

# MONSTER

Auch als Ungeheuer oder Ungetüm bekannt. Es beschreibt ein widernatürliches und oft Angst einflößendes Wesen, das durch seine Größe oder Stärke oder hässlich-bestialisches Aussehen auffällt. Das althochdeutsche Wort „ungehiuri“ meint „schrecklich“, „spukhaft“, „grausig“, „ungeheuer“. Das lateinische Wort „monstrum“ meint eigentlich „Mahnzeichen“, im Sinne von zeigen und warnen. Es weist auf ein Wesen hin, das nicht dem idealtypischen Menschen entspricht.

Monster gibt es nur noch selten, sie wurden fast ausgerottet und werden allgemein als Märchen abgetan, die in der Vergangenheit vor allem Kindern Angst machen sollten, um sie vor gefährlichen Situationen zu bewahren. Monster haben oft missgebildete oder chimäre Körper aus Mensch und Tier.

## Entstehung:

Die meisten Monster sind durch Flüche oder durch natürliche Mutationen entstanden.

## Auftreten (Omen / Schreck):

Monster verursachen keine Omen, aber sie fallen dadurch auf, dass durch sie in ihrer Umgebung außergewöhnliche Todesfälle stattfinden. Parajäger recherchieren darum lokale Nachrichten nach solchen Vorfällen, um dann Jagd auf sie zu machen.

Viele Monster sehen überaus beängstigend aus. Beim Erstkontakt können sie einen Schreck auslösen. Um sich auf die Begegnung mit ihnen einzulassen, ist im Vorfeld auch ein TW auf MUT nötig.

## Immunität:

Viele Monster sind gegen psychische Psinetiken immun.

## Schaden:

- Der psinetische Lichtblitz richtet bei Monstern nur einen Schock an, wenn der TW auf WS misslingt.
- Salz hat auf Monster keine Wirkung.
- Weihwasser hat auf Monster nur selten eine Wirkung.
- Bei einigen Monstern sind stählerne oder silberne Waffen nötig, um sie zu bekämpfen.

**Fähigkeiten:** Monster haben unterschiedliche Fähigkeiten.

## Lebensraum:

Monster existieren und leben in der Immanenten Welt. Sie leben zurückgezogen an verborgenen Orten.

## Anbetung / Pakte:

Die meisten Monster sind bestialisch-tierisch veranlagt. Eine Kommunikation mit ihnen ist oft kaum möglich. Nur wenige Monster lassen sich milde stimmen, wenn man ihnen beispielsweise besondere Nahrung anbietet.

## Eliminierung:

Monster sterben auf unterschiedliche Weise. Die meisten können durch profane Waffen eliminiert werden.

## Talente und Regenerierungen:

- LE:
  - o Sinkt LE auf 0, ist das Monster in den meisten Fällen tot.
  - o LE regeneriert bei Monstern meistens auf herkömmliche Weise.
- VIT:
  - o VIT regeneriert bei Monstern meistens auf herkömmliche Weise.
  - o Hohe oder niedrige VIT-Werte verursachen keine Veränderungen der WM.
- PSI:
  - o Einige Monster beherrschen Psinetiken.
  - o PSI regeneriert nach den herkömmlichen Regeln.

**Bahkauv:** Der Bahkauv gleicht einem Kalb mit scharfen Zähnen und einem schuppigen Fell. Das Ende seines Körpers besteht aus einem schlangenartigen Schwanz. In der Nacht verlässt er sein Versteck und macht sich über besoffene Passanten her. Er springt auf ihren Rücken und greift sie so an.



