



entaria

Dein Weltraumabenteuer



kapitel 12

flora, fauna und andere kreaturen

**„Schleimig, schnell und tödlich. Viele
Kreaturen der Allianz bringen einen um,
ohne das man eine Chance hat.“**

Kapitel 12 – Flora, Fauna und andere Kreaturen

Kreaturen in der Allianz	4	Leichte Mutation	11
Regeltechnische Daten der Kreatur	4	Levitation	11
Konstruktionsanfang	4	Licht absorbierende Haut	11
Kreaturgröße	5	Lichtverstärkende Augen	11
Wahl der Intelligenz	5	Magieimmunität	11
Angriffsmöglichkeiten	5	Mega schnell	11
Wahl der Eigenschaften	5	Melonen Kopf	11
Magische Kreaturen	7	Panzerhaut	11
Wahl des Verhaltens	7	Regeneration	11
Sonderregeln für besondere Kreaturen	8	Reißen	11
Eigenschaften der Kreaturen	9	Säureblut	12
Albino	9	Schnelle Regeneration	12
Aura der Angst	9	Schnelligkeit	12
Aura des Hasses	9	Sehr dick	12
Aura des Terrors	9	Sehr schnell	12
Aura des Wahnsinnes	9	Sehr stark	12
Ausgeprägte Kraft	9	Standhaftigkeit	12
Ausgeprägter Geruchsinn	9	Teleportation	12
Bewegungsfühler	9	Toxische Haut	12
Chitinpanzer	9	Toxischer Atem	12
Deformiertes Gesicht	9	Toxischer Biss	12
Dehnbare Arme	9	Ultraviolett-Augen	13
Dickes Fell	9	Verkrüppelte Extremitäten	13
Druckausgleichsblase	9	Verrottetes Fleisch	13
Eigenheilung	9	Verschmelzen	13
Eisen Haut	10	Verstärkte Hornhaut	13
Essenz Entzug	10	Verstärkte Regeneration	13
Extra Extremitäten	10	Verstärkter Körperbau	13
Fell	10	Viele Augen	13
Fernmagie	10	Zähigkeit	13
Feueratem	10	Zurückwerfen	13
Flügel	10	Auswahl von Kreaturen	14
Gehirnlos	10	Baranka	14
Gestank	10	Belkraz	14
Große Ohren	10	Belrutische Wildkatze	14
Hüpfen	10	Belrutischer Gelbgreifschnabel	14
Hornpanzer	10	Branatan	14
Illusion des Normalen	10	Curunu Fledermaus	15
Infrarot-Augen	10	Derenmanische Schlingpflanzen	15
Körperresistenz	11	Duudrum-Adler	15
Kampfausdauer	11	G-Mutanten	15
Kampfsinn	11	Gamit	16
Kampfstärke	11	Galmator	16
Kraftvolle Beine	11	Galarische Viper	17
Kurze Beine	11	Ganischer-Hautwurm	17
Lasttier	11	Glonimi-Sprungfrosch	17

Gozota	17
Haganatische Flugspinnen.....	17
Haganatische Gelbzackkäfer	17
Haganatische Herdenkäfer	17
Haganatischer Moowurm	17
Halondas.....	18
Hemnusianischer Spitzwurm.....	18
Huniss-Spinne	18
Huqip.....	18
Isianisches Einhorn	18
Jelosh-Läufer.....	18
Jusuischer Hai	19
Jusuischer Schwertschwanzrochen.....	19
Jusuische Zwölfarmkrake.....	19
Kla'shat.....	19
Kulit-Jägerpflanze	19
Lexus-Stamm	19
Lokusa-Hund.....	20
Maderianischer Wüstenwurm.....	20
Mena-Giftfliege	21
Mimbi.....	21
Nisra Schlange	21
Nizatyr.....	21
Optrunischer Drache	21
Rena dru Klintu	21
Ranitischer-Kristallwächter.....	22
Rotfleckamöbe	22
Sphärenwesen.....	22
Tarisami	23
Terelianische Raubkatze.....	23
Terisah-Bär.....	23
Terranisches Pferd.....	23
Terranische Herdenratte	23
Trampa	23
Vranam-Symbiont	24
Xinutrutische Blutegel.....	24
Ziranische-Dornenflechte.....	24
Zitumiechse	24

Kreaturen in der Allianz

In der Allianz gibt es eine unzählige Vielfalt von einfachen Lebewesen, die den Rahmen dieses Buches sprengen würde. Deshalb wird an dieser Stelle ein Konstruktionshilfe für Lebewesen vorgestellt, mit der man seine eigenen Kreaturen zusammenstellt.

Regeltechnische Daten der Kreatur

Eine Kreatur besitzt mehrere technische Daten die im folgenden erläutert werden.

Konstitution (Kon)

Die Konstitution der Kreatur. Gerade sehr große Wesen besitzen eine sehr hohe Konstitution im Vergleich von normalen Wesen.

Stärke (Stä)

Die Stärke der Kreatur. Dieses Attribut bestimmt die Kraft des Wesen und den Schaden den es im Nahkampf verursacht.

Geschick (Ges)

Nur wenige Wesen sind wirklich sehr geschickt. Meist liegt dieser Wert bei 2 oder 4. Meist sind die größeren Wesen ungeschickter, als kleinere Wesen.

Reflexe (Ref)

In der Natur gibt es sehr oft Kreaturen die eine sehr hohe Reflexe besitzen um möglichen Gegnern auszuweichen oder sehr schnell Anzugreifen.

Intelligenz (Int)

Die Intelligenz der Kreaturen ist nicht mit der Intelligenz von Lebewesen vergleichbar. Es handelt sich dabei um intuitive, instinktive Intelligenz. Sie reicht von 1 (Insekten oder primitive kleinste Lebewesen) bis 8 (fast intelligente Lebewesen). Auch höhere Wert sind möglich, aber selten.

Es gibt auch Kreaturen die eine wahre Intelligenz, wie die von normalen Lebewesen besitzen. Diese Kreaturen sind in diesen Fall zwar intelligent genug um komplexe und komplizierte Dinge zu lernen, sind aber noch an ihren primitiven Instinkt gebunden, so das sie als Kreaturen gelten. Wesen mit solch einer Intelligenz besitzen nach ihrem Intelligenz Wert ein kleines "i".

Charisma (Cha)

Kreaturen haben eine sehr niedriges Charisma.

Bewegungsweite (Bew)

Die Bewegungsweite gibt an, wie viel Meter eine Kreatur zurücklegt, wenn es sich normal bewegt. Die normale Bewegungsweite von Kreaturen liegt zwischen 4 und 40.

Lebenspunkte (Lep)

Die Lebenspunkte ist das Maß von Lebenskraft was in ihn einer Kreatur steckt. Sinken diese in den negativen Bereich so gilt die Kreatur als tot. Die Lebenspunkte reichen von 1 (kleine Kriechtiere), über 10 (Hunde) bis 60 (Elefanten). Eine Grenze nach oben gibt es nicht. Die Wahl der Lebenspunkte hängt sehr oft von der Größe der Kreaturen ab.

Initiative

Die Initiative gibt an, wann diese Kreatur in einer Kampfunde handeln und sich bewegen darf. Dieser Wert wird genauso berechnet, wie der von Charakteren. Geschick addiert mit den doppelten Reflexen.

Angriff

An dieser Stelle stehen die Angriffsmöglichkeiten der Kreatur und meistens auch dessen Schadenswert. Besitzt die Kreatur mehrere Angriffsmöglichkeiten, so kann sie auch all diese im Kampf gleichzeitig einsetzen. Sie braucht dafür keine besondere Fertigkeit und es gelten auch keine besonderen Regeln.

Steht an dieser Stelle ein großes "S", so bedeutet dies, das die Kreatur intelligent genug ist, alle Waffen zu benutzen, insofern sie die entsprechen Fertigkeit besitzt.

Besonderheit

Einige Kreaturen besitzen besondere Eigenschaften, die beschrieben werden müssen. Einige können fliegen, andere können besonderes weit Springen oder mehrfach in einer Runde angreifen und wieder andere können Magie anwenden. Auch wenn das Wesen besonderes groß ist, werden an dieser Stelle die Felder vermerkt, die das Wesen Regeltechnisch einnimmt. An dieser Stelle werden auch die Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kreatur aufgezählt. Besitzt die Kreatur eine Fertigkeit, so gilt für diese eine Stufe von zwei. Besondere Stufen oder Erfolgswerte sind in Klammern geschrieben. Besitzt die Kreatur ein großes "S" an dieser Stelle, so bedeutet dies, das sie intelligent genug ist, um jede Fertigkeit zu erlernen, wie auch andere intelligente Lebewesen.

Magie

Kreaturen die Magie ausüben können, haben an dieser Stelle die Auflistung ihrer magischen Sprüche und deren Erläuterungen.

Verhalten

Hier ist beschrieben wie sich eine Kreatur verhält, was sie normalerweise tut und wie ihre Kampfaktik aussieht.

Konstruktionsanfang

Das folgende System kann auf zwei Arten verwendet werden.

Der Spielleiter braucht schnell eine Kreatur auf welche die Charaktere treffen.

Oder der Spielleiter benutzt das System als Stütze und Hilfe zum erstellen von eigenen Kreaturen.

Das Konstruktionssystem ist dafür ausgelegt „schnell“ eine Kreatur auszuwürfeln. Also alles zufällig. Möchte das der Spielleiter nicht, kann er die Würfel ignorieren und sich an den Tabellen orientieren, aber durchaus frei wählen.

Die Konstruktion beginnt mit der Bestimmung der Größe. Ist diese bestimmt, wird die Intelligenz und die Angriffsmöglichkeiten bestimmt. Danach folgen die Eigenschaften der Kreatur und es wird geprüft, ob die Kreatur magisch begabt ist. Am Ende wird das Verhalten der Kreatur bestimmt.

Kreaturgröße

Zuerst wird die Größe der Kreatur bestimmt.

Von der Größe abhängig sind die Grundattribute der Kreatur. Diese werden mit einem 1w6 bestimmt. Den Lebenspunkten entspricht Konstitution der Kreatur mit dem angegebenen Bonus addiert.

lw12	Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew	Le p
1	1w6/2	1w6/2	1w6+4	1w6+8	1w6/2	1w6/2	1w6	-
2-3	1w6	1w6	1w6+3	1w6+6	1w6	1w6	1w6+2	+3
4-7	1w6+2	1w6+2	1w6+2	1w6+2	1w6/2	1w6	1w6+4	+7
8-9	1w6+5	1w6+5	1w6+1	1w6+2	1w6/5	1w6	1w6+8	+7
10-11	1w6+8	1w6+8	1w6	1w6	1w6/8	1w6	1w6+15	+7
12	1w6+12	1w6+12	1w6/2	1w6/2	1w6/12	1w6	1w6+20	+1

Wahl der Intelligenz

An dieser Stelle wird überprüft ob die Kreatur eine „wahre“ Intelligenz besitzt. Dazu werden 3w12 gewürfelt.

3w12	Effekt
3-35	Niedrige Intelligenz
36	„wahre“ Intelligenz

Angriffsmöglichkeiten

Zuerst wird die Anzahl der Angriffsmöglichkeiten der Kreatur festgelegt. Die Tabelle zeigt bei manchen Ergebnissen zwei Werte für die Anzahl der Angriffsmöglichkeit. Die erste Anzahl steht für den normalen Angriff der Kreatur. Die zweite Anzahl steht für einen besonderen Angriff. Diese Angriffsmöglichkeit erhält später den höheren Schaden und den niedrigeren Erfolgswert zum Angriff.

