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
9	4	4	6	5	3	3	2	0	2	5

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 13/11

Limits: Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 5

Panzerung: 3

Fertigkeiten: Schwimmen 5, Tauchen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Fressen, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 6K, DK –; Krallen: Schaden 6K, DK –, Reichweite +2), Panzer 3

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht)

DIE HAPARANDA-ZONE

Der Haparanda Skärgård (Archipel) bedeckt etwa 60 Quadratkilometer Land am nördlichen Ende des Bottnischen Meerbusens. Die beiden Hauptlandmassen sind Sandskär und Seskar Furö, dazwischen liegen mehrere kleinere Inseln und Schären. Seit dem Erwachen ist auf Sandskär ein dichter Wald bis zur Küstenlinie gewachsen, was das Anlanden und Zelten hier deutlich erschwert. Seskar Furö hat sich ebenfalls verwandelt, als sie sich zusammen mit einer Masse weiterer Inseln aus dem Meer erhob, und besteht jetzt aus mehr Grasland als früher und aus mehr hoch aufragenden Sanddünen.

Früher wanderten die größeren Pflanzenfresser wie etwa Elche und Rentiere über das Wintereis nach Haparanda und wieder zurück, aber eine Kombination aus Umweltverschmutzung und astralen Phänomenen verhindert mittlerweile, dass das Eis ausreichend solide gefriert. Dies hat einige einzigartige Erwachte Arten isoliert. Das astrale Phänomen ist eine Kreuzung aus dem Schleier und einem Manaorkan, da extreme Tidenhübe von dem Archipel ausgehen und aufs nahe Festland treffen können.

In den Jahren nach den Eurokriegen gelangten Massen von Schadstoffen aus den Ostseeländern mit der Meeresströmung nach Haparanda. Die kleine Insel Mali zwischen Sandskär und Seskar Furö verwandelte sich daraufhin in ein riesiges flaches Sumpfgebiet, das fast so groß wie Seskar Furö ist. Erwachte und mundane Arten auf Mali haben merkwürdige Mutationen entwickelt. Außerdem verbindet die gesamte Haparanda-Zone die dort lebenden Arten in einer seltsamen symbiotischen Beziehung. Ehrwürdige Rentiere zum Beispiel (eine Erwachte Art, die dem Großvaterelch ähnlich ist) sind in ihrer Nahrung auf Malis schwarzen Bottnischen Beifuß angewiesen, der für andere Pflanzenfresser tödlich ist. Erst durch den Transport im Verdauungstrakt dieser Rentiere kann sich der mutierte Bottnische Beifuß ausbreiten. Die toxischen Spuckschwalben ernähren sich von Schulen ätherischer Kerzenfische, die Schadstoffe im Wasser zwischen den Inseln neutralisieren. Viele wissenschaftliche und magische Forschungsgruppen sind an dem Archipel und seinen einzigartigen Bewohnern interessiert. Reisende müssen allerdings wilde Stürme und einen die Orientierung raubenden Nebel überstehen, bevor sie die Insel auch nur erreichen.



AMÖBOID

ENTAMOEBEA THINGII

Lebensraum: Alle

Vorkommen: Weltweit

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: In seinem natürlichen Zustand ist der Amöboid eine amorphe graue Masse, die zwischen 500 Gramm und 125 Kilogramm schwer ist. Er kann wie jede Kreatur aussehen, die er verzehrt hat, sofern er genug Masse für den Gestaltwechsel hat.

Verhalten: Man nimmt an, dass der Amöboid eine Erwachte Form der Amöbe ist, die die Amöbenruhr verursacht (*Entamoeba histolytica*), und durch das Hinzufügen der DNA des Boltzmann-Schneider-Virus toxisch wurde. Diese Mutation hat dazu geführt, dass die einzelnen Amöben im Kollektiv als eine Kreatur zusammenarbeiten. Diese karnivore Masse jagt, indem sie zur Tarnung die Gestalt einer Kreatur annimmt, die sie zuletzt gefressen hat. Professor Andreas Szerinski von der Universität Moskau postuliert, dass die gentechnisch veränderte Fähigkeit des Boltzmann-Schneider-Virus, Krebszellen zu entdecken, dem Amöboid irgendwie erlaubt hat, die äußere Erscheinung eines vielzelligen Organismus in etwas zu replizieren, das er ein „metamorphogenetisches Feld“ nennt. Dieses Feld kann theoretisch durch ein genügend starkes elektromagnetisches Feld unterbrochen werden. Nur sehr wenige Maßnahmen können einen Amöboid zerstören. Dazu gehören Feuer, alkaline Chemikalien etc.

Der Amöboid ist selbst für Metamenschen ein sehr gefährliches Raubtier, da er auch metamenschliche Gestalt annehmen kann. Zum Glück ist er nur mäßig intelligent, er kann also weder sprechen noch technologische Geräte benutzen.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
*	3	2	*	3	4	3	1	2	5	6

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: *

Zustandsmonitor: */10

Limits: Körperlich *, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Schleichen 9, Spruchzauberei 7, Waffenloser Kampf 5

Kräfte: Ätzendes Sekret, Farbanpassung, Immunität (Normale Waffen), Natürlicher Zauberspruch (Gestaltwandel, siehe Anmerkungen), Verschlingen

Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer, Wasser, Laugen, EM-Waffen)

Anmerkungen: *Die ursprüngliche Gestalt des Amöboids hat Konstitution und Stärke 0 mit einer Bewegungsrate von $x1/x2+1$. Sobald er eine Kreatur getötet und verschlungen hat, kann er die Hälfte der Konstitution und Stärke des Opfers (aufgerundet) in seine eigene absorbieren. Wenn sich seine Gestalt verändert, werden die Bewegungsrate und Fähigkeiten des Amöboids zu denen seiner neuen Gestalt. Wenn seine Konstitution das Doppelte seiner Essenz erreicht, teilt sich der Amöboid in zwei kleinere Amöboiden, die jeweils die Hälfte der Konstitution und Stärke des ursprünglichen Amöboids zum Zeitpunkt der Teilung haben.

Pro 3 Kästchen Feuerschaden oder chemischem Schaden werden Konstitution und Stärke des Amöboids jeweils um 1 gesenkt. Normale Waffe verursachen zwar keinen Schaden, können die Gestalt des Amöboids aber auseinanderbrechen lassen, falls der Schaden einen Niederschlag verursacht hätte. Der Amöboid muss dann eine Ausgedehnte Probe auf Geschicklichkeit + Willenskraft (3, 1 Kampfrunde) ablegen, um sich wieder zusammenzufügen.

- ◆ Das Boltzmann-Schneider-Virus war zur Gentherapie gedacht, es lässt sich für verschiedene Erbkrankheiten adaptieren. Es wurde und wird immer noch häufig als medizinisches Instrument verwendet.
- ◆ KAM
- ◆ Und Amöbenruhr ist keine Erbkrankheit. Heißt das, dass der Amöboid absichtlich erschaffen wurde?
- ◆ Nephrine

KF

ECHENEIS

ECHENEIS ECHENIS

Lebensraum: Küstengewässer und Ozeane in bis zu zehn Metern Tiefe

Vorkommen: Atlantik und Mittelmeer

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Echeneis sind toxische Fische, die entfernt mit dem Kopfsauger (*Echeneis naucrates*) verwandt sind, bis zu einem halben Meter lang werden können und durchschnittlich drei Kilogramm wiegen. Ähnlich wie Muränen haben Echeneis Schlundknochen; das äußere Maul ist eine nach unten gekehrte Mundscheibe oder Saugmaul. Die Haut des Echeneis leuchtet in einem reflektierenden grünen und silbernen Muster, das an Schuppen erinnert, und er besitzt eine Rückenflosse, die über 30 Zentimeter hoch werden kann.

Verhalten: Der Echeneis ist ein Parasit, der sich sowohl von Krustentieren, die sich an Schiffe heften, als auch von den Schiffen selbst ernährt. Er schwimmt kopfüber, um sich an die Unterseite von vorbeifahrenden Booten zu heften, und verwendet dann seine Schlundknochen (oder sein inneres Maul) und seine säurehaltige Spucke, um den Rumpf abzuschaben. Dabei ernährt er sich von organischem und anorganischem Unrat. Wenn er nicht entdeckt wird, kann der Echeneis innerhalb von Tagen ein Loch in einen Schiffsrumpf bohren.