- Herkunft: Vermutlich ist der Bahkauv aus einem Spuk- und Plagegeist entstanden, der sich so lange in der immanenten Welt aufgehalten hat und dem es dadurch irgendwie gelungen ist, zu einer Kreatur zu werden. Er hat sich im Laufe der Jahre zu einem tierischen Wesen entwickelt.
- Lebensraum: Der Bahkauv lebt in Höhlen, Grotten, aber auch und vor allem in Abwassersystemen. Er soll in den Aachener Abwassersystemen, sowie in Düren und in den Niederlanden existieren.
- Nahrung: Der Bahkauv lebt von Ratten und anderem Getier, was er in der Nähe seines Nestes findet. Er greift aber auch Menschen an. Der Bahkauv braucht nicht viel zu Essen. Einen Bissen reicht ihm, um dadurch einige Tage gesättigt zu sein.
- Auftreten: Der Bahkauv greift nachts an, wenn er sein Nest verlassen hat. Er greift heimlich nächtliche Passanten an, die oftmals alleine unterwegs sind. Er greift sie von hinten an, wenn sie es nicht bemerken und beißt ihnen in den Rücken oder in den Nacken. Durch den Biss entreißt der Bahkauv ihnen Fleisch. Dann zieht er sich in sein Versteck zurück. Er greift vorrangig besoffene Passanten an, weil er sich vom Alkoholanteil im Blut hingezogen fühlt.
- Waffen:
  - Biss / Pranke (4 / 6 / 6+W12)
- Eliminierung: Der Bahkauv kann durch profane Waffen vernichtet werden.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
/	13	/	12	/	15	/	/	15	Klettern 18	15	15	15
									Rennen 18			
									Schleichen 18			
									Springen 18			
									Tarnen 18			

- Jüngstes Ereignis: Im Am 22.09.2018 erledigten die gerade neu zusammengestellten Präzeptoren Aachens in den Abwasserkanälen der Stadt einen Bahkauv und dessen Brut.

**Bakeneko:** Tierisches Monster in Form einer Katze, das aus Japan stammt. Übersetzt heißt Bakeneko „Monsterkatze“. Das Wesen ist zunächst eine einfache Hauskatze, das aber ungewöhnlich alt werden kann und überaus fettleibig wird. Diese Katze ist bössartig und wird richtig gefährlich, sobald sie das Blut ihres gerade gestorbenen Besitzers aufleckt. Dann nimmt sie den Körper der verstorbenen Person an und lebt als ihr ehemaliger Besitzer weiter. Der Bakeneko kann in seiner menschlichen Gestalt reden und handeln, wie der ehemalige Mensch. Er nimmt allerdings einige sonderbare Allüren an, die an das Verhalten von Katzen erinnern. In ihrer neuen Gestalt wird der Bakeneko morden, um Menschenfleisch zu sich zu nehmen, er bleibt aber immer die Person, in die er sich verwandelt hat. In einer bekannten Geschichte aus Japan beobachtete ein junger Mann durch den Türspalt, wie anstelle seiner Mutter eine monströse Katze auf dem Bett sitzt, mit den Klamotten der Mutter und Tierkadaver kaut. Das Monster wurde getötet, das sich daraufhin in die alte Hauskatze zurück verwandelte.



- Herkunft: Bakenekos stammen ursprünglich aus Japan. Sie können aber selten auch in Europa auftreten. Sie vermehren sich wenig, aber wenn, dann während ihres Katzendaseins.
- Lebensraum: Der Bakeneko sucht sich ein Zuhause, wo er als Katze leben kann. Dort frisst er zunächst einmal sehr viel und wird immer fetter.
- Nahrung: Der Bakeneko ernährt sich von den Dingen, die eine Katze so frisst. Aber er ist auch besonders interessiert an Menschenfleisch. Entweder hilft der Bakeneko nach oder er wartet so lange, bis sein Frauchen oder Herrchen stirbt. Dann frisst er ihn auf, bzw. leckt das Blut des Verstorbenen. Der Bakeneko wird nun zum ebenbildlichen Menschen. Der Bakeneko wird nun nicht mehr so gerne die üblichen menschlichen Mahlzeiten zu sich nehmen, sondern es gelüstet ihm nach Menschenfleisch. Er wird also morden, um zu fressen. Dabei ist der Bakeneko so schlau wie ein Mensch es eben sein kann.
- Auftreten: Zunächst tritt der Bakeneko als normale, aber zunehmend fette Katze auf. Nachdem er von seinem Frauchen oder Herrchen gespeist hat, wandelt er sich in die Gestalt des toten Menschen. Er ist sozusagen ein Formwandler. Tagsüber besitzt er die Gestalt des Verstorbenen und handelt auch wie der ehemalige Mensch. Er weiß auch Details seines Wissens und Unterbewusstseins. Nach seinem Mord wird er versuchen seine Tat zu vertuschen. Er muss dafür die Leichenreste verschwinden lassen, wie er es auch nach jeder kommenden Tat tun muss. Der Bakeneko hat auch in seiner menschlichen Gestalt die Allüren einer Katze. In der Nacht wandelt er sich dann aber in ein monströses, großes Katzenmonster und schläft eigentlich dort wo sein Frauchen oder Herrchen damals geschlafen hat.
- Waffen:
  - Als Mensch kann der Bakeneko alle herkömmlichen Waffen nutzen.
  - Als Monsterkatze nutzt er seinen Biss (4 / 6 / 6+W12) und seine Krallen (3 / 5 / 5+W12).
- Eliminierung: Der Bakeneko kann durch profane Waffen getötet werden.