Die Kreatur kann mit einer Handlung aber mit allen Angriffsmöglichkeiten gleichzeitig angreifen.

lw12	Anzahl der Angriffsmöglichkeiten
1	1
2	1+
3	2
4	2+
5	3
6	3+
7	4
8	4+
9	5
10	5+
11	6
12	6+

Nun wird einmal für den normalen Angriff und für den besonderen Angriff, die Art der Angriffsmöglichkeit bestimmt.

lw12	Art der Angriffsmöglichkeit	Schadenswert
1	Tatze	3+(Stärke-6 (Min=0))
2	Pröte	3+(Stärke-6 (Min=0))
3	Hufe	3+(Stärke-6 (Min=0))
4	Dorn	3+(Stärke-6 (Min=0))
5	Kralle	4+(Stärke-6 (Min=0))
6	Stachel	4+(Stärke-6 (Min=0))
7	Schwanz	4+(Stärke-6 (Min=0))
8	Tentakel	4+(Stärke-6 (Min=0))
9	Biss	5+(Stärke-6 (Min=0))
10	Horn	5+(Stärke-6 (Min=0))
11	Pranke oder Schere	5+(Stärke-6 (Min=0))
12	Klingen	5+(Stärke-6 (Min=0))

Nach dem die Anzahl und die Art der Angriffsmöglichkeit bestimmt ist, wird für jede unterschiedliche Art der Erfolgswert bestimmt.

lw12	Erfolgswert
1	4
2	5
3-5	6
6-7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12

Wahl der Eigenschaften

Viele Kreaturen haben von Mutter Natur eine Handvoll Eigenschaften auf den Weg des Lebens erhalten um sich Ihrer Umwelt besser anzupassen. Diese Eigenschaften werden nun bestimmt. Zuerst wird die Anzahl der Eigenschaften erwürfelt.

lw12	Anzahl der Eigenschaften
1	1 häufige Eigenschaft
2	2 häufige Eigenschaften
3	2 häufige Eigenschaften und 1 seltene Eigenschaft
4	2 häufige Eigenschaften und 2 seltene Eigenschaften
5	3 häufige Eigenschaften und 1 seltene Eigenschaft

6	3 häufige Eigenschaften und 2 seltene Eigenschaft
7	3 häufige Eigenschaften und 3 seltene Eigenschaft
8	4 häufige Eigenschaften und 2 seltene Eigenschaft
9	4 häufige Eigenschaften und 3 seltene Eigenschaft
10	4 häufige Eigenschaften und 4 seltene Eigenschaft
11	5 häufige Eigenschaften und 3 seltene Eigenschaft
12	5 häufige Eigenschaften und 4 seltene Eigenschaft

Die Häufigen Eigenschaften werden mit einem 1w12 gewürfelt. Wird eine Eigenschaft doppelt gewürfelt, so wird dies ignoriert und noch einmal gewürfelt.

1w12	Häufige Eigenschaften
1	Ausgeprägter Geruchssinn
2	Chitinpanzer
3	Dickes Fell
4	Fell
5	Flügel
6	Große Ohren
7	Hornpanzer
8	Infrarot Augen
9	Kraftvolle Beine
10	Lichtverstärkte Augen
11	Reißen
12	Toxischer Biss

Die seltenen Eigenschaften verteilen sich über mehrere Listen, so das zuerst die Liste und dann die Eigenschaft erwürfelt wird. Wird eine Eigenschaft doppelt gewürfelt, so wird dies ignoriert und noch einmal gewürfelt.

1w12	Listen
1	Liste 1
2	Liste 2
3	Liste 3
4	Liste 4
5	Liste 5
6	Liste 6
7	Liste 7
8	Liste 8
9-12	Ignorieren und noch einmal Würfeln

Liste 1

1w12	Eigenschaft
1	Albino
2	Aura der Angst
3	Aura des Hasses
4	Aura des Terrors
5	Ausgeprägte Kraft
6	Ausgeprägter Geruchssinn
7	Bewegungsfühler
8	Chitinpanzer
9	Deformiertes Gesicht
10	Dehbare Arme
11	Dickes Fell
12	Druckausgleichsblase

Liste 2

1w12	Eigenschaft
------	-------------

1	Eigenheilung
2	Eisen Haut
3	Essenz Entzug
4	Extra Extremitäten
5	Fell
6	Fernmagie
7	Feueratem
8	Flügel
9	Gehirnlos
10	Gestank
11	Große Ohren
12	Höpfer

Liste 3

1w12	Eigenschaft
1	Hornpanzer
2	Illusion des Normalen
3	Infrarot-Augen
4	Körperresistenz
5	Kampfausdauer
6	Kampfsinn
7	Kampfstärke
8	Kraftvolle Beine
9	Kurze Beine
10	Lasttier
11	Leichte Mutation
12	Levitation

Liste 4

1w12	Eigenschaft
1	Licht absorbierende Haut
2	Lichtverstärkende Augen
3	Magieimmunität
4	Mega schnell
5	Melonen Kopf
6	Panzerhaut
7	Regeneration
8	Reißen
9	Säureblut
10	Schnelle Regeneration
11	Schnelligkeit
12	Sehr dick

Liste 5

1w12	Eigenschaft
1	Sehr schnell
2	Sehr stark
3	Standhaftigkeit
4	Teleportation
5	Toxische Haut
6	Toxischer Atem
7	Toxischer Biss
8	Ultraviolett-Augen
9	Verkrüppelte Extremitäten
10	Verrottetes Fleisch
11	Verschmelzen
12	Verstärkte Hornhaut

Liste 6

1w12	Eigenschaft
1	Verstärkte Regeneration
2	Feuerempfindlichkeit
3	Immun gegen Schuss- und Energiewaffen
4-5	Verstärkter Körperbau
6	Immun gegen Nahkampfschäden
7-8	Viele Augen
9	Schwer zu treffen
10-11	Zähigkeit
12	Aura des Wahnsinnes

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12

Liste 7

Einige Kreaturen haben auch normale Fertigkeiten wie sie auch Charakter erlernen können. Mit dieser Liste können diese ausgewählt werden. Der Erfolgswert der Fertigkeit steht in der Klammer hinter dem Namen.

1w12	Eigenschaft
1	Ausdauer (1w6+2)
2	Kampfausdauer (-)
3	Kampfinstinkt (-)
4	Kampftaktik (1w6+2)
5	Körperbewusstsein (-)
6	Laufen (1w6+2)
7	Mentale Sperre (1w6+2)
8	Meucheln (1w6+2)
9	Null-G (-)
10	Resistenz gegen Drogen (-)
11	Resistenz gegen Hitze (-)
12	Resistenz gegen Hunger und Durst(-)

Die Anzahl bestimmt nun wie oft aus folgender Tabelle gewürfelt wird. Doppelte Ergebnisse werden ignoriert. Die Stufe des Spruches steht hinter dem Spruchnamen.

1w12	Spruch
1	Feuerball (1w6+2)
2	Feuerstrahl (1w6+2)
3	Feuerwelle (1w6+2)
4	Gedanken beherrschen (1w6+2)
5	Gedankenreißer (1w6+2)
6	Giftiger Hauch (1w6+2)
7	Halluzination (1w6+2)
8	Kampfeswut (1w6+2)
9	Kampfreflex (1w6+2)
10	Kampfsprung (1w6+2)
11	Netz (1w6+2)
12	Panzer (1w6+2)

Liste 8

1w12	Eigenschaft
1	Resistenz gegen Kälte (-)
2	Resistenz gegen Krankheiten (-)
3	Resistenz gegen Müdigkeit (-)
4-6	Scheichen (1w6+2)
7	Spurenlesen (1w6+2)
8-9	Tarnen (1w6+2)
10	Telepathische Kommunikation (-)
11	Umklammern (1w6+2)
12	Umklammern (1w6+2) und Knochen brechen (1w6+2)

Wahl des Verhaltens

Mit dieser Wahl wird bestimmt, welches Verhaltensmuster die Kreatur besitzt.

1w12	Effekt
1-5	Flüchter
6-7	Schleicher
8-9	Hetzer
10	Jäger
11-12	Aasfresser

Magische Kreaturen

Manche Kreaturen besitzen die Gabe bestimmte magische Fähigkeiten einzusetzen. Ihr Erfolgswert in Kel ist ihre Intelligenz addiert mit 1w6+2. Ob die Kreatur jedoch zu Magie fähig ist, bestimmt folgende Tabelle.

3w12	Magiefähig
3-35	Nicht Magiefähig
36	Magiefähig

Wenn die Kreatur Magie wirken kann, werden zuerst die Anzahl der Sprüche ausgewählt.

1w12	Anzahl der Sprüche
------	--------------------

Flüchter

##

Schleicher

##

Hetzer

##

Jäger

##

Aasfresser

##

Sonderregeln für besondere Kreaturen

Neben den Eigenschaften von Kreaturen (siehe Unten) gibt es auch manchmal besondere Regeln für Kreaturen.

##

Die häufig vorkommende Regel ist die, der übergroßen Lebewesen (Größe 11 und höher)

Gifte müssen stärker dosiert werden, automatisches losreißen von Netze, Bolas und Peitschen ohne besonderen Effekt, Riesenwesen sind Wesen die 4 m (oder mehr) lang, hoch oder breit sind.

##

Schwarmstärke

lw12	Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep	Ini	Aus	Mag	Bew	Paz	Angriff
1	1	1	1	1	1	0	5	3	5	5	8	0	4 (SW:1)
2	1	1	2	2	1	0	10	6	5	5	8	0	4 (SW:1)
3	2	1	3	3	1	0	15	9	6	5	8	0	5 (SW:1)
4	2	2	4	4	1	0	20	12	6	5	8	0	5 (SW:1)
5	3	2	4	5	1	0	20	14	7	5	8	0	6 (SW:2)
6	3	2	5	6	2	0	25	17	7	5	8	0	6 (SW:2)
7	4	3	5	7	2	0	25	19	8	5	8	0	7 (SW:3)
8	4	3	6	8	2	0	30	22	8	5	8	0	7 (SW:3)
9	5	3	6	9	2	0	30	25	9	5	8	0	8 (SW:4)
10	5	3	7	10	3	0	30	27	9	6	8	0	8 (SW:4)
11	6	4	7	11	3	0	35	29	10	6	8	0	9 (SW:5)
12	6	4	8	12	3	0	35	32	10	6	8	0	9 (SW:5)

Regeln für Schwärme

Die Konstruktion von Schwärmen und die Handhabung von Schwärmen unterscheiden sich zu der von normalen Kreaturen. Schwärme werden in ihre Stärke und Größe unterschieden. Die Stärke reicht von 1 bis 12 und die Größe kann theoretisch unbegrenzt groß sein.

Eigenschaften wie andere Kreaturen sind bei Schwärmen ebenfalls möglich, so dass die oben stehende Tabelle genutzt werden kann.

Für alle Schwärme gilt:

- Immun gegen Schuss- und Energiewaffen (mit Ausnahme von Waffen mit Flächenwirkung)
- Immun gegen Nahkampfschäden
- Schwer zu treffen
- Feuerempfindlichkeit

Schwarmgröße

Ein einfacher Schwarm nimmt ein Feld im Kampf ein. Umso größer der Schwarm umso mehr Felder nimmt er somit ein. Ein Schwarm der Größe 10 nimmt also 10 Felder ein. Der Schwarm kann sich trennen, doch wird immer versuchen als eine Einheit, also immer zusammenhängend zu bleiben. Die Schwarmgröße wird mit $lw12+3$ bestimmt, wobei die Obergrenze in Wirklichkeit manchmal auch wesentlich größer sein kann. Schwarmgrößen von 100 oder 500 sind möglich, doch nur sehr selten.

Eigenschaften der Kreaturen

Es folgt eine Auflistung von möglichen Eigenschaften die eine Kreatur besitzen kann. Darunter befinden sich auch Mutationserscheinungen, die sporadisch in der Natur auftreten können. Neben diesen Eigenschaften kann eine Kreatur auch normale Fertigkeiten besitzen, wie sie auch von Charakteren erlernt werden. Wenn nichts Weiteres angegeben ist, liegt die Stufen für diese normalen Fertigkeiten bei 6.

Albino

Die Kreatur besitzt keine Farbpigmente in ihrer Haut und Haaren. Die Augen sind rot.

Aura der Angst

Eine magische Aura umgibt die Kreatur, die alle Wesen in einen Umkreis von 2 Metern auf Abstand halten soll. Mögliche Wesen müssen dazu einen magischen Rettungswurf würfeln. Misslingt der Wurf, so hat die Person Angst. Sie bewegt sich nicht und stellt alle Handlungen ein. Der Rettungswurf muss jede Runde wiederholt werden. Alle Kreaturen dieser Spezies sind immun gegen diese Aura.

Aura des Hasses

Eine magische Aura umgibt die Kreatur und bewirkt Hass bei Wesen in dem Wirkungsbereich. Die Aura besitzt einen Radius von 2 Metern. Mögliche Wesen müssen einen magischen Rettungswurf würfeln. Misslingt der Wurf, so hasst das Wesen jeden in ihrer Umgebung. Der Hass ist so stark, das sie denn angreifen der ihnen am nächsten steht. Erst wenn die Person sich aus dem Wirkungsbereich heraus bewegt, endet der Hass. Alle Kreaturen dieser Spezies sind immun gegen diese Aura.