Der Echeneis hat keine Furcht vor Raubtieren oder Metamenschen, da er sich in dokumentierten Begegnungen als sehr zäh erwiesen hat. Schiffsmannschaften haben außerdem Schwierigkeiten, ihn vom Schiffsrumpf zu lösen, da er ihre Schubser und Stöße zu ignorieren

scheint. Griechische Fischer versuchen es mittlerweile mit Scheiben aus Gusseisen, in die das Bild von St. Petrus geprägt ist, und hoffen, die Kreatur damit vom Schiffsrumpf wegzulocken. Der Echeneis ist selten, weshalb es zu seinen Paarungsgewohnheiten nur wenige Untersuchungen gibt. Eine aktuelle Hypothese ist, dass seine Paarungsgewohnheiten denen des Kopfsaugers ähneln. Der Echeneis scheint nicht in großen Schwärmen zu schwimmen, obwohl es Berichte gibt, denen zufolge sich mehrere Echeneis an einen Schiffsrumpf geheftet haben. Mehrere Agenturen rund um das Mittelmeer haben nicht belegte Gerüchte geschürt, dass Zellen von TerraFirst! versuchen, diese Fische zu züchten und abzurichten.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	3	2	2	1	1	2	1	1	5	6

Initiative: 4 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 9/9

Limits: Körperlich 3, Geistig 2, Sozial 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schwimmen 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Ätzender Speichel, Gesteigerte Sinne (Geruch), Immunität (Normale Waffen), Kiemen, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 4K, DK -)

Schwächen: Nahrungsbedarf (Eisen, Fiberglas)



MIKRO-ERWACHEN

Gepostet von: Dr. Paterson

Das CDC arbeitet sehr aktiv an der Beobachtung der vielen neuen Erwachten Spezies mit, die hervorgetreten und/oder entdeckt worden sind. Es ist beängstigend, dass beispielsweise ein Vogel- oder Schweinegrippevirus womöglich über Extrachancen zur Mutation verfügt, während es diese neuen Arten befällt. Das CDC hat mehrere Mikroorganismen bestimmt, darunter auch den Vorfahren des Amöboids.

TZARRATH (ERWACHTE LEPRA)

Vektor: Kontakt

Geschwindigkeit: 1 Monat (unheilbar)

Durchdringung: 0

Kraft: 18

Art: Bakterium

Wirkung: Schmerzen, Unwohlsein

Tzarrath wurde zuerst von Dr. Liron Phalen dokumentiert, als er und seine Frau sich diese Krankheit zuzogen. Es handelt sich um eine sehr seltene und unheilbare Krankheit. Dr. Phalen und seine Frau starben bei einem Brand, der in ihrem Heimatlabor ausbrach, während sie nach einer Heilung suchten. Die Bakterien bewirken ein abnormes Wachstum organischen Materials durch zufällige Duplizierung von Körpergewebe (Knochen, Nerven, Haut etc.). Es ist ein langsamer und schmerzhafter Tod. Die Bakterien sind auch deshalb gefährlich, weil der Kontakt mit totem organischem Material wie etwa Holz oder Baumwolle zu demselben abnormalen Wachstum führt. Wenn man es mit Tzarrath zu tun hat, müssen sämtliche gängigen Sterilisierungsprozeduren sorgfältig durchgeführt werden.

PYREXIE (ERWACHTE RUHR)

Vektor: Einnahme

Geschwindigkeit: 8 Stunden (4)

Durchdringung: 0

Kraft: 15

Art: Parasit

Wirkung: Körperlicher Schaden, Schmerzen

Pyrexie, das Protozoon, aus dem der Amöboid mutierte, ist schon für sich genommen tödlich. Pyrexie verursacht hohes Fieber und blutigen Stuhl, da das Protozoon Löcher in die Gedärme bohrt. In späteren Stadien, wenn sich die Protozoen vermehren, erzeugen sie ihre eigene Hitze, was zu Verbrennungen führt, wenn sie den Körper verlassen. Pyrexie wurde zum ersten Mal auf einem Tourboot in Mittelamerika identifiziert. Ursprünglich hielt man sie für Montezumas Rache und behandelte sie auch so. Leider ist die genetische Signatur der Pyrexie aber grundverschieden, sodass keine der Standardbehandlungen wirkte. Schließlich wurden mehr als 200 Touristen ins Krankenhaus eingeliefert. Sechs von ihnen starben, bevor man die Pyrexie als eigenständige und lebensgefährliche Krankheit erkannte. Heute werden Reisende nach Mittel- und Südamerika vor Camaxtlis Rache (benannt nach dem aztekischen Gott des Feuers) gewarnt.

NANOPLASMOSE (ERWACHTE TOXOPLASMOSE)

Vektor: Einnahme

Geschwindigkeit: 1 Tag (8)

Durchdringung: -2

Kraft: 15

Art: Parasit

Wirkung: Speziell

Dieses ungewöhnliche Protozoon infiziert Nanosysteme und zerstört die Naniten, als wären sie eine konkurrierende Art. Es ernährt sich nicht nur von den organischen Verbindungen in weichen Naniten, sondern hat die Fähigkeit, ein Feld auszustrahlen, das einzelne Naniten stört. Nanoplasmose degradiert Naniten schneller durch die verbleibende Kraft, die sie nach der Krankheitswiderstandsprobe hat. Falls die Kraft auf 0 gesenkt wird, wird die Stufe eines Nanosystems immer noch permanent um 1 gesenkt. Falls ein infiziertes Subjekt einen Nanitenbrüter hat, infiltriert das Protozoon das System und verhindert die Bildung neuer Naniten. Die gängige Hypothese ist, dass das Protozoon innerhalb eines Nezumi erwacht ist und durch Fäkalien übertragen wird.



HELIODROMUS

ALATUSLEO AQUILA NECRA

Lebensraum: Berge und Steppen in Zivilisationsnähe

Vorkommen: Nördliche Hemisphäre

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Diese toxische Kreatur ist dem Greif ähnlich, mit vier Gliedmaßen und zwei Flügeln an einem löwenartigen Körper mit dunkelbraunem oder schwarzem Fell. Diese Kreaturen haben einen fast federlosen geierähnlichen Kopf, der nackt und mattrot gefärbt ist. Nur ein Federbüschel um den Hals ist noch übrig. Die Farbe des großen, gebogenen Schnabels variiert von rot bis hellbraun. Der Heliodromus kann bis zu drei Meter lang werden und wiegt durchschnittlich 160 Kilogramm.

Verhalten: Wie sich der Heliodromus aus dem Greif entwickelt hat, ist immer noch unklar. Er ist ein Aasfresser mit einem empfindlichen räumlichen Geruchssinn. Es ist bekannt, dass Heliodromi auf der Suche nach Nahrung Friedhöfe und Schlachtfelder geplündert haben. In seltenen Fällen haben sie auf der Suche nach verwesendem Fleisch auch schon Müllhalden und Leichenhallen durchwühlt. Der Heliodromus ist opportunistischer als der Greif und genauso intelligent.

Häufig wartet er in der Nähe von Schnellstraßen und Grenzen und lauert auf sterbende Tiere oder Metamenschen. Gelegentlich spielt er mit seiner Beute und versucht, sie so zu verängstigen, dass sie sich in eine gefährliche Situation bringt – zum Beispiel von einer Klippe stürzt oder in den Verkehr rennt –, statt sie direkt anzugreifen. Wenn der Heliodromus hungrig genug ist, kann er jagen und töten, aber sein Verdauungsapparat ist nicht darauf ausgelegt, frisches Fleisch zu verarbeiten. Deshalb zieht er es vor, Beute wegzuschleppen und verrotten zu lassen, bevor er sie frisst. Flucht und Grauen sind seine Haupttaktiken in einer Kampfsituation. Das Kämpfen reserviert er für die Verteidigung einer Mahlzeit gegen andere Aasfresser. Er zeigt keine Furcht vor Metamenschen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	6	4	8	4	3	5	1	1	3	6

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x3/x6/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 12/10

Limits: Körperlich 10, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Fliegen 7, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 9

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Sichtvergrößerung), Grauen, Natürliche Waffe (Krallen: Schaden 12K, DK -1)

Schwächen: Nahrungsbedarf (verwesendes Fleisch)



SELTENE MITGLIEDER DER GREIFENFAMILIE

Auf dem Serdarbulak-Plateau im Nahen Osten sind zwei extrem seltene Paracritter entdeckt worden.

Diese flugunfähigen Kreaturen, benannt als Criosphinx und Hieracosphinx, ähneln mit ihren Löwenkörpern Greifen, haben aber verkümmerte Flügel. Die Criosphinx hat Ringelhörner, die sich um ihre löwenähnlichen Ohren ringeln. Die Hieracosphinx hat einen schmaleren und falckenähnlichen statt adlerähnlichen Kopf. Bezüglich ihrer Identifizierung und der Frage, ob sie SURGE-Unterarten des Greifen sind, sind weitere Forschungen nötig.



MONTAUK

PROCYON LATRI GEMINUS

Lebensraum: Urbane und ländliche Gebiete

Vorkommen: Nordöstliches Nordamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Diese Kreatur ist etwa einen Meter lang, hat eine lederne schwarze Haut, ein kurzes schwarzes Fell und wiegt zwischen fünf und zehn Kilogramm. Die runden Ohren und der Schwanz sind fast haarlos, und die Schnauze sieht eher wie ein Schnabel aus. Der Montauk hat einen giftigen Biss, wobei ein großer Giftsack unterhalb des Gaumens das Gift zu den oberen und unteren Schneidezähnen leitet. Die Vordergliedmaßen des Montauks sind etwas länger als die Hinterbeine, und er hat Hände mit voll funktionalen opponierbaren Daumen.