#### Werte als Monsterkatze:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	/	12	/	15	/	/	15	/	15	15	17

- Jüngstes Ereignis: Am 09.02.2019 fanden die Präzeptoren Aaches heraus, dass die alte Antiquitätenhändlerin Byrte Knapp von einem Bakeneko ermordet wurde und ihre Leiche unter dem Bett aufbewahrt wurde. Der Bakeneko hatte ihre Gestalt angenommen und sich immer wieder von der Leiche ernährt. Er wurde von den Präzeptoren eliminiert.

**Basilisk:** Basilisk bedeutet übersetzt soviel wie „kleiner König“ oder „Häuptling“. Nach ihm wurde auch eine Leguanguattung benannt. Der Basilisk wird in mittelalterlichen Darstellungen als Schlange beschrieben, oftmals mit dem Oberkörper eines Hahnes. In späteren Darstellungen erhielt der Basilisk auch Vogelbeine, Flügel, Federn oder auch einen Menschenkopf. Sprachlich hatte man ihn dabei sogar unterschieden: Der Basilisk mit Flügel wurde Cockatrice genannt. Eins haben viele der Berichte gemeinsam: Der Basilisk gilt als Schlange, sein Blick versteinert und der Atem ist tödlich giftig. Auf vielen heraldischen Wappen sind Basilisken mit eingearbeitet. Plinius der Ältere (römischer Gelehrter; lebte 23 – 79 n. Chr.) beschreibt den Basilisken in seinem achten Buch der Naturalis historia. In seiner Darstellung ist der Basilisk nicht groß, - nur 24 cm. Und er habe einen weißen Fleck am Kopf. Sein Zischen verjagt Schlangen. Seine Bewegung ist stolz, halb aufrecht gehend. Durch seine Berührung und seinen Atem würden Pflanzen eingehen und Steine zersprengen. Würde man ihn töten, würde sein Gift immer noch so schädlich wirken, dass man in dessen Nähe stirbt. Um den Basilisken zu töten, hätte man Wiesel in seinen Lebensraum gebracht. Diese sind gestorben, aber durch deren Ausdünstung starb auch der Basilisk. Hildegard von Bingen (Äbtissin im 12. Jh.) beschreibt, dass der Basilisk aus dem Ei eines alten Hahnes oder aus einem dotterlosen Hühnerei kommt, das von einer Kröte, einer Schlange oder im Mist ausgebrütet wird. Das Ungeheuer haust in Brunnenschächten oder Kellern und gibt einen üblen Gestank ab. Durch einen Spiegel könne man seinen versteinernen Blick auf ihn selbst richten, wodurch er stirbt. Die Asche des Basilisken galt in der Alchemie als Mittel gegen andere giftige Tiere. In Wien soll 1212 ein Bäckerjunge einen Basilisken mit einem Spiegel besiegt haben. In Memmingen soll ein Mann einen Basilisken getötet haben, indem er sich ein Gewand mit Spiegeln behängte und den Basilisken in einem Keller aufsuchte. 1474 soll ein Bauer einen Basilisken in die Stadt Basel gebracht haben. Dort wurde auch ein Hahn zum Tode verurteilt, weil dieses ein unnatürliches Ei gelegt hätte. Das Ei wurde den Flammen übergeben. In Aachen glaubte man 1748, dass zwei Hähne Basiliskeneier gelegt hätten. Der Bürgermeisterdiener Johannes Janssen beschreibt dies in seiner Chronik. Das Ei, das in der Marschierstrass gelegt wurde, sei verschwunden. Er warnte davor, dass diese Eier irgendwo ausgebrütet werden.