Aura des Terrors

Eine magische Aura umgibt die Kreatur in einen Abstand von 2 Metern. Alle Wesen die in den Wirkungsbereich geraten, müssen einen magischen Rettungswurf würfeln. Misslingt der Wurf, so hat die Person eine abgrundtiefe Angst vor der Kreatur und geraten in Panik. Sie bewegen sich solange von der Kreatur weg, bis ihr Rettungswurf gelingt, den sie jede Runde wiederholen darf. Alle Kreaturen dieser Spezies sind immun gegen diese Aura.

Aura des Wahnsinnes

Die magische Aura der Kreatur verdreht die Sinne eines jeden Wesens das sich in seiner Nähe befindet. Jedes Wesen innerhalb von 2 Meter Abstand muss einmalig einen magischen Rettungswurf würfeln. Misslingt der Wurf, so erhält das Wesen eine zufällig ausgewählte Geisteskrankheit. Alle Kreaturen dieser Spezies sind immun gegen diese Aura.

Ausgeprägte Kraft

Die Kreatur ist besonders stark und ist sehr gut konstituiert. Die "Konstitution" und die "Stärke" steigen

um einen Punkt. Außerdem ist die Kreatur 50 cm größer als ihre Artgenossen, es ist sehr breit und die Lebenspunkte steigen um 5 Punkte.

Ausgeprägter Geruchssinn

Die Kreatur besitzt eine ausgesprochen gute Nase und kann damit sehr gut Spuren verfolgen und seine Umgebung wahrnehmen. Auf die Ausübung der Fertigkeit "Spurenlesen", erhält die Kreatur eine WM:+6.

Bewegungsfühler

Der Körper der Kreatur besitzt ein Wahrnehmungsorgan, das jegliche Bewegungen, wie ein Motortreker, messen kann. Eigene Bewegungen kompensiert das Organ perfekt aus, so dass das Organ auch bei eigener Bewegung eingesetzt werden kann. Das Organ deckt dabei einen kugelförmigen Bereich ab, der einen Durchmesser von 10 Metern besitzt.

Beschränkt durch dieses Wahrnehmungssystem, kann die Kreatur keine weitere Panzerung oder enganliegende Kleidung für längere Zeit tragen.

Chitinpanzer

Die Kreatur besitzt einen Chitinpanzer, der sie vor äußern Einflüssen schützt. Die Kreatur besitzt eine Panzerung von 2.

Deformiertes Gesicht

Das Gesicht der Kreatur ist stark deformiert. Das Charisma sinkt um 4 Punkte.

Dehnbare Arme

Die Arme der Kreatur besitzt ein komplexes Geflecht aus Sehnen, Knorpel und Muskel anstatt Knochen. Die Kreatur kann ihre Arme auf eigenen Wunsch bis zu 3 Meter verlängern und damit sogar mit den Händen oder mit einer gehaltenen Waffe einen Gegner angreifen.

Dickes Fell

Die Kreatur besitzt ein dickes Fell, das einen Panzerungswert von 2 besitzt.

Druckausgleichsblase

Durch eine Druckausgleichsblase, ist die Kreatur in der Lage, sich 10 Minuten im absoluten Vakuum aufzuhalten und auch spontane Druckveränderungen zu kompensieren. Außerdem kann es in tiefen Gewässern sich problemlos aufhalten.

Eigenheilung

Die Kreatur ist in der Lage, kritische Schäden innerhalb eines Tages zu regenerieren. Voraussetzung dafür ist, das die Kreatur noch mindestens einen Lebenspunkt besitzt.

Eisen Haut

Die Haut der Kreatur besitzt eine eisenharte Struktur. Dadurch erhält sie eine Panzerung von 4 Punkten.

Essenz Entzug

Die Kreatur lebt von der Essenz von anderen Lebewesen. Das heißt, das es Lebensenergie aus Lebewesen entziehen, um zu überleben. Einmal in der Woche brauchen es 1w12 Punkte der Essenz eines anderen Lebewesens. Oft handelt es sich um kleine Kreaturen wie Katzen, Hunde oder Ratten. Die verlorenen Punkte regenerieren nie wieder.

Regeltechnisch besitzt jedes Lebewesen gegen das aussaugen einen sofort gelungenen Widerstandswurf. So saugt der Charakter auch nur bewusste Lebewesen aus, die keinen solchen Wurf würfeln dürfen.

Extra Extremitäten

Die Kreatur erhält zusätzliche Extremitäten. Ein 1w12 Wurf bestimmt wie viel Extremitäten er erhält.

1w12	Extremitäten
1-2	1 Arm
3-4	2 Arme
5-6	3 Arme
7-8	4 Arme
9-10	1 Bein
11-12	2 Beine

Mit einen zusätzlichen Arm kann die Kreatur zusätzlich angreifen, etwas halten oder Ähnlichen.

Mit jedem zusätzlichen Bein sinkt die Bewegungsweite um 2 Punkte.

Fell

Die Kreatur besitzt ein Fell, das einen Panzerungswert von 1 besitzt.

Fernmagie

Die Kreatur ist in der Lage, durch die Augen ihrer eigenen Jungen zu sehen und Magie wirken zu lassen. Dabei spielt die Distanz zwischen sich und den Jungen keine Rolle. Regeltechnisch zaubert das Junge, jedoch ohne dass es sich darauf konzentrieren muss. Es ist nicht abgelenkt und kann sich nebenbei noch normal bewegen und handeln.

Feueratem

Ein spezielles Organ in der Rachengegend, kann eine brennbare Flüssigkeit produzieren, die mit Luft reagiert. Speit die Kreatur diese Flüssigkeit bis zu 15 Metern aus, so erzeugt es einen Wirkungsbereich mit einen 3 Meter Radius. Die Flüssigkeit brennt 1w12 Runden lang und besitzt einen SW:4. Die Kreatur kann nur einmal pro Minute die Flüssigkeit erzeugen.

Feuerempfindlich

Die Kreatur ist empfindlich gegen Feuer, so dass der gewürfelte Schaden durch Feuer oder Plasma verdoppelt wird.

Flügel

Die Kreatur besitzt Flügel, womit er Fliegen kann. Seine Bewegungsweite im Flug beträgt 20. Er kann, wenn er fliegt, nicht anhalten sondern muss mindestens sich 10 Felder pro Runde bewegen.

Gehirnlos

Die Kreatur ist absolut dumm. Das Gehirn besitzt nur die Aufgabe es am Leben zu erhalten. Eine solche Kreatur muss von anderen Kreaturen oder Personen Befehle erhalten damit er handelt. Die Kreatur besitzt eine "Intelligenz" von eins und alle Erfolgswerte sinken um zwei Punkte.

Gestank

Die Kreatur sondert durch mehrere Drüsen des Körpers ein Sekret ab, das erbärmlich stinkt. Angezogen von dem Gestank, umschwirren die Kreatur Tausende von kleinen Insekten. Andere Kreaturen und Lebewesen versuchen diesem Geruch und somit auch die Kreatur zu meiden.

Wird die Kreatur im Nahkampf angegriffen, so erleidet der Angreifer durch die Insekten eine Ablenkung von WM:-1 auf seinen Angriff.

Große Ohren

Mit den Ohren der Kreatur kann es seinen Umgebung "abtasten", was wie ein Ultraschallmodul wirkt (siehe Ausrüstung).

Hüpfer

Die Kreatur besitzt eine ausgeprägte Beinmuskulatur, mit der es aus dem Stand, 10 Meter hoch oder weit springen kann.

Hornpanzer

Der gesamte Körper der Kreatur ist mit dicken Hornplatten überzogen. Dadurch besitzt die Kreatur eine Panzerung von 2 Punkten.

Illusion des Normalen

Die Kreatur kann sein äußeres mit einer Illusion tarnen. Es nimmt dabei die Gestalt einer normalen Spezies an.

Infrarot-Augen

Die Kreatur kann zusätzlich im Infrarotbereich sehen.

Immun gegen Nahkampfangriffe

Durch die Physiologie der Kreatur ist es im Nahkampf zur zu schädigen. Im Kampf erleidet es nur 1/10 des Schadens von Nahkampfwaffen. Minimum jedoch von ein Punkt Schaden.

Immun gegen Schuss- und Energiewaffen

Durch die Physiologie der Kreatur ist es im Fernkampf gegen Projektilgeschosse oder Laserschüssen immun. Dabei ist es egal ob die Waffen im Einzelfeuer oder mit einem Bereichsfeuer-Modi abgefeuert werden.

Körperresistenz

Durch eine erhöhte Körperresistenz gegen körperliche Schäden, erhält die Kreatur zwei Lebenspunkte mehr.

Kampfausdauer

Die Kreatur ist das Kämpfen gewöhnt und besitzt erhöhte körperliche Werte. Ihre "Lebenspunkte" steigen um 2 Punkte und der Wert der "Konstitution" steigt um einen Punkt.

Kampfsinn

Die Kreatur besitzt übernatürliche Sinne, die den Wert für Initiative im Kampf um 5 Punkte steigen lässt.

Kampfstärke

Die Kreatur besitzt spezielle Muskeln, die im Nahkampf zum Einsatz kommen. Die Höhe des Schadenswertes erhöht sich um einen Punkt.

Kraftvolle Beine

Die Kreatur besitzt kraftvolle Beine, so dass sich ihre Bewegungsweite um 4 Punkte erhöht.

Kurze Beine

Mit seinen kurzen Beinen, halbiert sich die Bewegungsweite der Kreatur.

Lasttier

Die Kreatur ist es gewohnt, schwere Lasten zu tragen. Die Tragkraft verdoppelt sich.

Leichte Mutation

Die Kreatur besitzt eine leichte Mutation, die sie gegenüber anderen ihrer Artgenossen unterscheidet.

Sie besitzt verfärbte Haare oder Haut, mehrere Finger, übermäßigen oder überhaupt keinen Haarwuchs, einen zweiten Mund, ein weiteres Auge, ein Auge in einer Handfläche oder ähnliche Andersartigkeiten.

Levitation

Mit magischer Kraft, kann sich die Kreatur auch fliegend bewegen. Die Bewegungsweite liegt bei 10. Die Kreatur muss sich auf die Levitation nicht konzentrieren, so dass es dabei noch normal Handeln kann.

Licht absorbierende Haut

Das normale Umgebungslicht (nicht IR oder UV) wird von der Haut der Kreatur, vollständig absorbiert. Somit ist sie für Außenstehende vollständig unsichtbar.

Lichtverstärkende Augen

Die Augen der Kreatur verstärkt das Umgebungslicht, so dass die Kreatur auch bei Dunkelheit sehr gut sehen kann.

Magieimmunität

Die Kreatur besitzt eine angeborene Immunität gegen Magie. Wird Magie auf diese Kreatur angewendet, wird diese ignoriert. Die Kreatur ist jedoch nicht gegen die Auswirkung von Magie immun. Befindet sich zum Beispiel die Kreatur im Explosionsradius einer magischen Explosion, oder kommt mit Feuer in Berührung, das Magie entfacht hat, erleidet sie trotzdem Schaden.

Mega schnell

Die Kreatur ist dauerhaft magisch beschleunigt und somit extrem schnell. Die Initiative der Kreatur wird dabei verdoppelt.

Melonen Kopf

Der Kopf der Kreatur ist sehr groß und rund, was durch die Größe des Gehirnes zurück zu führen ist. Die "Intelligenz" liegt um 2 Punkte höher als sonst.

Panzerhaut

Die Haut der Kreatur ist stark gepanzert. Sie erhält eine Panzerung von drei Punkten.

Regeneration

Der Körper der Kreatur regeneriert sehr schnell, so dass sie pro Stunde einen Lebenspunkte erhalten. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn die Kreatur noch positive Lebenspunkte besitzt.

Reißen

Die Kreatur besitzt ein starkes und ausgeprägtes Gebiss oder Krallen zum zerreißen von Fleisch. Nach einen erfolgreichen Angriff hat sich die Kreatur am Opfer festgebissen (normaler Schaden) und kann in der nächsten Runde, ein Stück Fleisch aus dem Opfer zu reißen. Dazu muss ihr ein Erfolgswurf "Stärke" gelingen. Gelingt der Wurf, so nimmt das Opfer zusätzlich zum normalen Schaden, noch einen kritischen Schaden. Das

Körperteil wird zufällig bestimmt. Es gelten die üblichen Regeln für kritische Schäden.