Verhalten: Die Behörden sind auf diese toxische Tierart nach einer Häufung von Vermisstenmeldungen bei Haustieren aufmerksam geworden. Dieses Tier wurde zum ersten Mal 2032 in Montauk, New York, gesichtet, als es auf der Suche nach leichter Beute - nämlich nach Haustieren - in Häuser einbrach. Die Anwohner schlossen sich nachts voller Furcht vor dieser Bestie ein. Der Montauk kann Gebäude

erklimmen, Feuerleitern benutzen und sogar unverschlossene Türen und Fenster passieren. Nach dem Fund des Kadavers eines dieser Tiere gilt die Verwandtschaft mit einem Erwachten Waschbären als gesichert, höchstwahrscheinlich mit dem Bandit (*Procyon latri*), obwohl die körperliche Transformation verstörend ist. Der Montauk hat keine Furcht vor Hunden, und es scheint, dass sie keine Verteidigung gegen seine mysteriösen Kräfte haben. Einer der ersten Berichte über vermisste Haustiere handelte von zwei Dobermännern, die einen Schrottplatz bewachten. Ihre teilweise gegessenen Überreste wurden zweihundert Meter weiter in einem Wasserhaltungsstollen gefunden. Die Behörden wissen bis heute nicht, wie viele Montauks es in dem Gebiet gibt, aber sie empfehlen, die Türen zu verschließen und Haustiere nicht draußen herumlaufen zu lassen. Auch wenn es bis jetzt keine Angriffe auf Metamenschen gegeben hat, ist der Montauk sehr einfallreich. Weitere Berichte über Montaukaktivitäten gibt es aus New York City, von Manhattan Island und sogar von so weit nördlich wie Boston.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	4	3	2	3	3	5	3	2	4	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x2/x6/+4

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 3, Geistig 5, Sozial 5

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Schleichen 5, Schlosser 3, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 7

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung), Gift, Tierbeherrschung, Unfall

Schwächen: Allergie (Leicht, Sonnenlicht)

- ▶ Unheimliche Viecher. Die Leute reden immer noch über sie, als ob sie New Yorks adoptiertes Bastardhaustier seien. Me-Feeds zeigen gelegentlich Videoaufnahmen von ihnen. Das Einzige, wofür sie gut sind, ist, die Zahl von streunenden Tieren und Schädlingen niedrig zu halten.
- ▶ Pistons
- ▶ Wenn ihr aktueller Nahrungsnachschub weniger wird, werden die Montauks einfach die Nahrungskette hinaufklettern. Zuerst die Haustiere, dann die Haustierbesitzer.
- ▶ Ecotope

MONTAUKGIFT

Vektor: Injektion

Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde

Kraft: 8

Wirkung: Körperlicher Schaden, Unwohlsein



OLIGOI-KHORKHOL – MONGOLISCHER TODESWURM

MEGASCOLIDES OLIGOI

Lebensraum: Wüsten

Vorkommen: Asien und Naher Osten

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Todeswürmer können bis zu drei Meter lang werden und sind blutrot oder fleckig rot. Sie wiegen durchschnittlich 50 Kilogramm, wobei ältere Todeswürmer auch schon mit Längen über vier Meter und einem Gewicht von über 70 Kilogramm dokumentiert wurden. Der Todeswurm hat ein kreisförmiges Maul mit einer mit drei Haken versehenen Lippe, mit der er Gegenstände ergreift und in sein Maul aufnimmt.

Verhalten: Aufgrund einer Mutation, die anscheinend durch industrielle Verschmutzung wie radioaktive Böden, toxische Schwermetalle und Schwefelkomponenten in der Atmosphäre verursacht wurde, mutierte der gewöhnlich harmlose Sandwurm in den aggressiveren Oligoi-Khorkhol oder Mongolischen Todeswurm. Todeswürmer leben im tiefen Sand der Wüste Gobi, können auf der Suche nach Nahrung aber auch bis in die Halbwüsten und Wüstenteppen vordringen. Junge Todeswürmer jagen nachtaktiv in Rudeln und triangulieren die Position ihrer Beute durch Vibrationen mithilfe ihres seismischen Sinns. Ältere, größere Todeswürmer warten in Gruben oder Höhlen darauf, dass ihre Beute in ihre Falle tappt, sodass sie ihre UV-empfindliche Haut nicht der Sonne aussetzen müssen. Todeswürmer sind Zwitter, die ihr genetisches Material in der Kaltzeit mit einem anderen Mongolischen Todeswurm austauschen. Wenn die Temperaturen steigen, legen sie kleine Eier (etwa sieben Millimeter im Durchmesser) in einen unterirdischen Bau. Ein Mongolischer Todeswurm kann Gelege von fünf bis zehn Eiern legen. Die Eier werden vom Elternteil nicht geschützt und sind Nahrung für andere Grabtiere. Sie schlüpfen innerhalb von Tagen. Obwohl die Jungtiere nur zehn Zentimeter lang sind, sind sie vollständig in der Lage, sich zu ernähren, wobei sie ihren Vorteil aus den Tieren ziehen, zu deren Beute Todeswürmer gehören. Sie wachsen sehr schnell und verdoppeln jeden Monat ihre Größe, bis sie die Geschlechtsreife erreichen. Nebenbei bemerkt gelten fermentierte Eier des Mongolischen Todeswurms in der Wüste als Delikatesse, obwohl sie nur selten aus der Region exportiert werden.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	4	6	2	3	1	2	1	1	3	6

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 4

Fertigkeiten: Exotische Fernkampf-Waffe (Speichel) 7, Waffenloser Kampf 5

Kräfte: Ätzender Speichel, Gesteigerte Sinne (Seismischer Sinn), Immunität (Pathogene, Toxine), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 5K, DK -), Panzer 4, Regeneration, Trübung

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht)



SEEWOLF

ORCINUS LUPUM

Lebensraum: Offenes Meer und Küstengewässer

Vorkommen: Atlantik und Pazifik

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Seewölfe sind Meeressäuger, die sechs bis acht Meter lang und fünf bis sechs Tonnen schwer werden können. Ihre Vordergliedmaßen/Brustflossen haben sich in vierzehige, krallenartige Hände an der Vorderseite einer abgewinkelten Flosse ähnlich dem Flügel einer Federmaus entwickelt, mit einer dickeren Membran, die ans Schwimmen angepasst ist. Der Seewolf besitzt ein Paar Schwänze: einen großen, eckigen, zwei Meter breiten Schwanz und einen kleineren peitschenähnlichen Schwanz, der in einer ankerähnlichen Kralle endet. Er hat ein großes Maul mit rasiermesserscharfen Zähnen und einen Grat aus Nüstern und Sinnesorganen auf seinem Kopf, die ihm einen empfindlichen Geruchssinn und ein gutes Gehör verleihen.

Verhalten: Seewölfe sind gefährliche Meerestiere, die in Rudeln von sechs und mehr Exemplaren jagen. Ihre bevorzugte Beute sind Wale, Delfine, Robben, Amikux und arglose Bootspassagiere. Man sagt, dass Heulen des Seewolfs sei furchteinflößend. Fischer, die Hochsee-

fischerei betreiben, bleiben in konstantem Funkkontakt und heuern häufig einen Söldner an, der mit schweren Waffen umgehen kann, um sie gegen diese aggressiven und furchtlosen Kreaturen zu verteidigen. Seewölfe sind intelligente Kreaturen und wissen, dass es auf Booten Nahrung für sie gibt. Sie springen aus dem Wasser auf ein Bootsdeck und benutzen ihre krallenbewehrten Flossen, um Türen und Schotte zu öffnen und nach Opfern zu greifen. Wenn das misslingt, wird ein hungriges Seewolfrudel versuchen, ein Boot umzukippen, und es dann umkreisen, um auf Überlebende zu warten, die aus dem Boot flüchten. Es gibt Berichte über Seewolf-Überfälle auf Konservenschiffe und andere große Schiffe, bei denen die Seewölfe auf der Suche nach Nahrung durch Flure und über Treppen navigierten. DNA-Tests haben gezeigt, dass Seewölfe mit den Schwertwalen verwandt sind und wahrscheinlich durch exzessiven Exposition gegenüber toxischen Petrochemikalien mutiert sind. Aufgrund der Gefahren, die ein Aufenthalt in ihrer Nähe mit sich bringt, ist über das Verhalten der Seewölfe nicht viel mehr beobachtet worden.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
10	5	5	11	4	4	4	3	0	4	6

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4 (schwimmend)

Zustandsmonitor: 13/10

Limits: Körperlich 13, Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Schwimmen 7, Spurenlesen 5, Tauchen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Kräfte: Bewegung, Bindung, Energieaura (Kälte), Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Sonar), Grauen (Heulen), Mutagen, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 11K, DK -)

NACHRICHTEN AUS DEM ATHABASKA-RAT

Der Athabaska-Rat hat eine Prämie von 1.000 ¥ für jeden getöteten Seewolf ausgesetzt; als Beweis ist der Pelz mit Kopf erforderlich. Dieses Kopfgeld wurde gebilligt, nachdem das Konservenschiff *White Tower* ohne Besatzung auf See treibend aufgefunden worden war. Da es vom Seewolf mehrere Mutationen und SURGE-Varianten gibt, verkauft die Koniag Corporation eine genetische Datenbank von bestätigten Seewölfen und einen genetischen Schnelltest, um einen Seewolfabschuss zu bestätigen.