- Herkunft: Plinius der Ältere beschrieb, dass der Basilisk aus dem afrikanischen und orientalischen Bereich stammt. Er beheimatete den Basilisken in der Provinz Kyrenaika (östliches Libyen).
- Lebensraum: Der Basilisk haust in morastigen Gegenden oder in feuchten Kellern oder in Brunnen.
- Nahrung: Der Basilisk ernährt sich von allerlei Kleintieren, aber auch gestorbene Personen können seine Nahrung ergänzen.
- Auftreten: Der Basilisk ist 20 cm – 1 m groß. Er sieht aus wie eine Schlange, mit einem Fleck am Kopf. Der Basilisk lebt zurückgezogen, aber er verteidigt sich, wenn man in sein Revier eindringt.
- Fähigkeiten:
  - Gift: Der Basilisk sondert aus seiner Haut ein Gift aus, das durch Kontakt – W6 LE und – W6 VIT und einen Schock verursacht. Nach einer ¼ Std. erleidet man erneut – W6 LE und – W6 VIT. Die Vergiftung tritt auch durch den Biss und durch den Atem auf. Der Atem hat nur anfangs diese Wirkung und nicht mehr nach einer ¼ Std. und wirkt auf einer Distanz von bis zu 2 m. Fügt man dem Basilisken eine Wunde zu, strömt ein giftiges Gas aus, das ein Umfeld von 11 x 11 m vergiftet. Hier erleidet man die Abzüge je Aktion.
  - Versteinerner Blick: Wer in die Augen des Basilisken blickt, wird versteinert und ist daraufhin tot. Dies funktioniert auf eine Entfernung von bis zu 10 m.
- Sonstiges:
  - Der Basilisk ist schnell und wendig. Ihn zu erwischen erschwert den TW – 2 WM.
  - Durch Berührung und Atem des Basilisken sind Pflanzen um ihn herum abgestorben.
  - Wiesel greifen Basilisken an; auch wenn sie dadurch sterben.
  - Der Basilisk kann auf profane Weise getötet werden.
  - Das Basiliskenblut ist hoch giftig und bewirkt einen giftigen Geruch. Das Gift wirkt W6 Std.
  - Hält man dem Basilisken einen Spiegel entgegen, wird er selbst versteinert.

Waffen:

- Gift (Kontakt, Atem, Biss, Blut; s. o.)
- Biss (4 / 6 / 6+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	12	/	8	/	15	/	/	15	RENN 17 SCHW 17	10	10	15

- Jüngstes Ereignis: Im 10.02.2019 waren die Präzeptoren Aachens auf der Suche nach einem Basiliskenei, aus dem aber bereits ein Basilisk geschlüpft war. Am Blausteinsee nahmen sie die Spur des Basilisken auf. Sie konnten den Basilisken durch den Spiegeltrick versteinern. Zuvor wurde allerdings Svenson Knapp und dessen Hund von dem Basilisken versteinert, die an dem See immer noch als Felsblöcke liegen.

**Draugr:** Ein Toter, der in seinem Grab weiter „lebt“ und für die Menschen in der Umgebung eine Bedrohung darstellt. Sein Aussehen richtet sich nach der Art des Todes. Ein Ertrunkener ist tiefend nass; ein im Kampf Gefallener ist blutverschmiert mit klaffenden Wunden. Draugr haben übermenschliche Kräfte und magische Fähigkeiten. Sie können in die Zukunft sehen und durch Wände gehen. Kennt man die richtige Beschwörungsformel oder nutzt man die Psinetik Nekromantie, kann man sie dienstbar machen. Eigentlich beschränkt sich ihr Aktionsradius auf ihr Grab, aber sie können diesen auch ausweiten.

- Herkunft: Der Draugr hat seinen Ursprung in den skandinavischen Ländern. Der Tote ist vermutlich aufgrund eines Fluches zum Draugr geworden oder wurde durch Nekromantie zu einem Widergänger.
- Lebensraum: Der Draugr lebt in Grabhöhlen und Gräbern oder hat sich einen Platz in der Nähe in Höhlen gesucht.
- Nahrung: Der Draugr frisst Lebewesen, wozu auch der Mensch gehören kann.

Auftreten: Der Draugr hat ein menschliches Aussehen. Wie oben beschrieben, hat er die Gestalt des Toten, mit dem Aussehen über die Art seines Todes.

Der Draugr stellt einen Übergang zu Geistern oder Dämonen dar. Er besitzt keine Seele. Draugr können in kleinen Sippen zusammenleben, sind aber eher Einzelgänger.