1w12	Körperteil
1-2	Rechter Arm
3-4	Linker Arm
5-6	Rechtes Bein
7-8	Linkes Bein
9-11	Körper
12	Kopf

Säureblut

Das Blut der Kreatur ist stark säurehaltig. Berührt das Blut einen Gegenstände, Objekte oder Lebewesen, so zersetzt die Flüssigkeit dieses. Bei der ersten Berührung und danach jede weitere Runde verursacht die Säure einen Schaden mit einen SW:1. Nach 1w12 Runden hat die Säure ihre Wirkung verloren.

Wird die Kreatur von einer Waffe getroffen und verliert dabei Lebenspunkte, so besteht eine Gefahr von dem umher spritzenden Blut getroffen zu werden. Alle umstehenden Personen und Gegenständen werden getroffen, wenn ihnen ein Erfolgswurf "Geschick" misslingt. Der Schaden entspricht dem oben angegebenen Schadenswert. Die Kreatur und alle ihre Artgenossen sind immun gegen ihre eigene Säure.

Schnelle Regeneration

Der Körper der Kreatur regeneriert auf magische Weise sehr schnell. Pro Runde regeneriert es einen Lebenspunkt. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn die Kreatur noch positive Lebenspunkte besitzt.

Schnelligkeit

Die Kreatur kann extrem schnell in speziellen Stresssituationen handeln. Die Initiative im Kampf steigt um 5 Punkte.

Schwer zu treffen

Das Wesen ist entweder sehr klein oder sehr schnell so dass es nur sehr schwer zu treffen ist. Angreifer erhalten eine WM: -4 auf ihren Angriff.

Sehr dick

Die Kreatur besitzt ein Drüsen Probleme und ist somit sehr dick. Ihre Bewegungsweite sinkt um 2 Punkte und die Lebenspunkte steigen um zwei Punkte.

Sehr schnell

Die Kreatur ist sehr schnell, so das ihre Reflexe um einen Punkt und Bewegungsweite um 6 Punkte steigen.

Sehr stark

Die Kreatur ist sehr stark, was ihre Stärke um einen Punkte erhöht.

Standhaftigkeit

Die Kreatur steckt körperliche Schäden leichter ein, als andere. Ihre "Konstitution" steigt um einen Punkte.

Teleportation

Die Kreatur kann sich anstatt zu bewegen, sich auch in eine beliebige Richtung teleportieren. Die Teleportation geschieht augenblicklich und die Kreatur braucht ihr Ziel nicht zu sehen. Jedoch muss die Kreatur den Ort schon einmal besucht haben und er darf auch nicht weiter als 50 Meter von dem ursprünglichen Ort entfernt sein.

Toxische Haut

Die Haut der Kreatur produziert eine toxische Flüssigkeit. Bei jedem Treffer im Kampf ohne Waffen kommt zum normalen Schaden noch ein toxischer Schaden. Die Art des Giftes wird vom Spielleiter oder zufällig mit je einen 1w12 bestimmt.

1w12	Giftart
1-2	Halluzinogen
3-6	Langsames Zellgift
7-8	Paralysegift
9	Schnelles Zellgift
10-12	Zellgift

Toxischer Atem

Die Kreatur produziert bei jedem ausatmen, eine toxisches Gas. Jedes Wesen, das den Wirkungsbereich von 2 Metern betritt, leidet unter diesen Toxin. Die Art des Gases wird vom Spielleiter bestimmt oder zufällig mit einen 1w12 ermittelt.

1w12	Giftart
1-2	Halluzinogen
3-6	Langsames Zellgift
7-8	Paralysegift
9	Schnelles Zellgift
10-12	Zellgift

Toxischer Biss

Anstatt normal Anzugreifen, kann die Kreatur das Opfer auch versuchen zu beißen. Gelingt der Angriff, so verursacht die Kreatur zusätzlich zum normalen Schaden auch noch einen Giftschaden. Die Art des Giftes wird vom Spielleiter oder zufällig mit einen 1w12 bestimmt. Die Kreatur kann nur einmal in einer Minute toxisch zubeißen. Den Rest der Zeit braucht sie um das Gift zu reproduzieren.

1w12	Giftart
1-2	Halluzinogen
3-6	Langsames Zellgift
7-8	Paralysegift
9	Schnelles Zellgift
10-12	Zellgift

Ultraviolett-Augen

Die Kreatur kann zusätzlich im Bereich des ultravioletten Lichtes sehen. Dafür müssen Lichtquellen vorhanden sein, die solches Licht abstrahlen.

Verkrüppelte Extremitäten

Ein Bein oder Arm der Kreatur ist stark verkrüppelt, so das es nicht mehr benutzen werden kann.

lw12	Extremitäten
1-3	linkes Bein
4-6	rechtes Bein
7-9	linker Arm
10-12	rechter Arm

Bei einen verkrüppelten Bein sinkt die Bewegungsweite um 4 Punkte. Bei einem verkrüppelten Arm, kann der Arm nicht mehr benutzt werden.

Verrottetes Fleisch

Das Fleisch der Kreatur ist stark verrottet. Neben den starken Geruch, sinkt die "Konstitution" und das "Charisma" um einen und die Lebenspunkte um 5 Punkte.

Verschmelzen

Die Kreatur kann mit einen anderen Lebewesen verschmelzen. Dabei darf das Opfer nicht bei Bewusstsein sein. Die Verschmelzung geschieht automatisch innerhalb drei Runden. Einmal verschmolzen, bemerkt das Opfer nicht, das es einen Gast in seinem Körper trägt. Die Kreatur ist auch nicht magisch oder technisch auf spürbar. Nach einer beliebigen Zeitspanne, kann die Kreatur die Verschmelzung aufheben. Dabei wird der Wirt ohnmächtig und der Gast verlässt den Körper. Diese Prozedur dauert eine Minute.

Stirbt der Wirt, wägend eine Kreatur in seinem Körper wohn, so stirbt auch die Kreatur.

Verstärkte Hornhaut

Die Kreatur besitzt eine verstärkte Hornhaut, so dass sie einen zusätzliche Panzerung von einen Punkt erhält.

Verstärkte Regeneration

Die Kreatur besitzt eine überaus starke Regenerations-Fähigkeit. Pro Runde regeneriert es 1w12 Lebenspunkt zurück. Auch wenn seine Lebenspunkte in das negative gefallen sind. Praktisch gesehen kann die Kreatur somit nicht mehr sterben. Die einzige Möglichkeit ist es die Kreatur innerhalb einer Runde auf -12 LP zu bringen, damit es stirbt.

Verstärkter Körperbau

Die Kreatur besitzt einen verstärkten Körperbau, so dass sie 20 Lebenspunkte mehr als normale Kreaturen erhält. Manche Kreaturen können diese Fertigkeit mehrmals besitzen.

Viele Augen

Die Kreatur besitzt nicht die übliche Anzahl, sondern 6 bis 50 Augen, die sich über den gesamten Kopf verteilen. Somit besitzt die Kreatur eine Rundumsicht.

Zähigkeit

Die Kreatur ist extrem zäh im nehmen von körperlichen Schäden. Ihre Lebenspunkte steigen um 4 Punkte.

Zurückwerfen

Verliert das Opfer durch einen Angriff einen oder mehr Lebenspunkte, so kann es bis zu 3 Meter geradlinig nach hinten zurückgeworfen werden.

Auswahl von Kreaturen

Ein kleiner Auszug über die wichtigsten und weniger wichtigsten Kreaturen aus dem Lexikon der Zoologie der Allianz aus dem Jahre 371 NS.

Die angegebenen Spielwerte können stellen Standardwerte der Kreaturen dar. Erfahrenere Kreaturen oder sogar Veteranen, können erheblich höhere Werte besitzen.

Als Richtwert gilt, das bei erfahrende Kreaturen alle Attribute um einen Punkt angehoben wird, der Erfolgswert für Angriff um zwei höher ist.

Bei Veteranen werden die Attribute um drei Punkte erhöht und der Erfolgswert für Angriff kann vier Punkte höher liegen.

Baranka

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	7	4	5	5	1	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	7	7	9	1

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit: Reißen, Fell (Paz +1)

Beschreibung: Der Baranka ist eine hundeartige Kreatur, der häufig von Akuanern gehalten werden. Er wird abgerichtet und dient dann als Wachkreaturen oder zum Schutze von Personen. Der Baranka ist ca. 90 cm groß und ca. 150 cm lang. Er besitzt ein graues Fell mit dunklen Flecken an der Unterseite. Das vorgezogene Maul ist extrem groß und sehr gefährlich.

Verhalten: Der Baranka ist seit mehr als 1000 Jahren ein Haustier in der Gesellschaft der Akuanern. Durch Zucht und Evolution ist es eine gehorsame Kreatur, die ihrem Herren dient. Der Baranka ist ein Rudeltier. In kleinen Horden, greift sie ein Opfer an, um es dann mit ihren Maul zu zerreißen.

Belkraz

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	2	1	4	2	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	6	5	8	0

Angriff: -

Besonderheit: -

Beschreibung: Belkraz sind kleine ca. 60 cm hohe iere mit dichtem Fell. Die kleinen Nutztiere besitzen ein sehr süßes Fleisch und sind in guten Restaurants sehr beliebt. Das Fell lässt sich durch die Nahrung der Tiere leicht färben und wird für viele unterschiedliche Lederprodukte benutzt. Die Farben können von weiß und grau, sowie orange bis einem zarten blau reichen.

Verhalten: Flüchter. Belkraz sind recht flink und besitzen keinerlei Trieb sich ihrer Haut zu erwehren.

Belrutische Wildkatze

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	6	5	8	7	3	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

		21	8	8	9	2
--	--	----	---	---	---	---

Angriff: 2x Kralle +10 (SW: 4) und Biss +8 (SW:5)

Besonderheit: Dickes Fell (Panzerung +2), Große Ohren, Reißer, Infrarot-Augen, Viele Augen, Kampfausdauer

Beschreibung: Die auf Belruti beheimatete Wildkatze ist ca. 3 m lang, 6 Beine und einen 2 m langen dünnen unbeharnten Schwanz. Das Fell ist sehr grob und lang und besitzt eine braune Färbung die durch schwarze Streifen unterbrochen wird. Die Katze besitzt ein sehr großes Gebiss mit mehreren Reihen von Reißzähnen. Das langgezogene Maul mit den 8 Augen wird von den sehr großen spitzen Ohren eingerahmt.

Die Belrutische Wildkatze ist ein begehrtes Jagdobjekt, da die Krallen des Tieres eine seltene Zusammensetzung besitzt, so das sie von der Pharmaindustrie sehr begehrt ist.

Verhalten: Die Belrutische Wildkatze ist eindeutig ein Hetzer. In kleinen Gruppen jagen sie fast jede andere Kreatur in ihren riesigen Revieren auf Beruti. Es besitzt kaum natürliche Gegner.

Belrutischer Gelbgreifschnabel

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	2	7	3	3	2	4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		13	6	6	4	1

Angriff: 2x Krallen +5 (SW: 4) und Schnabel +7 (SW: 4)

Besonderheit: Flügel, Infrarot Augen, Fell (Paz +1), Toxischer Atem (langsames Zellgift)

Beschreibung: Dieser schwarzgefiederte ca. 1 m hohe Vogel mit einer Spannweite von 3 m ist auf dem Planeten Belruti heimisch. Dieser große Greifvogel ist ein Nachttier das sich lautlos auf seine Opfer herabschwingt. Markante Kennzeichen sind seine hellweißen flügelenden sowie sein hellgelber Schnabel, der ihm auch seinen Namen gegeben hat.

Verhalten: Der nachtaktive Vogel gilt als Schleicher und kann mit seiner Infrarotsicht auch in der dunkelsten Nacht seine Opfer erspähen und greift diese dann lautlos von Oben ab. Seine Opfer können auch sehr groß sein, so dass auch für jedes Wesen das in der Nacht über Belruti streift.

Branatan

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	9	2	3	4	1	16
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		8	6	6	5	2

Angriff: Biss +7 (SW: 8), 2x Tatze +7 (SW: 7)

Besonderheit: Dickes Fell (Paz +2), Reißen

Beschreibung: Der 2,8 Meter große bärähnliche Branatan, ist auf dem Planeten Oril Sunak des Madis-Systems Zuhause. Er besitzt ein langes dunkel braunes Fell. An der Vorderseite ist das Fell etwas heller und manchmal auch gefleckt. Das Gesicht ist flach und breit. Er besitzt vier große Hauer, die aus seinem Maul herausragen. An den Enden seiner überlangen Arme, besitzt er riesige Tatzen.