Kontaktieren Sie den örtlichen Hafenmeister wegen aktueller Kopfgelder und des Kaufs eines zugelassenen Seewolf-Genetesters. Der momentane Einzelhandelspreis für den Tester beträgt 200 ¥.



MUTIERTE CRITTER

ANGELENO-SCHABE

PERIPLANETA CALIFORNIA

Lebensraum: Urbane, küstennahe Gebiete

Vorkommen: Los Angeles, PCC und nahe Küstengebiete

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Eine ungewöhnlich große Schabe, die 10 bis 12 Zentimeter lang wird.

Verhalten: Eines der beklagenswerten Merkmale des südlichen Kaliforniens ist die aufgrund der „Grünen Flut“ fluoreszierende Küstenlinie. Das grüne Leuchten stammt von einem extremophilen phosphoreszierenden Pilz, der erstmals in der SOX entdeckt wurde. Er wurde von Pacific Foods wegen seiner Nahrhaftigkeit und seines schnellen Wachstum als Verbesserung von Mykoprotein entwickelt. Einem Bericht von INN zufolge hatte das Kraftwerk auf der Offshore-Plattform, die den Pilz züchtete, eine Fehlfunktion, und die automatischen Systeme konnten eine Spannungsspitze nicht verhindern, was zu einer Explosion führte, durch die wiederum der Pilz freigesetzt wurde. Er überlebte dank des Brackwassers an der Gezeitenlinie und begann, an einigen Stränden in Los Angeles zu wachsen. Bis das Zwillingserdbeben zuschlug, war er isoliert. Heute säumt der Pilz fast ganz Los Angeles und die umliegenden Küstenstriche bis in 60 Kilometer Entfernung Richtung Süden. Ein Faktor, der seine Ausbreitung verhindert, ist, dass Schaben ihn sehr schmackhaft finden. Unglücklicherweise sind diese Schaben – Amerikanische Großschaben (*Periplaneta Americana*) – durch den ständigen Verzehr der neuen Nahrungsquelle mutiert. Nach mehreren Generationen ist diese Mutation dominant geworden. Die Angeleno-Schabe, wie diese neue Mutation genannt wird, ernährt sich fast ausschließlich von Lebensmitteln auf Makroprotein-Basis.

Der Freistaat Kalifornien und auch der PCC haben Gesetze erlassen, die es verbieten, in Los Angeles oder einem anderen küstennahen Ort eine Alufye zu besitzen oder zu halten. Befürchtet werden ein mögliches Entkommen und eine darauf folgende Mutation.

- Yeah, angesichts der Größe einer Angeleno-Schabe wäre eine mutierte Alufye wirklich unheimlich.
- Slamm-0!

- Der Freistaat Kalifornien hat einige der schärfsten Restriktionen bezüglich des Imports und Besitzes von Haustieren, mit Verboten von Alufyes, Hundertfüßlerchen und den meisten genetisch veränderten Haustieren, weil man befürchtet, dass die Tiere entkommen und dann mutieren könnten. Natürlich gelten diese Verbote nicht in Konzernklaven. Dann kamen die Zwillingserdbeben und die Rückforderung von Los Angeles durch den PCC. Der PCC hat einige der Restriktionen aufrechterhalten, und jetzt haben sich auch einige Konzerne bereit erklärt, sie zu übernehmen. Niemand will hundegroße Schaben in seinem Gebäude herumlaufen haben.
- Ecotope
- Es sei denn, man kann sie als billigere Arbeitskräfte verwenden.
- Ethernaut

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
1	1	3	0	1	0	2	1	0	5

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1

Zustandsmonitor: 7/9

Limits: Körperlich 2, Geistig 1, Sozial 3

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 5, Schleichen 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Schwarmgeist, Wandhaftung

Schwächen: Zerbrechlich 2

Anmerkungen: Reichweite -1



KAKTUSKATZE

CACTACEAE FELADAE

Lebensraum: Halbwüsten und aride Regionen

Vorkommen: Südliches Nordamerika

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Die Kaktuskatze ähnelt einer braunen und/oder grünen Katze mit einem Fell, das hauptsächlich aus Dornen besteht, mit größeren, widerhakenbewehrten Stacheln, die ihren Kopf krönen. Sie hat breite, blattförmige Ohren und dicke, dunkelbraune Krallen. Ihr Stummelschwanz ist weniger als zehn Zentimeter lang. Die Kaktuskatze wird durchschnittlich einen Meter lang, erreicht 55 Zentimeter Schulterhöhe und ein Gewicht von 20 Kilogramm.

Verhalten: Die Kaktuskatze ist eine SURGE-Unterart des Rotluchses (*Lynx rufus*), die 2063 entdeckt wurde. Parazoologen nehmen an, dass die erhöhten Strahlungsniveaus dazu führten, dass die SURGE-Mutation allgemein in 20 Prozent der Wildkatzenarten exprimiert, in einem Ereignis ähnlich der Entstehung des Höllenschlanglers. Seit der Mutation hat sich die Kaktuskatze an ihre neuen Fähigkeiten angepasst, und ihre Eigenschaften haben sich als vererbbar erwiesen, sodass sie an ihre Nachkommen weitergegeben werden. Die Kaktuskatze sitzt stundenlang bewegungslos neben einem Wasserloch oder in der Vegetation. Sie kann dies tun, weil ihre Ohren und ihre Haut eine natürliche Tarnung sind, und sie besitzt die Fähigkeit, einige Nährstoffe durch Photosynthese zu bilden. Wenn sich Beute nähert, stürzt die Kaktuskatze sich plötzlich auf sie und versucht, sie im Kopfbereich zu packen. Dann verwendet sie ihre Sta-

chelkrone oder ihre Hinterkrallen, um die Beute entweder zu blenden oder eine Arterie zu durchstechen. Auf kleinere Beute stürzt sich die Kaktuskatze in dem Versuch, sie mit ihrem dornigen Körper aufzuspießen. Die Stacheln und Dornen brechen leicht ab und wachsen gewöhnlich innerhalb einer Woche nach. Kaktuskatzen sind einzelgängerische Jäger mit sich überschneidenden Revieren. Es kommt vor, dass sich zwei oder drei Kaktuskatzen um dasselbe Wasserloch positionieren und auf Beute lauern.

Kaktuskatzen sind nicht monogam und können pro Jahr zwei Würfe mit jeweils bis zu drei Kätzchen haben. Die Kätzchen haben dieselbe grüne bis braune Färbung, mit unregelmäßig langem Fell und langen Büscheln am Kopf, die im Gras eine bessere Tarnung bieten. Sie werden nicht mit Dornen geboren; diese wachsen ihnen innerhalb eines Jahres. Die Stachelkrone beginnt weich, wie Grashalme, bevor sie durch Keratin aushärtet. Langfristige Verhaltensmuster wurden bis jetzt nicht beobachtet, da die Spezies erst kürzlich entdeckt wurde und Metamenschen und urbane Gegenden meidet.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	4	3	3	2	1	3	0	3

Initiative: 5 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Exotische Nahkampfwaffe (Stacheln) 3, Schleichen 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 6K, DK -; Stacheln: Schaden 4K, DK +1)

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz 1



KAUFHAUSFALKE

FALCO DREWNOVO

Lebensraum: Urbane Gebiete

Vorkommen: Nordamerika, Teile Europas, Australien

Häufigkeit: Häufig

Aussehen: Ein blaugrauer Falke mit einer Länge von 50 Zentimetern und einer Flügelspannweite von 120 Zentimetern. Sowohl die Weibchen als auch die Männchen wiegen 1,5 Kilogramm.