- Psinetiken:
  - Diachryso
  - Wahrsagen (um Gefahren vorherzusehen oder seiner Beute nachzustellen)
- Waffen:
  - Der Draugr kann profane Waffen nutzen, jedoch keine Fernkampfaffen. Er verwendet vornehmlich Schlagwaffen.
- Schaden und Eliminierung:
  - Der Draugr erleidet keinen Schaden durch profane Waffen, außer wenn er dadurch geköpft, verbrannt wird oder durch Explosion stirbt.
  - Weihwasser richtet bei ihm – 1 oder – 5 VIT an, je nach Menge.

Werte:

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

- Aufgrund seiner Stärke besitzt der Draugr einen Powerschlag.
- Jüngstes Ereignis: Mikael Weymann, ein Mitglied der Präzeptoren, hatte in seiner Kindheit erleben müssen, wie sein Onkel Martin einen Draugr kurz im Keller hielt, damit Mikael sich an die Existenz von Monstern gewöhnte.

**Fangga:** Riesiger Waldmensch.

- Herkunft: Fänggen stammen aus Süddeutschland, Österreich und Südtirol. Sie sind vermutlich einer außerordentlichen Population entsprungen.
- Lebensraum: Fänggen leben verborgen in tiefen Wäldern, wo sie möglichst nicht entdeckt werden wollen. Sie sind mit ihren Wäldern sehr verbunden.
- Nahrung: Der Fangga ernährt sich von dem was er in der Natur so findet. Dazu gehören auch Säugetiere. Der Fangga kann sich auch über Menschen hermachen und würde vor allem Kinder als Speise ansehen. Sollten sie einen Menschen fressen wollen, schlagen und reiben sie diesen oft an Bäumen tot, um ihn so besser fressen zu können.
- Auftreten: Der Fangga ist überaus groß, bis zu 3 m. Es gibt ihn in männlicher und weiblicher Form und auch als Kinder, die dann die Größe von menschlichen Erwachsenen haben können. Sie treten eher als Einzelgänger auf, können im Sinne der Familiengründung vorübergehend aber auch in Kleinstgruppen auftreten.  
Der Mund ist übermäßig groß. Der Fangga hat schwarzes langes Haar, das am halben Körper herabreicht, voll mit Gestrüpp, Moos usw. Die Augen sind schwarz. Wenn sie zornig sind, werden sie rot. Ihre Stimme ist tief und rau. Sie beherrschen nur in geringem Maße einige menschliche Urworte. Sie tragen Schurze, die sie aus Fellen zusammengeknüpft haben.  
Sie treten überaus zornig und gefährlich auf, wenn man in ihr Revier eindringt. Es heißt aber, man könne sie besänftigen, mit besonderen Gaben, wie Milch, Süßigkeiten oder Alkohol. Dann können sie sogar freundlich werden und einem besondere Pflanzen zeigen.
- Fähigkeiten:
  - Trotz ihrer Größe können sich Fänggen gut zwischen den Bäumen tarnen und werden zunächst unbedacht nur als Bäume erkannt.
- Besonderes:
  - Es heißt, dass Fänggen das Geräusch von Glocken nicht mögen und sich dann zurückziehen.
  - Ein Fangga kann ein Tier des Waldes abrichten.
- Waffen: Fänggen kämpfen häufig mit Baumstämmen (10 / 15 / 15+W6).
- Eliminierung: Fänggen können mit profanen Waffen eliminiert werden. Würde man ihren Wald abholzen, verschwinden sie.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	/	12	/	18	/	16	12	ST 20 TARN 15 ABR 12	20	30	13

- Trotz der hohen VIT erhält der Fangga keine positiven WM.
- Der Fangga verursacht immer einen Powerschlag, wodurch das Opfer sogar W6 m weit fortgeschlagen wird.
- Durch seine hohe LE besitzt der Fangga einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Er besitzt + 3 RS.
- Jüngstes Ereignis: Am 16.11.2019 stießen die Präzeptoren Aachens in einem Wald bei Elend (im Harz) auf eine Familie von Fänggen. Es kam zu einem furchtbaren Kampf, bei dem zwei der Präzeptoren, Martin Weymann und Onno Heyer, mit Baumstämmen von den Fänggen totgeschlagen wurden. Die Fänggen-Familie wurde eliminiert.