Verhalten: Der Branata lebt in den kalten Wäldern von Oril Sunak. Er gilt als Einzelgänger und sehr aggressiv. Im Kampf versucht er seine Gegner zu umklammern und mit seinen scharfen Zähnen zu zerreißen. Der Branatan ist eine beliebte Kreatur bei Gladiatorenkämpfen und anderen Showveranstaltungen.

Curunu Fledermaus

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	1	8	3	1	2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	8	6	2	0

Angriff: Biss +7 (SW: 0 + schnelles Zellgift)
Besonderheit: Flügel, Toxischer Biss (schnelles Zellgift)
Beschreibung: Die kleine Curunu Fledermaus besitzt eine Spannweite von 80 cm und ein dunkelgrünes Fell. Ein langes Horn an der Stirnseite des Kopfes ist Giftig und wird als Waffe von der Fledermaus benutzt. Curunu Fledermäuse leben in Schwärmen von 80 bis 300 Lebewesen. Wenn die nachtaktiven Tiere ausschwärmen teilen sie sich oft in 3 bis 5 kleinere Schwärme auf und ziehen in unterschiedliche Richtungen.
Verhalten: Die Curunu Fledermaus ist ein typischer Flüchter. Er jagt im Dunkeln nach kleinen Lebewesen und flieht bei Gefahr. Einmal aufgeschreckt kann es trotzdem mal vorkommen, dass einige Fledermäuse angreifen, was jedoch sehr selten passiert.

Derenmanische Schlingpflanzen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
14	12	13	3	2	1	81
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	6	5	0	2

Angriff: 8x Tentakel +6 (SW: 10)
Besonderheit: Hornpanzer (Baumrinde, Paz +2), Bewegungsfühler, Regeneration, Säureblut, Umklammern +6, Knochen brechen +6, 3x Verstärkter Körperbau. Durch die Dornenversehenen Tentakel, erhält jedes Opfer das Umklammert ist, pro Arm einen Schaden mit einem Schadenswert von 2. Die Schlingpflanze ist nicht wehrlos, wenn sie ein oder mehr Opfer umschlingt. Schusswaffen verursachen maximal einen Punkt Schaden bei der Pflanze.
Beschreibung: Diese Schlingpflanze bedeckt normalerweise eine Fläche von 5 bis 20 qm, aber auch größere Wesen sind bekannt bis zu 100 qm. Da sie zwischen anderen Pflanzen lebt und sich gut unter alten Geäst und Laub versteckt, ist diese gefährliche Pflanze kaum auszumachen.
Verhalten: Diese, als Schleicher geltende Pflanze, spürt ihre Opfer mittels ihren Tentakeln auf. Sie wartet oft einige Zeit, bis sich das Opfer in der Reichweite von mehreren ihren mit Stacheln bedeckten Tentakeln befindet und greift dann ohne Vorwarnung an. Sie versucht ihre Opfer zu umschlingen und so zu erwürgen und die Knochen zu brechen. Die auslaufenden Körperflüssigkeiten der Opfer nimmt die Pflanze über Ihre Dornen auf.

Duudrum-Adler

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	7	7	5	2	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	7	5	1

Angriff: Krallen +7 (SW: 4), Schnabel +5 (SW: 7)
Besonderheit: Flügel, Fell (Paz +1), Reißen (Schnabel)
Beschreibung: 5 m Spannweite, 2 m hoch, ##
Verhalten: Jäger##

G-Mutanten

Bei den sogenannten G-Mutanten handelt es sich um sehr stark mutierte Opfer des Grasianischen Mutationsvirus. Die Mutationen führen zu 14 unterschiedliche Mutationsformen die einer Subspezies gleicht. Ein G-Mutant ist nicht mehr Herr seiner Sinne und handelt oft nur noch als blutrünstige Bestie. Erstaunlich ist, dass die G-Mutanten sich immer gleichen. Egal, welcher Spezies der Erkrankte vorher angehört hat, er verwandelt sich in eines der 14 bekannten G-Mutanten. Die Bezeichnungen der Mutanten stammen von den Soldaten die zum ersten Mal gegen die Mutaten gekämpft habe.

Zombie Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	5	2	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	7	5	3	0

Angriff: Krallen +7 (SW:6) oder Schwerer Bio-Nadelwerfer +7 (SW:4)
Besonderheit: Verrottetes Fleisch (Lep-5), Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug
Beschreibung: Zombies gleichen Humanoiden mit stark verwesender Haut. Sie besitzen keine Behaarung und die Haut ist grau und löchrich. Mit ihren scharfen Krallen zerfleischen Sie ihre Opfer und essen sie dann. Einige Zombi Mutanten besitzen einen mutierten Arm die in einen schwere Bio-Nadelwerfer enden.
Verhalten: Jäger

Feigling Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	4	5	2	1	8
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	7	5	3	0

Angriff: Krallen +4 (SW:4) oder Leichter Bio-Nadelwerfer +7 (SW:2)
Besonderheit: Verrottetes Fleisch (Lep-5), Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug
Beschreibung: Diese Mutanten ähneln den Zombi Mutanten, nur das sie noch ausgemagerter sind und sehr stark stinken. Die Feigling Mutanten halten sich stets auf Abstand, weil sie ihre Opfer nur mit ihren mutierten Arm, einem leichten Bio-Nadelwerfer angreifen.
Verhalten: Jäger

Spinnen Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	6	8	1	1	1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		22	8	5	7	0

Angriff: Biss +6 (SW:5)
Besonderheit: Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug
Beschreibung: Diese sehr kleinen Mutanten besitzen 8 bis 12 lange spinnenartige Beine und keine Arme. Sie sind ungefähr kopf groß und versuchen ihre Opfer in schwärmen zu überraschen. Die Spinnen Mutanten lieben es durch Abkürzungen wie Luftschächte oder Abwasserkanäle ihre Gegner zu umgehen und dann aus der Flanke anzugreifen.
Verhalten: Jäger

Wolf Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	6	8	1	1	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		44	8	5	7	1

Angriff: Biss +6 (SW:7)

Besonderheit: Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug, Fell (Paz+1), Mega schnell (Inix2), Reißen

Beschreibung: Der zwei Meter lange Wolf Mutant läuft auf seinen vier starken Beinen und besitzt ein dickes dunkles Fell. Mit seinem großen, mit Reißzähnen versehenen Maul, zerreißt es seine Gegner.

Verhalten: Jäger

FettsackMutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	4	3	1	19
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	6	4	2

Angriff: 2x Schwerer Sporenschleuder +8 (SW: 6), Schlag +6 (SW:5)

Besonderheit: Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug, Dickes Fell (Paz+2), Zähigkeit (Lep+4)

Beschreibung: Der sehr breite Mutant (es nimmt 2x2 Felder ein) ist sehr behäbig und langsam auf seinen kurzen Beinen, doch besitzt er anstatt zwei Armen zwei schwere Sporenschleudern mit denen er seinen Gegnern einheizen kann. Der Fettsack Mutant kann mit jeder Waffe je einmal ohne Modifikation angreifen.

Verhalten: Jäger

Feuerbrüller Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	4	4	5	5	1	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	7	7	4	2

Angriff: Klauen +4 (SW:4) oder Leichter Bio-Nadelwerfer +7 (SW:2)

Besonderheit: Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug, Hornpanzer (Paz+2), Feueratem

Beschreibung: Diese stark abgemagerten, doch zähem Mutanten greift seine Gegner mit seinem Feueratem an, den er jede Runde einsetzen kann.

Verhalten: Jäger

Schlachter Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	10	4	4	3	1	19
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	6	4	3

Angriff: Pranke +8 (SW: 10)

Besonderheit: Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug, Panzerhaut (Paz+3), Sehr Stark (Stä+1), Kampfstärke (SW+1), Zähigkeit (Lep+4), Zurückstoßen

Beschreibung: Dieser sehr große (2x2 Felder) furchterregende humanoide Mutant ist mit Muskeln bepackt und ist ein furchterregender Nahkämpfer der seine Gegner zurückwerfen kann.

Verhalten: Jäger

Blut Mutant

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	8	4	4	4	1	21
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	6	4	4

Angriff: 2x spezielle schwere Sporenschleuder +8 (SW: 10)

Besonderheit: Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus, Essenz Entzug, Eisenhaut (Paz+4), Zähigkeit (Lep+4)

Beschreibung: Dieser Mutant ist sehr groß (2x2 Felder) und gleicht einem gehörtem Ungeheuer aus der Hölle. Es besitzt zwei mächtige Arme die in speziell schwere Sporenschleudern enden (SW:+4) und die er beide ohne Modifikation jede Runde einsetzen kann.

Verhalten: Jäger

Die weiteren G-Mutanten kommen später.

Gamit

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	8	1	1	1	1	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	5	5	4	0

Angriff: -

Besonderheit: -

Beschreibung: Die Gamiten sind vierbeinige Nutztiere und werden in vielen Teilen der Allianz wegen ihres köstlichen Fleisches gezüchtet. Die großen, ca. 1,80 hohen und 3 Meter langen Tiere besitzen einen kleinen runden Kopf und einen dicken bulligen Körper. Das dunkelbraune Fell ist sehr weich, was gerne in der Lederindustrie verwendet wird.

Verhalten: Flüchter. Gamiten sind dumme Herdentiere und flüchten wenn sie eine Gefahr erkennen.

Galmator

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	3	5	4	1	3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	7	6	6	0

Angriff: Biss +7 (SW: 1)

Besonderheit: Lichverstärkende Augen. Der Galmator ist durch seiner geringen Größe, schwieriger im Nahkampf zu treffen (WM:-2). Im Kampf können bis zu drei Galmator ein Feld einnehmen und einen Gegner angreifen.

Beschreibung: Diese ca. 20 cm kleine Kreatur ist, besitzt trotz ihrer Größe nicht ungefährlich. Sie ähnelt äußerlich einer terransichen Ratte und verhält sich auch so wie eine. Sie besitzt eine graues Fell, einen haarlosen Schwanz und vier kleine Beine.

Verhalten: Der Galmator ist ein Rudeltier. Je nach Größe des Rundels, greifen sie unterschiedlich große Gegner an. Dabei haben sie auch keine Hemmungen, ein besonders große oder starke Kreatur anzugreifen. Ein Galmator ist recht intelligent für seine Größe, so das erst seinen Gegner studiert und nach einer Schwäche sucht. Meistens nutzen er die Übermütigkeit gegenüber sich selbst aus, so das er sich zuerst unterwürfig verhalten und dann gemeinsam angreift.

Galorische Viper

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	7	11	2	1	2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		29	10	5	3	0

Angriff: Biss +5 (SW: 1 + Schnelles Zellgift)
Besonderheit: Toxischer Biss (Schnelles Zellgift)
Beschreibung: ##
Verhalten: Schleicher##

Ganischer-Hautwurm

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	1	1	1	1	1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	5	5	1	0

Angriff: Biss +1 (SW: -)
Besonderheit: -
Beschreibung: 2cm groß, greift in Schwärmen an, Frist Lebewesen sehr schnell von Innen heraus auf (wenige Runden).
Verhalten: ##

Glonimi-Sprungfrosch

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	1	4	14	2	1	2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		32	11	5	4	0

Angriff: Spuken +7 (Gift)
Besonderheit: Hüpfen. Der Frosch kann 2 m weit spucken. Die Spucke wirkt wie ein schnelles Zellgift. Durch seine Größe ist er im Kampf nur schwer zu treffen. Mögliche Angreifer erhalten eine WM:-2 auf den Angriff. Im Kampf können 3 Frösche auf einem Feld stehen.
Beschreibung: Der kleine sechsbeinige Frosch, besitzt eine grüne lederartige Haut mit tiefroten Flecken. Der Glonimi-Sprungfrosch lebt in Schwärmen von 30 bis 120 Lebewesen. Sie leben von Insekten, Fischen und kleinen Nagern.
Verhalten: Die Sprungfrösche greifen nur selten an und dann auch nur aus Notwehr. Die Gefahr dass ein intelligentes Lebewesen von diesen Tieren getötet wird ist jedoch sehr hoch, da die Frösche oft unterschätzt werden und das Gift von mehreren Fröschen sehr tödlich wirken kann.