Verhalten: In den Anfangszeiten der Megamalls und Arkologien züchtete ein Konzern Falken, die in den Gebäuden leben sollten, um die Nagetier- und Vogelpopulation im Zaum zu halten. Die Falken wurden einigen genetischen Manipulationen unterzogen, wenn auch nicht im Maßstab von Kriegsformen. Die Veränderungen wurden vorgenommen, damit die Vögel besser in geschlossenen Gebäuden überleben konnten. Diese Falken wurden in Europa, Nordamerika und sogar Australien gezüchtet und verkauft. Sie waren in der gezüchteten Form viel leichter zu pflegen und waren bei Besuchern ziemlich beliebt, die gerne zusahen, wie die Falken Tauben jagten. Kaufhausfalken, wie sie fälschlicherweise genannt werden, leben in Kolonien von zehn bis 25 Paaren pro Gebäude. Seit über 40 Jahren haben mehrere Generationen der Falken in diesen Gebäuden gelebt. Kaufhausfalken haben einige Tricks gelernt und an ihre Nachkommen weitergegeben: wie man durch Türen kommt, Nahrung von Verkaufsständen stiehlt und Flugdrohnen ausnutzt. Seit Kurzem verhalten sich die Kaufhausfalken aggressiver und erzielen höhere Geschwindigkeiten, außerdem sind Knochensporne an Füßen und Flügeln aufgetreten. Ob dies durch einen erst jetzt sichtbar gewordenen Fehler bei den Genmanipulationen oder durch externe Einflüsse verursacht wurde, ist unklar. Die Falken haben ihre Heimstätten zwar noch nicht verlassen, um neue Wohnorte zu finden, aber sie haben Lüftungsschächte und Glasfenster beschädigt, um Beute außerhalb der Gebäude zu jagen. Bis jetzt sind sie keine Bedrohung für Metamenschen, aber während der Brutmonate von Februar bis März sind sie sehr im Umkreis ihrer Nester sehr aggressiv geworden. In mehreren Malls werden zeitweise Bereiche gesperrt, da die Falken jeden angreifen, der ihren Nestern zu nahe kommt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	4	5	2	1	2	4	2	0	3

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x3/x8/+4 (fliegend)

Zustandsmonitor: 8/9

Limits: Körperlich 4, Geistig 3, Sozial 3

Panzerung: 0

Aktionsfertigkeiten: Fliegen 5, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe (Biss/Krallen: Schaden 6K, DK -)

Schwächen: Zerbrechlich 1



MASSGESCHNEIDERTE MUTATIONEN: LOGOSCHILDKRÖTEN

Gepostet von: Ecotope

Ein kaum bekannter japanischer Konzern fand 2020 heraus, wie man die Farben und Muster von Schildkrötenpanzern manipulieren konnte, und verkaufte maßgeschneiderte Schildkröten, die er Logoschildkröten nannte. Mehr als zwanzig Startups erwarben Logoschildkröten und bestellten Designerpanzer mit ihrem jeweiligen Firmenlogo darauf. Fast alle waren modifizierte Zierschildkröten (*Chrysemys picta*), aber es gab auch mindestens eine Firma, die wegen des größeren Panzers eine modifizierte Spornschildkröte (*Geochelone sulcata*) bestellte. Es gab einen Anstieg von Verkäufen an Konzernangestellte, Konzernschildkrötenfarmen und sogar ein paar Rechtsstreitigkeiten, weil die Logoschildkröte als „geistiges Konzerneigentum“ angesehen wurde. Neun Jahre lang war das gut für ein paar Schildkrötenarten – bis zum Crash von '29. Keiner der Konzerne, die diese Schildkröten herstellten, überlebte, und die Schildkrötenfarmen entließen ihr Inventar einfach in die freie Wildbahn. Fünfzig Jahre später findet man immer noch wild gefärbte Schildkröten mit Konzernlogos oder faszinierenden neuen Symbolen, die durch die Paarung von Generationen verschiedener Konzernschildkröten entstanden sind.

- ◆ Ich habe von diesen Viechern gehört. Schildkrötenschutzgebiete waren damals eine gute Steuerabschreibung und verliehen dem Kauf von Logoschildkröteneine „Tue Gutes für die Umwelt“-Aura, um die ganze Ausbeutung durch die Konzerne auszugleichen.
- ◆ Dr. Spin



KILLERBIBER

CASTOR LEWISCARROLLAE

Lebensraum: Bewaldete Flüsse, Bäche und Marschen

Vorkommen: Nördliches Nordamerika

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Killerbiber sind große, teilweise im Wasser lebende Nagetiere, die mit nicht mutierten Bibern (der Gattung *Castor*) vergleichbar sind. Sie wiegen im Durchschnitt 40 Kilogramm und können bis zu 75 Zentimeter lang werden, mit einem ähnlich langen feinschneidigen Schwanz. Sie verfügen über Schwimmhäute an den Hinterpfoten und nadelähnliche Krallen an den Vorderpfoten. Mit Ausnahme ihres Schwanzes sind Killerbiber in matt bronzefarbenes Fell gehüllt.

Verhalten: Der Killerbiber ist das Ergebnis mehrerer genetischer Mutationen - eine aggressive, von Natur aus gut bewaffnete Kreatur. Sein Schwanz ist mit Plakoidschuppen

bedeckt und weist am Rand eine scharfe sägezahnartige Formation auf, und die Vorderpfoten laufen in scharfen, fünf Zentimeter langen Krallen aus. Killerbiber wurden dabei beobachtet, wie sie mit diesen Krallen Bäume erklimmen, Eichhörnchen und Vögel sowie Fische in Flüssen aufspießen. Sie verwenden ihren Schwanz mehr wie ein Beil und schwingen ihn herum, um Äste zu zerschneiden und zu zerbrechen. Tiere, die versuchen, vom Wasser in der Nähe eines Killerbiberbaus zu trinken, riskieren die Verstümmelung durch einen flinken und schlagkräftigen Biberschwanz.

Killerbiber sind extrem revierorientiert und verteidigen ihre Höhlen bis in einen Umkreis von 25 Metern an Land und im Wasser. Das seltsame Verhalten, seine Höhle mit Tierknochen zu dekorieren, ist Zeugnis des böartigen Wesens des Killerbibers. Gruppen von vier bis sechs Killerbibern leben und arbeiten zusammen in einer Höhle. Junge Killerbiber sehen wie normale Biber aus; sie beginnen die typischen Merkmale ihrer Art erst mit der Geschlechtsreife auszubilden. Innerhalb von Tagen durchlaufen sie eine Verwandlung, die dokumentierten Fällen von Goblinisierung sehr ähnlich ist. Einzelne Höhlen von Killerbibern zeigen leichte Variationen untereinander und stärken damit die Hypothese, dass der Killerbiber ein fehlgeschlagener Erwärter Biber ist und eine genetische Anomalie exprimiert, die die Goblinisierung verursacht, aber dabei keine vollständig neue Spezies hervorbringt. Um die Besonderheiten der Anomalie zu bestimmen, sind weitere Forschungen notwendig.



K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
1	3	3	1	3	2	3	2	0	5

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 2, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Exotische Nahkampfwaffe (Schwanz) 5, Schwimmen 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3

Kräfte: Natürliche Waffe (Schwanz/Krallen/Biss: Schaden 4K, DK -1)

Anmerkungen: Der Biss des Killerbibers hat Reichweite -1.



SCHATTENKRABBE

PARALITHODES SINISTRIS

Lebensraum: Kaltwasserozeane in Tiefen von 300 bis 500 Metern

Vorkommen: Weltweit

Häufigkeit: Sehr selten

Aussehen: Schattenkrabben sind Krustentiere mit sechs etwa einen Meter langen Beinen und einem Paar 15 Zentimeter großer Scheren. Ihr Körper misst durchschnittlich 30 Zentimeter, und ihr dunkelblauer bis schwarzer Panzer ist mit einem Kamm aus großen Dornen bedeckt. Eine Schattenkrabbe wiegt gewöhnlich zwischen 12 und 15 Kilogramm.



Verhalten: Schattenkrabben sind eine mutierte Form der Königskrabbe (*Paralithodes camtschaticus*). Sie haben sich an schwere chemische Öldetergentien und Teer in ihrer Umgebung angepasst, die aus intensiven Ölbohrungen stammen. Ihre einzigartige Mutation wird durch synthetische Bakterien verursacht, die es der Schattenkrabbe erlauben, ölkontaminierte Tiere und Pflanzen zu verdauen. Diese angeblich kurzlebigen Bakterien wurden bei der Säuberung nach einer Ölpest zusammen mit einem Detergens und einer antibakteriellen Chemikalie verwendet, um zu verhindern, dass die Bakterien das eingedämmte Gebiet lebend verließen. Irgendwann zwischen 2018 und 2024 entkamen die Bakterien aber leider aus dem Eindämmungsbereich.

Bis jetzt ist die *Paralithodes*-Unterart die einzige Tiergruppe, in deren Körper das Bakterium lebt. Die Schattenkrabbe und das Bakterium haben eine symbiotische Verbindung, da das Bakterium, das das Öl in kleinere, einfachere Kohlenwasserstoffketten aufspalten sollte, jetzt ein Tetradoxin erzeugt, das die Krabbe über scharfe, spritzenähnliche Dornen auf ihrem Panzer absondert, wenn sie sich gegen Raubtiere verteidigt. Schattenkrabben wurden neben Ölplattformen im Golf von Mexiko gefunden und

sind zum Fressen auch schon in verschmutzte Häfen gewandert. Ein neues Aufzuchtgebiet von Schattenkrabben sind die La-Brea-Teergruben im Freistaat Kalifornien. Seit den Zwillings-Erdbeben ist der Teer durch Spalten gesickert, und die Küste ist nahe genug, dass die Krabben das Land überqueren, um Kadaver aus dem Teer zu ziehen.