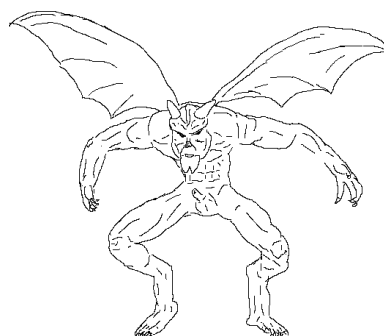
**Gargoyle:** Übersetzt heißt Gargoyle Wasserspeier. Es handelt sich um ein geflügeltes Wesen, das eine raubtierartige Visage hat, mit Hörnern auf dem Kopf, sowie Flügel am Rücken, krallenartige Füße und einen langen Schwanz. Tagsüber ist ein Gargoyle eine Steinstatue, die an Häusern angebracht oder als Felsbrocken im Gebirge verborgen ist. Als Statue ist er nicht von echten Statuen zu unterscheiden. Bei Sonnenuntergang erwacht er zum Leben und fliegt durch die Nacht, auf der Suche nach Opfern. Bei Sonnenaufgang wird er wieder zu Stein. Wenn ihm der menschliche Lebensraum zu gefährlich erscheint, zieht er sich in die Berge zurück.

- Herkunft: Die ältesten Funde über Gargoyles sprechen dafür, dass diese Wesen aus dem Raum Alaska stammen. Ihre Entstehung ist unklar.
- Lebensraum: Der Gargoyle lebt vor allem in eisigen und unbewohnten Gebirgsgebieten. Selten verirrt sich ein Gargoyle in bewohnte Gebiete. Dort erkennt er die Gargoyle-Statuen und stellt sich als steinerne Statue neben sie oder nimmt deren Platz ein. Dies kann der Gargoyle hunderte von Jahre lang machen, ohne dabei entdeckt zu werden.
- Nahrung: Der Gargoyle ernährt sich von Säugetieren, aber auch von Menschen, die in seine Nähe kommen. Er braucht nur wöchentlich eine Beute erlegen, dabei reicht ihm die Größe eines Hasen aus.
- Auftreten: Eigentlich lebt der Gargoyle zurückgezogen und macht kein Aufsehen um seine Existenz, weil er vermutlich in der frühesten Menschheitsgeschichte gejagt und fast ausgerottet wurde. Nur sehr selten wagt es ein Gargoyle in die Gesellschaft der Menschen und sucht sich dort ein Versteck, von wo aus er seine Jagd unternimmt. Vermutlich liegt es am Klimawandel, dass Gargoyles aus den eisigen Regionen hervortreten.  
Weil der Gargoyle durch Sonnenlicht stirbt, ist er nur nachts aktiv. Tagsüber hat er die Gestalt eines Steinfelsens angenommen oder einer Statue.
- Fähigkeiten:
  - Versteinering: Der Gargoyle kann sich versteinern und entsteinern. Hierfür benötigt er keinen psinetischen TW. Als Steinklotz kann er sich im Gebirge tarnen und wird nur als Stein erkannt.
  - Mit Hilfe seiner Flügel kann der Gargoyle lange Strecken weit fliegen.
- Waffen:
  - Biss (4 / 6 / 6+W12)
  - Krallen (3 / 5 / 5+W12)
  - Der Gargoyle kann einfache Waffen nutzen.
- Eliminierung: Der Gargoyle stirbt als lebendiges Wesen bei Sonnenlicht. Er verliert je Aktion – 1 LE. Der Gargoyle löst sich dann in Kies und Staub auf. Der Gargoyle kann durch Gewalt auch als Felsbrocken oder Statue zerstört werden. Sobald die Nacht anbricht, zerfallen seine Überreste dann zu Kies und Staub. Nachts ist der Gargoyle aus Fleisch und Blut und kann mit profanen Waffen eliminiert werden. Wenn er tot ist, versteinern seine Überreste und zerfallen sofort danach zu Kies und Staub.

#### Werte:

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

- Der Gargoyle besitzt + 2 RS.
- Jüngste Ereignisse:
  - Am 15.08.2019 entdeckten die Präzeptoren im Keller eines Hauses in Preuswald einen Gargoyle. Der Gargoyle wurde erschossen.
  - Am 12.08.2022 griffen 3 Gargoyles den Vierkanthof der Präzeptoren an. Sie wurden von Vampiren geschickt. Die Präzeptoren konnten die Gargoyles eliminieren.