Gozota

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	11	9	10	9	6	19
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		29	9	9	17	0

Angriff: Hufe +5 (SW: 6)
Besonderheit: Kraftvolle Beine
Beschreibung: Die Gozota sind edle Reitechsen die schon seit Jahrtausenden von den Pemprac gezüchtet werden. Die Echsen sind ca. zwei Meter hoch und laufen auf 4 langen dünnen, jedoch kraftvollen Beinen. Sie besitzen eine hohen Hals und einen muskulösen Körperbau. Je nach Züchtung, besitzen die Echsen sehr unterschiedliche Hautfarben. Die Gotelnak, die häufigste Rasse besitzt eine dunkelgrüne oder braune Färbung. Die

Gotfunk sind eher hellgrau bis weiß und die Gotrez sind rot bis orange.

Verhalten: Gozota sind Flüchtler, also sehr scheue Tiere. In der freien Wildnis sind es Rudeltiere die vor Gefahr flüchten und durch ihre Rudelmasse den Gegner verwirren.

Haganatische Flugspinnen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	4	6	7	2	1	16
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		40	8	5	10	2

Angriff: Biss +9 (SW: 5 + Paralysegift)
Besonderheit: Chitinpanzer (Paz +2), Hüpfen, Lichtverstärkte Augen, Viele Augen, Mega Schnell, Toxischer Biss (Paralysegift), Zähigkeit
Beschreibung: ##2m Große Spinne, kann nicht fliegen, sondern sehr weit springen,
Verhalten: Jäger, ###

Haganatische Gelbzackkäfer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)
Besonderheit: -
Beschreibung: -
Verhalten: -

Haganatische Herdenkäfer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)
Besonderheit: -
Beschreibung: -
Verhalten: -

Haganatischer Moowurm

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	7	7	3	3	3	19
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	6	6	10	2

Angriff: 6x Dorn +6 (SW: 4)
Besonderheit: Chitinpanzer, Ausgeprägter Geruchssinn (Spurenlesen +6), Infrarot Augen, Bewegungsfühler, Zähigkeit
Beschreibung: Der haganatische Moowurm ist ca. 7 Meter lang, mit dunkelgrüner Färbung und er besitzt an seinem Kopfende unzählige unterarm lange Dornen. Seine Lebenswichtigen Organe sind durch mehrere dunkelschwarze Chitinringe geschützt.
Verhalten: Jäger. Der Moowurm ist eine sehr gefährliche Kreatur. Es jagt seine Opfer und greift dabei völlig unerwartet zu. Dazu gräbt sich der Moowurm ein, so dass nur noch seine Geruchsfühler herausragen. Nähert sich ein Opfer, so wühlt es sich in Windeseile aus dem Sumpf und greift an. Der Moowurm wird wegen seiner Größe oft in seiner Geschwindigkeit unterschätzt, denn

beim Wegrennen vor dem Moowurm zieht man oft den Kürzeren.

Halondas

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	8	2	2	4	1	36
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		6	5	6	3	2

Angriff: Biss +7 (SW: 7) oder 6x Tentakel +7 (2 m lang, SW: 6)

Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Verstärkter Körperbau, Umklammern, Reißen. Die Tentakel können Gegner in zwei Meter Entfernung Angreifen.

Beschreibung: Ein Halondas ist ein ca. 1,5 Meter großes und sehr breite, echsenartige Kreatur. Sie besitzt sechs starke, drei Meter lange Tentakel, an deren Ende vier scharfe Krallen sitzen. Der Kopf der Kreatur ist nur sehr klein, besitzt jedoch mehrere Reihen von spitzen Reißzähnen. Die Lederhaut der Kreatur ist dunkelgrün mit braunen Flecken. Der Oberkörper ist breit und kugelig. Einen Unterkörper mit Beinen besitzt es nicht. Es bewegt sich mit Wellenbewegungen seiner Körperunterseite langsam fort.

Verhalten: Der Halondas ist ein Killer. Er lungert in feuchten, dunklen Nischen und wartet auf Opfer, das es mit seinen Krallen oder Zähnen erledigen kann. Es bevorzugt sein Opfer mit einem Tentakel zu umschlingen und dann langsam zu zerreißen. Der Halondas ist nicht wehrlos, wenn es ein Opfer umschlingt. Weiterhin kann er mit den andern Tentakeln, mögliche andere Wesen angreifen.

Hemnusianischer Spitzwurm

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	5	6	0	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	6	0

Angriff: Biss +5 (SW: 4)

Besonderheit: -

Beschreibung: ##ein Meter lange Würmer mit 30 Beinen und langen Stielaugen

Verhalten: ##Aasfresser, in Rudel

Huniss-Spinne

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 2)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten:

Huqip

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	7	10	6	1	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		27	9	7	13	1

Angriff: Biss +9 (SW:5 + Halluzinogen) oder 2x Klauen (SW: 4)

Besonderheit: Kampfinstinkt, Toxischer Biss

(Halluzinogen), Hüpfen, Verstärkte Hornhaut (Paz +1)

Beschreibung: Der Huqip ist ein aufrecht gehende Echse. Sie ist 1,20 Meter groß, eine hell gelbe Haut und einen Handbreiten Hautkamm auf dem Rücken. Der schmale Kopf sitzt auf einen länglichen Hals und die Klauen sowie die kleinen Zähne des Huqip sind messerscharf.

Verhalten: Der Huqip ist ein Rudeltier das darauf spezialisiert ist, Tiere aus anderen Horden heraus zu trennen und dann zu erlegen. Durch seine Schnelligkeit und der Fähigkeit sehr hoch und weit zu springen, jagt der Huqip mit seinen Begleitern sein Opfer auch in den unzugänglichsten Gegenden.

Der Huqip ist in den warmen Steppen und den Dschungelwäldern auf dem Mond Foctam des Entaria-Sytemes zuhause.

Isianisches Einhorn

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	7	4	5	8	0	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	7	8	10	1

Angriff: Horn +9 (SW: 6)

Besonderheit: Fell (Paz +1)

Beschreibung: ##

Verhalten: ##Flüchter, nur im Notfall greift es an

Jelosh-Läufer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	11	5	9	5i	2	37
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23	9	7	17	6

Angriff: 2x Krallen +7 (SW:9) oder Sporenschleuder +9

Besonderheit: Bewegungsfühler, Druckausgleichsblase, Eigenheilung, Panzerhaut (Paz+3), Hornpanzer (Paz +2), Verstärkte Hornhaut (Paz +1), Hüpfen, IR-Augen, Regeneration, Verstärkter Körperbau. Ein leichter Sporenschleuder in jeden Arm.

Beschreibung: Der Jelosh-Läufer ist 1,90 Meter groß und #####

Verhalten: Alle 10 Jahre pflanzt sich der Jelosh-Läufer fort. Dabei legt er ca. 250 Eier die er in verschiedenste Pflanzen und Lebewesen einpflanzt. Die Eier werden dabei auf eine möglichst große Fläche verteilt. Nach 3 Monaten schlüpfen aus den ca. 5 cm langen Eiern kleine Larven die dabei den Wirtskörper töten. Nach mehreren Perioden des Wachstums (ca. 6 Monate), ist der Läufer ausgewachsen. Ein Großteil der Eier oder Larven überleben nicht einmal die ersten Wochen, so das nur ca. 10% des Nachwuchses es zu einen ausgewachsenen Jelosh-Läufer schaffen.

Durch den Export von Nahrung die durch die Eier befallen sind, gelangte der Jelosh-Läufer in alle Ecken der Allianz.

Er ist ein Jäger der keine natürlichen Feinde besitzt. Er jagt alles, was sich bewegt und er verzerren kann. Es gibt Geschichten von Läufern, die eine lange Zeit in großen Städten überlebt haben ohne dabei besonders aufzufallen. Der Jelosh-Läufer ist intelligent genug um zu wissen, wann ein guter Zeitpunkt zu jagen ist und wann und wo er sich verstecken muß.

Die Herkunft des Läufers ist unbekannt, doch muss sich die ehemalige Heimat im Krill'Ma Quadranten befinden.

Jusuischer Hai

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten:

Jusuischer Schwertschwanzrochen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten:

Jusuische Zwölfarmkrake

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten:

Kla'shat

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
11	12	5	12	5i	1	38
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		58	10	7	10	5

Angriff: Biss +10 (SW: 11) oder 4x Krallen +9 (SW: 10)

Besonderheit: Aura der Angst, IR-Augen, Große Ohren, Eisenhaut (Paz+4), Verstärkte Hornhaut (Paz +1), Mega schnell, Reißen, Schnell Regeneration, Teleportation, Verschmelzen, Verstärkter Körperbau

Beschreibung: Ein 3 Meter großes humanoides Wesen, mit vier Armen. Die Hände sind mit kräftigen Krallen versehen. Der Kopf ist klein, besitzt keine Augen aber dafür ein großes Maul mit langen Reißzähne. Die Haut besteht aus dicken dunkelgrünen Hornplatten. Die Rückenpartie ist mit fremdartigen Fühlern und Schläuchen bedeckt.

Verhalten: Die Kampfaktik von dem Kla'shat ist, das er sich an seinen Gegner heran teleportiert und dann solange auf ihn einschlägt bis er tot ist. Danach teleportiert er sich wieder weg um sich auszuruhen.

Kla'shat sind ausgesprochener Einzelgänger. Treffen jedoch zwei Kreaturen aufeinander, so befruchteten sie sich dann auch gegenseitig.

Der Kla'shat ist sehr reise freudig. Er verschmilzt mehrmals im Jahr mit einem Wirt, um so an andere Orte zu gelange. Mit jeder Verschmelzung die der "schnelle Tot" durchführt, hinterlässt er mit einer Wahrscheinlichkeit von 5%, auch ein Ei im Körper seines Wirtes. Der junge Kla'shat schlüpft nach 3 Wochen aus dem Ei und tötet dabei seinen Wirt (er frisst ihn). Nach

weiteren 3 Wochen ist das Junge ausgewachsen und beginnt seine eigene Jagt.

Der Kla'shat tritt ausgesprochen selten auf, obwohl er ja die Möglichkeit hätte, sich in Vielzahl zu reproduzieren. Es ist Nachgewiesen, das er sehr lange mit seinem Wirt verschmolzen seinen kann. Es sind Fälle bekannt, das der Kla'shat nach drei bis vier Jahren Verschmelzung sich vom Wirt gelöst hat.

Der Planet Zrymano im Yesh-System (Quadrant: Soritu) wird als Herkunft des Kla'shat angegeben.

Kulit-Jägerpflanze

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	5	6	4	0	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	7	6	0	2

Angriff: 3x Umschlingen +6 (SW: -) oder Biss +8 (SW: 9)

Besonderheit: Hornhaut (Baumrinde, Paz +2), 8 m lange Tentakel so das die Jägerpflanze auch entfernte Opfer angreifen kann.

Beschreibung: #sitzt auf anderen Bäumen

Verhalten: # Opfer umklammern und dann nächste Runde zum Maul führen und zubeißen. Schleicher

Lexus-Stamm

Die Lexus sind eine gefürchtete Kreaturenart, die inzwischen in vielen Teilen der Allianz auftreten. Der Ort auf dem sie sich Anfänglich entwickelt haben, war der Mond Lexus um den Gasriesen Dornaqi im Tek'roh-System (Quadrant: Krill'Ma). Mit dem Leichtsin einer tuknearnischen Forschungsgruppe, kamen die Lexus auch auf andere Planeten, von wo aus sie sich langsam auf weite Teile der Allianzen ausbreiteten.

Der Lexus-Stamm ist ein funktionierende soziale Gemeinschaft von primitiven Kreaturen. Der Stamm wird von einer Königin angeführt, die ihr Volk von Kriegerinnen und Arbeiterdrohnen beherrscht. Ein Stamm besteht, wenn er sich voll entwickeln kann, aus einer Königin, ca. 50. Kriegerinnen und ca. 100 Sucherdrohnen. Die Nester eines Lexus-Stammes befindet sich meistens in Höhlen oder anderen dunklen Orten, an denen es warm und feucht ist. Ihre Nester sind mit einen Galaartartigen Substanz überzogen, die eine Verbindung zur Königin besitzt. Die Substanz überträgt Schwingungen von möglichen Eindringlingen zur Königin, so das sie ihre Kriegerinnen aktivieren kann.

Einmal im Jahr gebärt die Königin die Larve einer junge Königinsdrohne. Die Larve wird befruchtet und in einen Wirtkörper eingepflanzt. Dies übernehmen die Sucherdrohnen. Nach zwei Wochen schlüpft die Königin und beginnt schon nach 2 Monaten eigene Larven zu gebärden.