Die Mutation wird nicht an die nächste Generation vererbt. Während die weibliche Schattenkrabbe den Eiersack mit ihren Jungen trägt, wandert das Bakterium in die Jungtiere, während sie sich entwickeln, und löst die Mutation aus. Die Überlebensrate von Eiern bis hin zu Jungtieren in einer so toxischen Umgebung beträgt weniger als zehn Prozent. Umweltschützer beobachten Schattenkrabben, da das Bakterium potenziell von anderen aassfressenden Arten verdaut werden und neue Mutationen hervorrufen kann. Schattenkrabben sind ein Risiko für die Fischereindustrie; eine Schattenkrabbe im Netz – egal ob tot oder lebendig – kontaminiert die Lagertanks eines Schiffs mit Tetradoxin, lässt damit jeden Fisch zu einem potenziellen Risiko für menschlichen Verzehr werden und führt zu einer teuren Säuberung des ganzen Schiffs. Metamenschen müssen nur ein halbes Gramm Schattenkrabbenfleisch verzehren, um die ersten Symptome einer Tetradoxin-Vergiftung zu zeigen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
1	3	3	1	3	2	3	2	0	5

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x1/x2/+1

Zustandsmonitor: 7/10

Limits: Körperlich 2, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schwimmen 3, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Gift (Tetradoxin), Natürliche Waffe (Krallen: Schaden 5K, DK –)

Schwächen: Nahrungsbedarf (Petroleum), Zerschlagbar 2

TETRADOXIN

Vektor: Einnahme oder Injektion

Geschwindigkeit: 1 Minute bei Einnahme, ansonsten sofort

Durchdringung: 0

Kraft: 18

Wirkung: Körperlicher Schaden

Tetradoxin blockiert die Natriumrezeptoren in den Muskeln und verhindert, dass sie sich kontrahieren; außerdem blockiert es die Natriumrezeptoren in den Nerven und verhindert so, dass sie feuern. In geringen Dosen spüren Opfer Taubheits- und Prickelgefühle an der Stelle, wo sie mit dem Gift in Kontakt gekommen sind. In höheren Dosen wird das Zwerchfell gelähmt, und das Opfer erstickt. Eine weitere Möglichkeit ist, dass durch das Toxin der Herzschlag aussetzt.



SQUIDDOOTH

LOXODONTA BARSKII

Lebensraum: Gras- und Buschland

Vorkommen: Vereinzelt in Afrika

Häufigkeit: Extrem selten

Aussehen: Der Squiddooth wurde 2071 vom Philanthropen Harold Barskey in Zentralafrika entdeckt. Der mutierte Elefant hat einen großen Schädelbereich mit einem modifizierten Rüssel und vier zahnbewehrten Tentakeln um sein Maul herum. Ein Squiddooth ist dunkelgrau bis schwarz, erreicht durchschnittlich vier Meter Schulterhöhe und wiegt 7.000 Kilogramm. Er hat kleine, verwelkt aussehende Ohren, gelbe Augen und bis zu vier Stoßzähne, die rund um die Tentakel hervorragen.

Verhalten: Diese omnivore Mutation ist extrem aggressiv. Die WHO war besorgt, dass die Mutation durch eine neue Seuche hervorgerufen worden sein könnte, und forderte die Untersuchung des einzigen bekannten Exemplars. Barskeys Exemplar wurde auf Pathogene untersucht, bevor es an seine Privatsammlung zurückgegeben wurde. Tests auf bekannte MM-VV-Stränge verliefen negativ. Angesichts nur eines Exemplars und einiger Gerüchte (ein Exemplar soll angeblich Jahre vor Barskeys Entdeckung von Damien Knight geschossen worden sein) gibt es wenig, um das Verhalten dieser Kreatur zu erforschen oder festzustellen, ob die Mutation vererbbar ist. Basierend auf der Sammlung von Augenzeugenberichten ernährt sich der Squiddooth, indem er auf Bäume zuläuft und sowohl Blätter als auch Primaten von den Ästen pflückt und sie mit seinen Tentakeln ins Maul steckt. Gerüchten zufolge soll er furchtlos sein und sowohl Personen als auch Fahrzeuge angreifen. Erhärtende Beweise von Squiddooth-Angriffen wurden in den Überresten von zerquetschten Fahrzeugen und umgekippten Bäumen gesehen. Bis jetzt wurden nur einzelgängerische Squiddooths berichtet, keine Herden oder Jungtiere. Regierungsbehörden beobachten ihre Grenzen und Elefantenherden mit einiger Sorge, da nicht bekannt ist, ob sich die Seuche verbreiten oder auf andere Spezies übergreifen kann. Die Regierung von Asamando nimmt aktiv an einem Versuch teil, Sorgen bezüglich MMVV zu zerstreuen.



Damien Knight
14 October 2067

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
12	4	3	16	3	3	3	1	1	5

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 14/10

Limits: Körperlich 16, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Knüppel 5, Laufen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 5

Kräfte: Natürliche Waffe (Stoßzähne: Schaden 20K, DK -2, Reichweite +2; Biss: Schaden 18K, DK -1)



WOLPERTINGER

CRISENSUS BAVARICUS

Lebensraum: Leicht bewaldete Gebiete und Grasland

Vorkommen: Nordamerika und Europa

Häufigkeit: Selten

Aussehen: Wolpertinger haben große Ähnlichkeit mit Kaninchen. Sie haben lange, acht bis zehn Zentimeter lange Ohren, einen kurzen Schwanz und starke Hinterbeine. Anders als Kaninchen haben sie ein drei- bis fünffendiges Geweih von bis zu acht Zentimetern Länge. Beide Geschlechter tragen ein Geweih; das Geweih der Männchen entwickelt mit dem Alter mehr Enden. Wolpertinger sind durchschnittlich 20 Zentimeter lang und wiegen ein Kilogramm. Die Fellfarbe variiert von schwarz über braun bis hin zu weiß.

Verhalten: Es ist immer noch ein Rätsel, wie die Wolpertinger-Mutation erfolgte. Früher nahm man an, dass sie Kaninchen seien, die mit dem Shope-Papillom-Virus infiziert seien. Exemplare, die am 30. Juni 2066 in der Nähe der Stadt Douglas gefangen wurden, wiesen perfekt geformte Hörner, aber nicht das durch den Virus verursachte charakteristische Tumorwachstum auf. Aktuell geht man davon aus, dass sie eine durch SURGE hervorgerufene Spezies sind, obwohl es ein paar dokumentierte Exemplare von vor dem Vorbeiflug des Kometen gibt. Die Wolpertinger-Mutation ist der europäische Name für die mutierte Spezies, während der in Nordamerika verwendete Name Jackalope oder Hasenbock lautet. Die Mutation ist vererbbar, aber rezessiv; die Kreuzung eines Wolpertingers mit einem Kaninchen resultiert in einem Kaninchen. Die neuesten Gentests am Wolpertinger und Jackalope setzen den Wolpertinger aufgrund der Vorfahrenart (*Oryctolagus cuniculus* statt *Lepus alleni*) in eine andere Unterart. Die Kreuzung von Jackalope und Wolpertinger ist möglich und bringt fruchtbare Nachkommen hervor. Der Wolpertinger hat gelegentlich fledermausähnliche Stummelflügel. Die Wissenschaftler streiten immer noch, ob es sich um eine oder zwei Arten handelt, da es ein einzigartiges Vorkommnis konvergenter Evolution auf beiden Kontinenten ist.

Der Jackalope/Wolpertinger lebt nicht in unterirdischen Höhlen, da sein Geweih hier seine Bewegung behindern würde. Stattdessen baut er oberirdische Höhlen aus Gras und Zweigen. Jackalopes leben in Familienverbänden von etwa 20 Mitgliedern. Sie haben eine kürzere Paarungszeit als Kaninchen – etwa fünf Monate lang –, die im Februar beginnt, und können vier bis acht Nachkommen pro Jahr haben.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
1	3	3	1	2	2	3	3	0	5

Initiative: 6 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+4

Zustandsmonitor: 7/10

Limits: Körperlich 2, Geistig 3, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 3

Kräfte: Natürliche Waffe (Geweih: Schaden 3K, DK –, Reichweite -1)

Schwächen: Zerbrechlich 2



NEUE KRÄFTE & SCHWÄCHEN

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der Kräfte, die bei Crittern in diesem Buch aufgeführt sind, aber nicht im SR5-Grundregelwerk stehen. Bitte beachten Sie, dass sich einige der *Natürlichen Zaubersprüche* bei den oben genannten Crittern auf Zauber beziehen, die erst im kommenden Magieregelwerk zu finden sind.

KRÄFTE

ADAPTIVE TARNUNG

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Ein Critter mit dieser Kraft kann seine Haut- und Fellfarbe an seine Umgebung anpassen. Wenn er sich nicht bewegt, gilt ein Würfelpoolmalus von -4 auf alle Proben, mit denen andere Tiere oder Charaktere nach ihm suchen. Dieser Malus gilt nicht bei Wahrnehmungsproben, die nicht auf Sicht basieren. Zudem kann ein Critter mit dieser Kraft eine Probe auf Geschicklichkeit + Intuition (2) ablegen. Nettoerfolge über den Mindestwurf hinaus erhält das Tier als Würfelpoolbonus bei Schleichenproben.