**Ghul:** Erste Berichte über Ghuls stammen aus Persien. Im Mittelalter haben sie sich nach Europa hin verbreitet. Der Ghul hat eine menschliche Gestalt, aber er ist ein wenig länger und kräftiger, mit leicht nach innen versetzten Augen und einem gräulichen Körper. Er ernährt sich von Leichen und verbirgt sich oft in der Nähe von Friedhöfen. Da seine Gestalt zunächst menschlich wirkt und er in der Lage ist zu sprechen, lockt er auf diese Weise gelegentlich Menschen in seine Nähe. Ghule sind männlich und Ghula sind weiblich. Sie besitzen also ein unterschiedliches Geschlecht. Kommt man in ihre Nähe oder in die Nähe ihres Nestes, bemerkt man einen Verwesungsgeruch. Sie haben Krallen, die eine narkotisierende Wirkung haben. Ghule können in kleinen Gruppen angreifen und ihrer Beute nachstellen oder sie umkreisen. Sie sind in der Lage Schlagwaffen und Steine zu nutzen. Die erlegte Beute wird ins Nest gebracht, denn der Ghul verzehrt nur Leichen. Die Beute muss also schon eine Weile tot sein.

- Herkunft: Persien.
- Lebensraum: Der Ghul lebt in der Nähe von Friedhöfen oder an verlassenem Orten, meist in sumpfigen Gegenden.
- Nahrung: Der Ghul ernährt sich von Leichen. Er kann aber Tiere und Menschen angreifen, die er erst tötet und später frisst.
- Auftreten: Der Ghul tarnt sich als Mensch und kleidet sich mit den Klamotten, die er seinen Opfern entnommen hat. Wenn Ghule in der Gruppe auftreten, umkreisen sie ihre Opfer. Gelegentlich schicken sie zuerst den oder die Schwächsten vor, um die Beute anzugreifen und so ihre Widersacher zu schwächen. Die krallenartigen Hände verbergen die Ghule, wenn sie einem Menschen menschlich begegnen. Auffällig sind die tief eingefallenen Augen, darum verhüllen Ghule gelegentlich auch ihre Augen, z. B. mit einer Brille. Ihre menschliche Sprache ist äußerst primitiv.
- Fähigkeiten:
  - Der Kratzer und der Biss eines Ghuls wirken narkotisierend. Wird man gekratzt oder gebissen, muss nach der 3 Sek. mit dem W6 ermittelt werden, wie viele Aktionen lang ein TW auf GL gemacht werden muss. Misslingt dann ein TW auf GL, sinkt REFL auf 0 und der Charakter ist ohnmächtig und komplett gelähmt.
  - Geruchssinn: Der Ghul hat einen starken Geruchssinn. Er kann seine Opfer über mehrere Kilometer weit verfolgen und seine mögliche Beute über 1 km weit riechen.
- Waffen:
  - Biss (3 / 4 / 4+W12)
  - Krallen (3 / 5 / 5+W12)
  - Der Ghul kann einfache Waffen nutzen, an die er herankommt.
- Eliminierung: Der Ghul kann mit profanen Waffen eliminiert werden.

Werte:

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

- Jüngste Ereignisse:
  - Am 15.08.2019 trafen die Präzeptoren Aachens auf dem städtischen Friedhof auf einen Ghul, den sie eliminieren konnten.
  - Am 01.04.2021 trafen die Präzeptoren Aachens im Stolberg an einem Bunker auf eine Gruppe von Ghulen, die sie eliminieren können.



**Golem:** Ein aus Lehm gebildetes, stummes, menschenähnliches Wesen, mit gewaltiger Größe und Kraft, das von einem mystischen Gelehrten oder einem Psinetiker mit Nekromantie hergestellt wurde. Golem ist das hebräische Wort für „formlose Masse“ oder „ungeschlachteter Mensch“.