Heutzutage sind die Orte, die von Lexusdrohnen heimgesucht werden, selten geworden, aber es ist unvorsichtigen Frachterskippern zu verdanken, das sich die Lexus weiter ausbreiten können.

Lexus-Königin

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

10	8	5	10	8i	1	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		25	9	8	5	2

Angriff: Klängen +10 (SW: 7)

Besonderheit: Aura der Angst, Chitinpanzer (Paz +2), IR-Augen

Isst ein Charakter das Herz der Königin, so steigen seine eigenen Lebenspunkte dauerhaft um 2 Punkte. Durch das Herz der Königin kann er nur einmal in seinem Leben seine Lebenspunkte steigern.

Die Lexus-Königin ist Magiebegabt. Sie besitzt die speziellen Sprüche "Bluttausch", "Hirnblutung" und "Handlung beherrschen".

Name: Bluttausch

Zd: sofort Ed: 1 Minute

Rw: - Wb: 1 Wesen

Effekt: Die Königin versetzt eine ihrer Kampfdrohnen in einen Bluttausch, was ihr eine WM:+3 auf den Angriff und eine Erhöhung des Schadenswertes um drei Punkte einbringt.

Name: Hirnblutung

Zd: sofort Ed: 1 Minute

Rw: 10 m Wb: 10 Wesen

Effekt: Die Königin erzeugt eine leichte Hirnblutung, bei ihren Opfer. Das Opfer verliert sofort einen Lebenspunkt.

Name: Handlung beherrschen

Zd: 1 Runde Ed: 1 Minute

Rw: 10 m Wb: 1 Wesen

Effekt: Die Königin übernimmt die Kontrolle über den Körper ihres Opfers. Dabei ist das Opfer voll bei Bewusstsein und kann durch seine Sinnesorgane beobachten, was sein Körper macht. Die Königin kann nun den Körper ihres Opfers, jede beliebige Handlung ausführen lassen, außer Magie anwenden. Für den Spruch muss sich die Königin konzentrieren und darf ihr Opfer nicht aus der Sicht verlieren.

Beschreibung: Ein 4 Meter großes Insekt, das eingesponnen in einer geleeartigen Substanz hockt. Es ist entfernt humanoide und besitzt zwei lange, krallen versehrte Arme. Ihre Beine und ihr Schwanz steckt unter der geleeartigen Masse. Der Körper ist durch einen schwarzgrauen Chitinpanzer geschützt. Ihr Kopf ist rund und mit roten Mustern überzogen. Ihr Esswerkzeug unter ihren Mund klappt hektisch auf und zu. Große Facettenaugen begutachten die Umgebung.

Verhalten: Die Königin ist, sobald sie von ihren Suchdrohnen eingesponnen wird, nicht mehr bewegungsfähig. Nur im Notfall, würde sie sich aus ihrer Platz weg bewegen.

In kämpfen schreitet sie nicht körperlich ein, sondern unterstützt ihre Drohnen mit ihrer Magie.

Lexus-Kampfdrohnen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	8	3i	1	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	8	6	8	2

Angriff: 2x Klängen +8 (SW: 7) und leichter Bio-Nadelwerfer +8

Besonderheit: Chitinpanzer (Paz +2), IR-Augen, leichter Bio-Nadelwerfer im Schwanz

Beschreibung: Zwei Meter große insektenartige,

humanoide Lebewesen mit schwarzgrauen Chitinpanzer. Sie besitzen zwei Arme mit scharfen Krallen und einen ca. 3 m langer Schwanz in dem eine Bio-Nadelwerfer steckt. Sie können im Nahkampf kämpfen und gleichzeitig mit ihren Schwanz, Nadeln verschießen.

Verhalten: Die Kampfdrohnen sind die Bewacher der Königin und des Nestes. Sie sind dumm aber Kampfstark und nicht zu berechnen. Sie treten immer in großen Gruppen auf und versuchen den Gegner zu überrennen. Sie ernähren sich von den Leichen ihrer Feinde.

Lexus-Suchdrohnen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	5	9	10	3i	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		29	9	6	13	2

Angriff: 2x Krallen +7 (SW: 3)

Besonderheit: Chitinpanzer (Paz +2), IR-Augen, Sehr schnell, Hüpfen

Beschreibung: Ein Meter kleine, auf allen vieren krabbelnde Insektoiden. Ein schwarzgrauer Chitinpanzer schützt vor äußeren Einflüssen.

Verhalten: Die Suchdrohnen stehen an unterster Stelle eines Lexus-Stammes. Sie suchen nach Nahrung, bauen das Nest und kümmern sich um den Nachwuchs. Sie können zwei Arten von Speichel absondern. Der eine Speichel ist stark ätzend, wenn er länger als zwei Minuten mit einem Objekt Kontakt hat. Somit "graben" sich die Lexus-Drohnen durch jegliches Material. Der andere Speichel wird schnell fest sobald er abgesondert wurde. Mit ihm bauen sich die Lexus-Drohnen ihre Nester. Die netzartig ausgebreiteten Speichelfäden besitzen zusätzlich noch eine besondere Eigenschaft. Sobald ein anderes Wesen als eine Lexus-Drohne dieses Netz berührt oder betritt, wirkt sich diese Vibration durch das gesamte Netz aus bis zur Königin, so das diese ihrer Drohnen dem Eindringling entgegen schicken kann.

Lexus-Larve

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

#

Lokusa-Hund

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten:

Maderianischer Wüstenwurm

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
15	15	3	3	6	0	102
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	6	7	10	4

Angriff: Biss +9 (SW: 20)

Besonderheit: 4x Verstärkter Körperbau, Eisenhaut, Säureblut

Beschreibung:

Verhalten:

Mena-Giftfliege

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit: Krankheiten...

Beschreibung:

Verhalten:

Mimbi

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	5	6	3	1	5
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	7	6	6	0

Angriff: Biss +1 (Schaden 1)

Besonderheit:-

Beschreibung: Das Mimbi ist mit seinen 30 cm sehr klein. Es besitzt einen großen Kopf mit 4 kleinen Knopfaugen, zwei große Ohren am Hinterkopf und ein dichtes flauschige Fell. Ein süßer dünner und behaarter Schwanz runde das Bild ab.

Verhalten: Flüchter. Das Mimbi, einst ein Jägertier auf Akaz'h, ist durch Zähmung, Züchtung und später genetische Veränderung zu einem kuscheligen kleines zutrauliches Haustier geworden. Die Mimbis sind inzwischen fast über in der Allianz als Haustier und Streicheltier vertreten und es gibt es in über 2000 unterschiedlichen Arten. Die Zielgruppe für diese Kreaturen sind besonders kleine Kindern und feinen Damen.

Nisra Schlange

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	6	8	4	0	9
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		22	8	6	6	0

Angriff: Biss +8 (SW: 1)

Besonderheit: Toxischer Biss (Zellgift)

Beschreibung: # 80 cm lang, gelbe Färbung

Verhalten: #jäger

Nizatyr

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	9	4	6	4	1	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	7	6	5	2

Angriff: Umschlingen +7 (SW: -)

Besonderheit: Knochen brechen, Umklammern, Viele Augen, Hornpanzer (Paz +2)

Beschreibung: Der Nizatyr ist eine 9 bis 14 Meter lange Schlange und von dunkelbrauner Farbe. Seine Unterseite ist silbrig bis gelb. Er besitzt 6 Augenpaare auf seinem Kopf, so das er eine gute Rundumsicht besitzt.

Verhalten: Diese Schlange lebt in seichten Gewässern

und wartet auf Opfer die das Wasser durchwaten wollen. Sie umschlingt ihre Opfer um sie dann zu erdrücken (Knochen brechen). Eine andere Angriffsart kennt sie nicht.

Die Nizatyr ist ein Kaltblüter und ist somit nicht mit Infrarot zu sehen.

Optrunischer Drache

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
17	18	3	14	8i	1	107
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		31	11	8	22	9

Angriff: 6x Krallen +10 (SW:16) und Biss +9 (SW:17 + Schnelles Zellgift)

Besonderheit: Aura des Terrors, Bewegungsfühler, Eisenhaut (Panzerung +4), Feueratem, Flügel, Gestank, Hornpanzer (Paz +2), Infrarot Augen, Panzerhaut (Panzerung+3), Säureblut, Toxischer Biss, Verstärkte Regeneration, 4x Verstärkter Körperbau, Kel: +14

Beschreibung: Der oprunischer Drache ist 30m lang, 15 m breit und 6 m hoch. Er besitzt 8 riesige Pranken auf denen er steht und mit denen er auch im Kampf angreifen kann. Der Körper ist mit übereinander gelagerten dicken Hornplatten übersät. Die Hornverfärbung ist dunkelgrün mit braunen Flecken. Der 3 m lange Kopf ist breit und besitzt an der Oberseite eine, bis zum langen Schwanz endende Hornreihe. Die drei Reihen giftigen Zähne in dem riesigen Maul der Kreatur, besitzt die Kraft, große Fahrzeuge zu zerreißen.

Verhalten: Die oprunischen Drachen leben auf Optruna im Krt-Ty-Sonnensystem. Die umweltfeindliche Umgebung erschuf dieses Wesen, welche die waren Herrscher über den Planeten macht. Die Drachen sind sehr intelligent und werden sehr alt. Eine Erforschung dieser Lebewesen ist durch die ungewöhnlichen Lebensbedingungen sehr schwierig. Durch seine Macht und seine magischen Fähigkeiten gibt es keine anderen Kreaturen auf Optruna, die dem Drachen gefährlich werden können.

Magie: Feuerball 11, Feuerstrahl 8, Panzer 6

Rena dru Klintu

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	8	4	6	8	1	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	7	8	9	3

Angriff: Dornen +8 (SW: 6), 2x Schwanz +8 (SW: 7)

Besonderheit: Feueratem, LV-Augen, Reißen, Hornpanzer (Paz +2), Verstärkte Hornhaut (Paz +1) Das Rena dru Klintu nimmt im Kampf drei hintereinander liegende Felder ein.

Beschreibung: Das Rena dru Klintu ist eine 3 Meter und 2 Meter hohes Reptil. Es besitzt eine goldene Färbung seiner Schuppen und einen hohen Hautkamm auf dem Kopf, der bis auf den Rücken reicht. Der Körper teilt sich in zwei kurzen Schwänzen an denen sich langen Dornen befinden. Die Kreatur steht auf vier Beinen, wobei die Hinterbeine kürzer als die Vorderbeine sind. Der Kopf des Rena dro Klintu ist breit und mit Dornen versehen.

Verhalten: Der Rena dro Klintu ist ein Einzelgänger. Es kennt keine natürlichen Feinde und er beherrscht in seiner normalen Umgebung ein Revier von mehr als 10 Kilometern Umkreis.

Das Rena dro Klintu, oder auch einfach Klintu genannt,

ist ein berühmtes Wappentier der alten akuanischen Familien. Es war eins ein gefürchtetes Tier auf dem Heimatplaneten der Akuaner. Es wurde jedoch in den letzten Jahrhunderten fast ausgerottet.

Ranitischer-Kristallwächter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten:

Rotfleckamöbe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	1	1	1	0	35
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	5	5	2	0

Angriff: Umschlingen +4 (SW: -)

Besonderheit: Verstärkter Körperbau (Lep+20), Säureblut, Schnelle Regeneration

Einmal umschlungen, verdaut die Amöbe ihr Opfer. Der Verdauungssaft verursacht jede Runde ein Lebenspunkt. Dabei werden Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Panzerung stark beschädigt. Ein Opfer, das von der Rotfleckamöbe umschlungen ist, kann sich nicht mehr bewegen. Es kann nur noch auf Hilfe von Außen hoffen.

Beschreibung: Diese Amöbe besitzt einen Durchmesser von 2 qm. Die hell bis dunkel roten Flecken geben dieser Amöbe ihren Namen.

Verhalten: Die Rotfleckamöbe ist eindeutig ein Schleicher. Er lässt sich von Bäumen oder anderen Erhebungen auf ihre Opfer fallen, wobei es eine WM:+3 auf den Versuch ihr Opfer zu umschlingen erhält. Einmal umschlungen verdaut sie ihr Opfer. Bis dahin kann sich die Amöbe nicht bewegen.