ÄTZENDES SEKRET

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Ein Critter mit dieser Kraft sondert über seine Haut eine ätzende Substanz aus, die Säureschaden (SR5, S. 175) mit einem Schaden von (Magie x 2)K und einer DK von -(Magie) verursacht. Dieser Schaden betrifft alles und jeden, der den Critter berührt oder von ihm berührt wird. Der Critter ist immun gegen seine eigenen ätzenden Sekrete.

AURAMASKIERUNG

Art: M **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Diese Kraft funktioniert wie eine erweiterte Version der metamagischen Technik Maskierung (SR5, S. 325). Der Critter verwendet dafür seine Edgestufe statt des Initiatengrades. Er kann außerdem die Anwendung jeglicher Kräfte auf sich selbst innerhalb der maskierten Aura verbergen, sodass sie nur von Charakteren bemerkt werden können, denen es gelingt, seine Maskierung zu durchdringen.

BEGIERDENSPIEGELUNG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese ermöglicht einem Critter, den größten Wunsch eines einzelnen Opfers innerhalb seines Blickfeldes zu erspüren und eine perfekte Illusion, die auf diesen Wunsch abzielt, im Bewusstsein des Opfers hervorzurufen. Manche Critter setzen diese Kraft ein, um potenzielle neue Opfer anzulocken. Der Critter kann nach Belieben als harmloser oder erfreulicher Aspekt der Illusion erscheinen. Um diese Kraft einsetzen zu können, muss der Critter eine Vergleichende Probe auf seine Magie + Intuition gegen Willenskraft + Logik seines Opfers ablegen. Gelingen dem Critter Nettoerfolge, wird das Opfer von der Illusion getäuscht. Anderenfalls hat die Kraft keine Auswirkungen auf das Opfer. Sich selbst überlassene Opfer verhalten sich so, als wären gerade ihre geheimsten Wünsche wahr geworden. Wird das Opfer angegriffen, verletzt oder geschlagen, kann es eine erneute Probe wie oben beschrieben ablegen, um der Illusion zu widerstehen. Jeder Erfolg dabei reduziert die Anzahl der Nettoerfolge des Critters bei der ursprünglichen Vergleichenden Probe. Sinken diese Nettoerfolge auf 0, kann sich das Opfer von der Illusion befreien. Gelingt dies dem Opfer nicht, bleibt es in der Illusion gefangen.

DURCHDRINGUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Critter mit dieser Kraft können sich mit ihrer normalen Gehrate durch feste Erde bewegen. Diese Kraft wirkt sich nur auf physische Körper und nur auf die Bewegung aus. Natürliche Erde gilt für Zauber und die Bestimmung des Blickfelds immer noch als astrale Barriere. Durchdringung wirkt nicht bei künstlichen Substanzen wie beispielsweise Ziegeln oder Beton.

EMPATHIE

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit der Kraft Empathie kann ein Wesen die vorherrschenden Gefühle und Stimmungen eines Ziels erkennen und einen beliebigen Gefühlszustand an das Ziel senden. Um diese empathische Verbindung aufzubauen, ist eine Vergleichende Probe zwischen Charisma + Magie des Critters gegen Willenskraft + Antimagie (falls vorhanden) des Ziels nötig. Erzielt der Critter mehr Erfolge, kann er die Gefühle des Ziels spüren und ihm Emotionen übermitteln, so wie beim Zauber Gefühle Beherrschen.



ENERGIEENTZUG (ELEKTRISCH)

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Permanent

Diese Energieentzugskraft wirkt gegen Geräte, Drohnen und Fahrzeuge. Wenn der Critter einen Angriff durchführt, verwendet das Gerät seine Gerätestufe beziehungsweise (bei Drohnen und Fahrzeugen) sein Rumpfattribut für die Widerstandsprobe. Nettoerfolge des Critters verursachen temporären Schaden, da das Gerät Energie verliert. Wenn bei Fahrzeugen oder Drohnen der ganze Zustandsmonitor ausgefüllt ist, sind sie „tot“ und müssen wieder aufgeladen werden. Das kann dazu führen, dass das Fahrzeug oder die Drohne einen Unfall und dadurch echten Schaden erleidet. Geräte ohne Zustandsmonitor hören auf zu funktionieren, wenn die Summe der Nettoerfolge ihre Gerätestufe übersteigt.

FARBANPASSUNG

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Mit der Kraft Farbanpassung kann ein Critter das Licht um sich brechen und damit praktisch unsichtbar werden. Wenn er still hält, erhalten alle Wahrnehmungsproben, um ihn zu sehen, einen Würfelpoolmodifikator von -6. Wenn er sich bewegt, sinkt dieser Modifikator auf -4. Da diese Kraft auf die Tiefenwahrnehmung des Beobachters wirkt, kommt bei Fernkampfangriffen ein weiterer Modifikator von -2 dazu. Diese Kraft wirkt auch auf natürliche und verbesserte Infrarotsicht, nicht aber auf Sinne, die nicht visuell sind, wie beispielsweise Sonar, Radar, Geruch oder astrale Wahrnehmung. Bei einigen Crittern könnte diese Kraft aber auch ein größeres Spektrum umfassen.

FEENGLANZ

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Critter mit dieser Kraft kann die Wahrnehmung anderer Wesen in seinem Einflussbereich verändern, sodass sie die Umgebung so sehen, wie er es wünscht. Ein Opfer könnte so statt Sumpf festen Grund sehen, verrostete Metallpfeiler als blühende Bäume oder einen tiefen Abgrund als kleinen Fluss, über den eine stabile Steinbrücke führt. Die Wahrnehmungen aller Sinne passen zu der Illusion oder werden vom Opfer ignoriert, einschließlich der Rufe von Freunden, dem Piepen von Ortungsgeräten und sogar der astralen Wahrnehmung.

Die Kraft Feenglanz wirkt auf alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs (Magie x 50 Meter). Um die Auswirkungen dieser Kraft abzuschütteln, muss das Opfer bei einer Probe auf Willenskraft + Antimagie (falls vorhanden) mehr Erfolge erzielen, als der Wirkende bei seiner Probe auf Charisma + Magie, mit der er die Illusion erschaffen hat. Die meisten Wesen nutzen den Feenglanz, um ihr Revier gegen Eindringlinge zu verteidigen und sie irrezuführen, oder um ihre wahre Natur vor ihrer Umgebung zu verbergen.

FRESSEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter sämtliches organisches Material (z.B. Getreide, Holz, Pflanzen) und die meisten leblosen Objekte in einem Gebiet fressen. Für manche Insektengeister in Fleisch- und Mischgestalt scheinen diese Dinge sogar einen Nährwert zu haben, während andere das Material wieder hochwürgen und es zur Konstruktion von Teilen ihres Stockes benutzen. Der Critter legt eine Probe mit seiner doppelten Kraft gegen den Objektwiderstand (SR5, S. 290) aller möglichen Materialien/Objekte innerhalb von (Magie) Metern ab. Falls der Critter Erfolg hat, wird das Objekt gefressen. Barrieren verlieren 1 Punkt ihrer Strukturstufe, und Fahrzeuge erleiden 1 Kästchen Schaden pro Runde, in der die Kraft aufrechterhalten wird. Lebende Critter und Charaktere sind davon nicht betroffen.

HYPNOSE (SINN)

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft beeinflusst einen bestimmten Sinn - zum Beispiel den Gesichtssinn oder das Gehör - und hypnotisiert alle, die den Critter sehen oder hören können. Der Critter legt eine Probe auf Magie + Charisma gegen die Willenskraft (+ Antimagie, falls vorhanden) des Ziels ab. Nettoerfolge bei dieser Probe addieren sich zum Schwellenwert für alle entsprechenden Wahrnehmungsproben, die das Ziel unter dem Einfluss dieser Kraft ablegt. Die maximale Dauer, über die ein Critter ein Ziel hypnotisieren kann, ist gleich seinem Charisma x 10 Minuten.

KIEMEN

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Ein Critter mit Kiemen kann problemlos unter Wasser atmen. Wenn er aus dem Wasser entfernt wird, kann er ersticken (s. *Den Atem anhalten*, SR5, S. 136). Die meisten Tiere mit Kiemen können nur Salz- oder Süßwasser atmen. Einige wenige Critter können in beiden Wassersorten atmen.

MAGIEGESPÜR

Art: M **Handlung:** Auto
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter die Anwesenheit von Magie in einem Umkreis von (Magie x 10) Metern spüren. Wenn aktive Foki, Zauber, ManabARRIEREN, Dualwesen oder magische Anomalien in diese Reichweite kommen, spürt das Wesen ihre Anwesenheit sofort, erfährt aber keine weiteren Einzelheiten. Dualwesen mit dieser Kraft bemerken auch astrale Gestalten.



MAGISCHER SCHUTZ

Art: M **Handlung:** Frei
Reichweite: BF **Dauer:** Sofort

Ein Critter mit dieser Kraft kann die Fertigkeit Antimagie verwenden und genau wie ein Zauberer Zauberschutz wirken bzw. Zaubersprüche bannen (SR5, S. 294).

MUTAGEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Critter mit dieser Kraft kann auf Kosten seiner geistigen Fähigkeiten seinen Körper magisch verbessern. Wenn er diese Kraft einsetzt, kann er bis zu (Magie) Attributspunkte von seinen geistigen auf seine körperliche Attribute verschieben. Diese Kraft kann auch von Geistern mit Besessenheit genutzt werden, um geistige Attributspunkte des Geistes auf körperliche Attribute des Gefäßes zu verschieben. Das Annehmen oder Ablegen einer mutierten Form bedarf einer Komplexen Handlung. Wenn der Spielleiter es gestattet, können auf diese Weise verschobene Punkte auch zur Schaffung eines neuen körperlichen Merkmals genutzt werden, um beispielsweise ein Horn, einen Schwanz oder ein neues Sinnesorgan zu erschaffen.

SCHALLENTLADUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft wirkt auf jeden, der sie hören kann (mit Ausnahme von Crittern der gleichen Art). Sie erzeugt ein stark ablenkendes, ohrenbetäubendes und beinahe schmerzhaftes höllisches Brummen. Der Critter legt eine Vergleichende Probe mit $\text{Magie} \times 2$ gegen die Willenskraft des Ziels ab. Geräuschdämpfer und Zauber wie Schweigen oder Stille verleihen dem Verteidiger zusätzliche Würfel in Höhe der Stufe bzw. erzielten Erfolge. Jeder Nettoerfolg des Critters bedeutet einen Würfelpoolmalus von -1 für alle Proben des Ziels, solange das Brummen aufrechterhalten wird.

SCHATTEN

Art: P **Handlung:** Frei
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, sich in völlige Dunkelheit zu hüllen und so als Schatten zu tarnen. Diese Kraft ist im prallen Tageslicht nutzlos und bei völliger Dunkelheit überflüssig, aber unter allen anderen Lichtbedingungen ist ein Critter mit dieser Kraft sehr schwer zu entdecken. Bei Wahrnehmungsproben, um den Critter bei Teilbeleuchtung zu entdecken, gilt ein Würfelpoolmodifikator von -2, bei Schwacher Beleuchtung sogar -4. In einer lichtdurchfluteten Umgebung ohne nennenswerte Schatten gilt ein Würfelpoolmodifikator von +1, um die Kreatur zu entdecken.

SCHWARMGEIST

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Critter mit der Kraft Schwarmgeist können ihren Geist mit anderen Mitgliedern ihrer Art gleichschalten und so soziale Gruppen bilden. Cyberpsychosen durch Cyber- und Biowareimplantate wirken sich negativ auf das Gruppengefühl aus. Alle Critter einer bestimmten Population müssen die gleichen Implantate und Verbesserungen aufweisen. Critter mit der Kraft Bewusstsein können diese Kraft nicht besitzen.

STILLE

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Critter mit dieser Kraft kann sich in eine kugelförmige Zone der Stille hüllen, deren Radius in Metern gleich seinem Magieattribut ist. Geräusche, die innerhalb der Zone erzeugt werden, sind gedämpft, und Schall, der von außerhalb in die Zone eindringt, ist sowohl vom Critter als auch von allen anderen innerhalb der Zone schwerer zu hören. Wahrnehmungsproben auf Gehörbasis und Schadenscodes von Schallangriffen sind um das Magieattribut des Critters erschwert bzw. gesenkt.

STURM

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Critter mit dieser Kraft kann einen gewaltigen und destruktiven elementaren Sturm in der betroffenen Region erzeugen. Eisregen, Blitze, Sturmböen und Schlimmeres suchen das Gebiet mit rücksichtsloser Macht heim. Der Radius des betroffenen Gebietes entspricht dem Magieattribut des Critters $\times 100$ Meter. Alle Kreaturen und Objekte in der Region unterliegen den Auswirkungen von Sperrfeuer (SR5, S. 180), das der Critter mit einer Probe auf Waffenloser Kampf + Magie erzeugt. Der Schadenscode des Sturms entspricht dem Magieattribut des Critters, und er verursacht Körperlichen Schaden.

SUBSTANZAUSSTOSS – STINKTIERFLÜSSIGKEIT

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Ein Critter mit dieser Kraft hat eine im Hals über dem Kehlkopf oder unter dem Schwanz sitzende Drüse mit einem Kehl- oder Schließmuskel. Dieser öffnet sich auf einen instinktiven Reflex hin und versprüht die Substanz wie ein Aerosol. Regeltechnisch stößt der Critter die Substanz in einem Kegel aus, der eine Länge von bis zur Hälfte seines Konstitutionsattributs in Metern erreicht. Damit kann er zwei Ziele im Abstand von höchstens einem Meter treffen. Der Critter kann maximal so viele Dosen der Substanz versprühen, wie er in der Drüse speichern kann.



Stinktierflüssigkeit ist eine Übelkeit erregende Flüssigkeit, die die Haut, Augen und Atemwege reizt. Behandeln Sie es wie ein Toxin mit den folgenden Attributen:

Vektor: Kontakt/Inhalation

Geschwindigkeit: Sofort

Durchdringung: 0

Kraft: 9

Wirkung: Betäubungsschaden, Desorientierung, Übelkeit
Zusätzlich zu diesen Effekten trägt das getroffene Opfer den Gestank für (Konstitution) Wochen mit sich herum. Mit passenden Enzymen kann man die Wirkdauer auf (Konstitution) Stunden senken (50 Nuyen pro Anwendung).

TRÜBUNG

Art: M

Handlung: Komplex

Reichweite: Speziell

Dauer: Speziell

Ein Critter kann mit dieser Kraft die „Verschmutzung“ des Manas in einem Gebiet verstärken, das bereits auf toxische Magie ausgerichtet ist. Dafür werden die Regeln für eine normale Reinigung verwendet, aber statt sie zu senken, verstärken die Erfolge des Critters die toxische Hintergrundstrahlung.

VERSCHWINDEN

Art: M

Handlung: Frei

Reichweite: Selbst

Dauer: Speziell

Ein Critter mit dieser Kraft kann nach Belieben und ohne eine Spur zu hinterlassen von der physischen und astralen Ebene verschwinden. Sein Verschwinden kann zwar mit Film-, Video- oder Trideokameras gefilmt werden, aber es gibt keinen bekannten Weg, ihn daran zu hindern, denn weder physische noch magische Barrieren können

ein Verschwinden verhindern. Niemand weiß, wohin diese Wesen verschwinden, aber Paranaturforscher und Okkultisten vermuten, dass sie sich zu der Metaebene im Astralraum begeben, auf der die Feenwesen heimisch sind. Sie können mit einer Komplexen Handlung auch wieder erscheinen, ohne dabei durch den Astralraum gehen zu müssen. Sie können aber durchaus auch dort erscheinen, wenn sie es wünschen.

WANDHAFTUNG

Art: P

Handlung: Auto

Reichweite: Selbst

Dauer: Immer

Critter mit dieser Kraft können mit ihrer normalen Bewegungsrate an vertikalen Oberflächen und sogar kopfüber, beispielsweise an der Decke, laufen. Dafür sind keine Akrobatikproben notwendig, allerdings kann der Akrobatikwert anstelle von Laufen für Sprintenproben verwendet werden. Ein Critter kann mit den normalen Regeln für Niederschlag von der Wand oder der Decke geschlagen werden, wobei der Angreifer den Critter jedoch bewusst von der Oberfläche, auf der er läuft, wegschlagen muss.

SCHWÄCHEN

ZERBRECHLICH

Critter mit dieser Schwäche können wegen eines besonders anfälligen Kreislaufsystems oder weicher Knochen Schaden schlechter widerstehen. Für jede Stufe Zerbrechlich besitzt der Körperliche Zustandsmonitor des Wesens 1 Kästchen weniger.



INDEX

Abramshummer	3	Funkelalbatros	23	Papageienfuchs	39
Alicanto	4	Geisterdelfin	24	Papageienhopf	40
Alpkatze	6	Ghazu	25	Riesenwildschwein	41
Amikuk	60	Grabbiber	26	Sabgarifya	42
Ammit	7	Große Fallenspinne	28	Schattenkrabbe	73
Amöboid	62	Grubendachs	29	Schnee-Elch	43
Angeleno-Schabe	69	Heliodromus	65	Schwimmkapuziner	44
Bahari	8	Jahrhundertfrettchen	30	Seewolf	68
Bayard	9	Kaktuskatze	70	Shasta-Hirsch	45
Blutweihe	10	Karkadann	31	Squiddoth	74
Bombardier	11	Kaufhausfalke	71	Steinunke	46
Brucha	14	Killerbiber	72	Stinkiltis	47
Bulldoggen-Hermelin	15	Kludde	32	Strix	48
Bunyip	16	Kreiselgeier	33	Sturmwolf	49
Cuero	17	Madagaskarqualle	34	Sumpfechse	50
Echeneis	63	Minhocão	36	Sumpfschwalbe	51
Elektromarder	19	Mini-Mokele-Mbembe	37	Tachypus	54
Felsenechse	20	Monddelfin	38	Tinpuk	55
Fidschi-Meerjungfrau	21	Montauk	66	Wolpertinger	75
Flugqualle	22	Oligoi-Khorkhol	67	Yale	56