Sphärenwesen

Die Sphärenwesen sind eine alte Plage der gesamten Bevölkerung der Allianz. Es handelt sich dabei um gering Intelligente Lebewesen aus reiner Energie, die in einer Paralleldimension leben. An gewissen Orten mit einer Verdichtung magischer Hintergrundstrahlung kann es passieren das durch den tot eines Lebewesen diese Sphärenwesen aus ihrer Dimension gerissen werden. Die Sphärenwesen nähren sich dann von der freiwerdenden Energie des Toten und manifestieren sich als durchscheinenden Schleier oder Wolke. Die Wesen können nun nicht mehr zurück und sind dadurch wahnsinnig in ihrem Verhalten und greifen alles an, was Ihnen begegnet.

Da die Sphärenwesen sind in allen Kulturen der bekannten Spezies bekannt und haben schon viele Namen erhalten. Die Akuaner nenne sie Granuuiil (Väter der Toten), die Pemptracs Zruzky (Hülle der Seele) und die Terraner Geister oder Spuk.

Die Sphärenwesen unterteilen sich mehrere Gruppen:

- Irrlichter
- Schemen
- Phantome
- Sphärengreifer

Für alle Sphärenwesen gilt:

- Immun gegen Feuer und Explosionsschäden
- Immun gegen Gifte und Krankheiten
- Immun gegen Illusionen
- Immun gegen Schuss- und Energiewaffen
- Immun gegen Nahkampfschäden
- im Kampf versuchen sie ihre Gegner zu umhüllen und dann ihnen die Lebensenergie auszusaugen. Panzerung schützt nicht gegen diesen Schaden.
- Durch jegliche Materie gleiten können. Wände, Energiebarrieren sind also kein Hindernis.

Irrlichter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
0	0	0	7	2	0	2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	8	5	7	0

Angriff: Umhüllen +4 (1 Lep)

Besonderheit: Aura der Angst, Infrarot Augen, Bewegungsfühler

Beschreibung: Irrlichter sind sehr klein und ähneln einem schwebenden grünen Licht. Ein Irrlicht im Kampf zu treffen ist nicht leicht, so das der Angreifer eine WM: -2 auf seinen Erfolgswert beim Angriff erhält.

Schemen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	3	3	7	5	0	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	8	5	6	0

Angriff: Umhüllen +6 (1 Lep)

Besonderheit: Aura der Angst, Infrarot Augen, Bewegungsfühler

Beschreibung: Das Schemen gleicht einer leicht grünlich leuchteten Wolke von ca. 1 m Durchmesser.

Phantome

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	4	4	8	6	0	11
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	8	7	5	0

Angriff: Umhüllen +7 (1w6 Lep)

Besonderheit: Aura des Terrors, Infrarot Augen, Bewegungsfühler

Beschreibung: Phantome besitzen die Form einer grün leuchtenden Wolke mit mehreren Tentakeln. In ihrer Mitte schweben drei rot funkelnde Augen.

Sphärengreifer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	7	6	0	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	8	7	7	0

Angriff: Umhüllen +8 (1w6+2 Lep)
Besonderheit: Aura des Hasses, Infrarot Augen, Bewegungsfühler
Beschreibung: Sphärengreifer gleichen grün leuchtenden Wolken mit mehreren Tentakeln mit rot schimmernden Krallen an deren Enden. In der Mitte der Wolke schweben drei rot leuchtende Augen.

Tarisami

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	10	3	12	5i	1	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		54	10	7	7	1

Angriff: Biss +9 (SW:9 + Gift)
Besonderheit: Aura der Angst, Bewegungsfühler, Essenz Entzug, Mega schnell, Toxischer Biss (Langsames Zellgift), Verstärkte Hornhaut (Paz +1)
Beschreibung: Diesea Geschöpf ist sehr dürr, besitzt einen überdurchschnittlich großen Kopf mit großen Maul und spitzen Zähnen und sehr scharfe Krallen. Die Augen des Tarisami sind fast Blind, so dass er seine Umgebung ausschließlich mit seinen Bewegungsfühler wahrnimmt.
Verhalten: Dieses Geschöpf ist im Walka-Bund stark verbreitet und lebt in dunklen Höhlen und verlassenden Gebäuden. Der Tarisami ist sehr intelligent, aber leider sehr Instinkt getrieben, so dass er keine Anerkennung als Intelligentes Lebewesen erhält.
 Ein Tarisami ernährt sich von kleinen Tieren und manchmal von großen Nutztieren oder Lebewesen. Tarisami sind Einzelgänger, die sehr auf ihr Territorium bedacht sind, so dass sie es sehr verbittert umkämpfen. Im Kampf versucht es seine verängstigten Gegner mit seinem toxischen Biss zu schwächen, um es dann später zu töten.

Terelianische Raubkatze

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	8	10	6	1	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		28	9	7	13	2

Angriff: Biss +9 (SW:7) und Kralle +9 (SW:6)
Besonderheit: Dickes Fell (Paz +2), Hüpfen, Reißen, Tarnen (4), Schleichen (4) und Klettern (4)
Beschreibung: Die Terelianische Raubkatze besitzt ein hell braunes Fell mit schwarzen Streifen. An ihren Schultern, Rücken und oberen Kopfpalten gibt es Hornplatten die sie vor möglichen Angriffen schützt. Feine scharfe Krallen und lange spitze Reißzähne macht dieses, ca. 4 m lange Wesen sehr gefährlich.
Verhalten: Terelianische Raubkatze lebt in den Wäldern von Terelian. Sie ernähren sich von ihren erlegten Wild. Dazu zählen fast alle Tiere in ihren Revier. Ausgewachsene terelianische Riesenechsen und gut bewaffnete Besucher sind vor der Raubkatze halbwegs sicher. Ihr Revier erstreckt sich über 100 Quadrat Kilometer. Die Terelianische Raubkatze ist sehr schnell und geschickt. Sie kann sehr gut klettern und sehr gut springen.
 Wenn die Raubkatze Jagt, macht sie dies meist aus einer erhöhten Position aus, von der sie ihr Opfer anspringt und förmlich mit Ihren Krallen zerreißt.

Terisah-Bär

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	8	3	4	8	0	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		11	6	8	6	2

Angriff: 2x Tatze +6 (SW: 5) oder einmal Biss +8 (SW: 7)
Besonderheit: Dickes Fell (Paz +2),
Beschreibung: Ein 2,5 m großer Bär mit langem braunen Fell. Das Fell schützt den Bär vor Kälte. Der kräftige Bär kann sehr gut klettern und auch schwimmen. Mit den Tatzen erschlägt oder mit seinem großen Gebiss zerreißt er seine Opfer. Terisah-Bären werden oft für Show-Kämpfe benutzt und für diese Zwecke gejagt und abgerichtet.
Verhalten: Der Terisah-Bär jagt in großen Territorien nach Wild und besitzt kaum natürliche Feinde. Einmal provoziert kann es sehr ungemütlich werden, da er sich kaum verschrecken lässt. Der Terisah-Bär ist sehr neugierig und such oft in Kolonien und Stadträndern nach Essbarem.

Terranisches Pferd

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)
Besonderheit:
Beschreibung:
Verhalten:

Terranische Herdenratte

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)
Besonderheit:
Beschreibung:
Verhalten:

Trampa

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	7	2	3	3	1	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		8	6	6	8	1

Angriff: Biss +7 (SW: 6)
Besonderheit: Reißen, Fell (Paz +1), Schleichen +10, Infrarot-Augen
Beschreibung: Kleine Vierbeinige, hundartige Kreaturen. Sie haben braunes Fell, mit gelben bis dunkelrote Flecken. Eine langgezogene Schnauze mit spitzen Reißzähnen und zwei dunkelgrüne Augen.
Verhalten: Trampas sind Nachtjäger und greifen in Rudeln an. Sie sind sehr gut darin sich an ihre Opfer an zuschleichen und dann in einer Gruppe über das ahnungslose Opfer herzufallen. Dazu zerreißen sie ihre Opfer und fressen sie dann.

Vranam-Symbiont

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	1	1	9i	1	1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		1	5	9	1	0

Die Vranam sind Symbiontwesen. Sie sind ca. 20 cm lang und gleichen einer weißhäutigen Schlange. Sie nisten sich in den Körper von meistens intelligenten Lebewesen ein und gehen somit eine Symbiose ein. Die Vranam sind sehr intelligent und versuchen ihre eigene Existenz zu verbergen. Somit leben sie mit ihrem Wirtskörper meistens im Verborgenen. Ein Vranam ist ohne Wirtskörper völlig hilflos. Auf Kampf Eigenschaften wird deswegen verzichtet.

Die Symbiose mit einem neuen Wirtskörper dauert ca. 6 Stunden und hält ein Leben lang. Mit der Symbiose wachsen durch den gesamten Wirtskörper neue Nervenstränge. Mit der Symbiose steigern sich einige körperliche Attribute des Wirtes:

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew	Lep
+3	+3	+1	+4	+1	3	-	-

Zusätzlich zu der Steigerung ist der Wirtskörper in der Lage Magie zu wirken. Jeder Vranam-Symbiont kann mit einem Wirtskörper zaubern. Die unten aufgeführten Besonderheiten, sind in den Attributmodifikationen noch nicht enthalten.

Magische Fähigkeiten: Kel Stufe 9

Magische Sprüche: Angst Stufe 5, Gedanken Sonde Stufe 7, Sklave Stufe 7, Todeswunsch Stufe 7, Blindheit Stufe 5, Blutschild Stufe 6, Wunden zufügen 6

Besonderheit: Aura der Angst (kann deaktiviert werden), Bewegungsfühler, Essenz Entzug, Illusion des Normalen, Infrarot-Augen, Reißen, Sehr Schnell, Sehr Stark, Verschmelzen, Schnelle Regeneration

Verhalten: Die Vranam bzw. sie und ihre Wirtskörper können als böse betrachtet werden. Sie streben nach Macht, haben kein Gewissen und töten mit Lust. Ein Großteil der Vranam sind Massenmörder, Serienmörder oder einfach nur Wahnsinnig. Sie verabscheuen die Eigenarten ihrer Wirtskörper und deren Spezies. Besonders die Fortpflanzungsrituale sind ihnen zu wieder.

Der Vranam und sein Wirtskörper leben von der Essenz anderer Lebewesen. Essen und trinken muss der Wirtskörper somit nicht mehr. Der Vranam entzieht jedoch seinem Opfern nur die Essenz, wenn er deren Blut trinkt. Dazu endet die Nahrungsaufnahme meistens in ein Blutbad.

Die Vranam besitzen folgende Geisteskrankheiten: Größenwahn, Paranoia, Phobie vor dem anderem Geschlecht, Phobie vor Menschenmengen, Phobie vor Sex, Zwanghaftes Verhalten (Sammeln).

Xinutrutische Blutegel

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	6	6	1	0	8
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	5	3	0

Angriff: Biss +4 (SW: 3)

Besonderheit: -

Beschreibung: Der Xinutrutischer Blutegel ist ca. 80 cm lang, 10 cm dick und besitzt ein völlig schwarze Haut. Die Blutegel sind androgyn und leben in kleinen Schwärmen.

Verhalten: #Jäger, treten in großen Gruppen auf, 20-50 Wesen

Ziranische-Dornenflechte

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Biss +7 (SW: 6)

Besonderheit:

Beschreibung:

Verhalten: schleicher

Zitumiechse

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	5	9	7	1	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23	9	8	9	2

Angriff: Biss +9 (SW:6)

Besonderheit: Reißen, Hornpanzerung (Paz +2)

Beschreibung: Die Zitumiechse ist eine 90 cm lange graugrüne Echse, die auf zwei Beinen in gebückter Haltung laufen kann. Sie besitzt nur kurze, aber starke Arme und einen Stachel bewehrten Rücken.

Verhalten: Diese Echsenart ist in der Allianz weit verbreitet. Die Eier dieser Echsen haben das Äußere einer roten Frucht, die häufig von Nutztieren der Landwirtschaft gefressen werden. Die Eier setzen sich an der Magenwand der Tiere fest, bis die kleine Zitumiechse schlüpft. Danach frisst sich die Echse durch das Fleisch und befindet sich dabei meist schon auf anderen Planeten, auf denen das Fleisch exportiert wurde. Zitumiechsen mögen wärme und heiße Gebiete, sind jedoch sehr anpassungsfähig, so das sie auch in kälteren Landstrichen vorkommen können.

Sie gelten als fleischfressende Rundeltiere, die aber auch als einzelnes Wesen sehr angriffsfreudig ist.