- **Herkunft:** Der Golem stammt aus der jüdischen Mystik. In der Kabbala aus dem 12. Jh. wird ein Ritual erwähnt, in Kombination mit einer Buchstaben- und Zahlenmystik, um unbelebte Materie zum Leben zu erwecken. Große jüdische Gelehrte sollten diese Fähigkeit der Golem-Erweckung gehabt haben. Kaiser Rudolf II. förderte von der Prager Burg aus diese okkulten Künste. Dieser soll mit Rabbi Judah Löw in diesen Dingen konspiriert haben. 1836 berichtete eine österreichische Zeitschrift: Am 17.3.1580 haben Juda Löw und zwei weitere Personen den Prager Golem erschaffen, um seine jüdische Gemeinde vor den feindseligen Menschen zu schützen. Einer der Personen war der Schwiegersohn von Juda Löw. Nach der Erstellung des Golems aus Lehm ging der Mann siebenmal um den Golem herum und sprach dabei eine Formel, die der Rabbi ihm vorgab. Daraufhin begann der Golem zu glühen. Erneut wurde der Golem siebenmal umlaufen, diesmal von dem Schüler des Rabbis. Daraufhin wurde der Körper feucht und strömte Dämpfe aus. Der Golem bekam Haare und Fingernägel. Schließlich schritt der Rabbi noch siebenmal um den Golem herum. Alle drei Beteiligten sprachen dann den Satz aus der Schöpfungsgeschichte: „Und Gott blies ihm den lebendigen Atem in die Nase, und der Mensch erwachte zum Leben“. Da öffneten sich die Augen des Golems. Der Golem soll danach stets in der Stube des Rabbi gesessen haben. Durch kabbalistische Rituale wurde er dann immer zu Leben erweckt, nachdem ihm sein Name auf einem Zettel unter die Zunge gelegt wurde. Der Golem wurde ein dienstbares Wesen. Einmal soll Rabbi Löw vergessen haben den Zettel zu entfernen, woraufhin der Golem selbständig durch die Straßen ging und in den Prager Ghettos alles zerschlagen haben soll, bis Rabbi Löw ihn aufhielt. Eines Tages sollen die drei Personen den Golem zu Lehm zurück verwandelt haben, indem sie ihren Ritus in entgegengesetzter Reihenfolge durchgeführt haben. Die Überreste sollen noch heute auf dem Dachboden der Altneusynagoge liegen. Da es in der masurischen Literatur ähnliche Fälle gibt, deren Kreatur als Kaubuk bezeichnet wird, ist das kein Phänomen des rabbinischen Judentums, sondern kann auch von anderen Magiebegabten, wie Hexen und Schamanen durchgeführt werden.
- **Lebensraum:** Der Golem hält sich dort auf, wo ihn der Meister haben will. Wird dem Golem von seinem Meister befohlen zu schlafen, so sitzt, liegt oder steht er wie eine grobe Steinstatue herum. Im Wachzustand tut er die Tätigkeiten, die ihm der Meister befohlen hat. Er hält sich darum oft in der Nähe seines Meisters auf oder befindet sich dort, wo der Meister ihn „abgestellt“ hat.
- **Auftreten:** Mystische Gelehrte haben den Golem nicht mit der Psinetik Nekromantie erweckt. Bei solchen Golems muss der Meister einen Namenszettel unter die Zunge oder ein Siegel auf Stirn anbringen mit dem hebräischen Wort für Wahrheit (= EMETH). Entfernt man den ersten Buchstaben, steht das Wort für Tod (= METH). Dadurch wird der Golem deaktiviert. Die Alternative wäre das rückwärts durchgeführte Ritual.  
Wenn der Golem keinen Tätigkeiten nachgeht, weil er gerade keinen Befehl dafür erhalten hat, wird er schon bald nervös und zornig und wird irgendwelche Gewalttaten tun. Diese richten sich niemals gegen seinen Meister. Aber er könnte willkürlich Dinge zerstören oder in die Öffentlichkeit gelangen und dort Menschen angreifen. Es macht darum Sinn, den Golem zum Schlafen zu befehlen, wenn er nichts zu tun hat. Nur der Meister kann ihn abrufen und befehlen.
- **Nahrung:** Der Golem benötigt keine Nahrung.
- **Fähigkeiten:** Der Golem regeneriert seine LE je Std. um einen Punkt.
- **Waffen:** Golems können mit Gegenständen arbeiten und damit auch kämpfen, wenn sie dafür den Befehl erhalten. Ihre Schläge richten eine brutale Wirkung an.
- **Eliminierung:** Bei einem Golem, der von einem Mystiker erstellt wurde, muss das Lebensiegel entfernt werden und um ihn endgültig zu eliminieren, also wieder in Lehm verfallen zu lassen, muss der Ritus rückwärts durchgeführt werden.  
Alternativ kann ein Golem getötet werden, jedoch richten Klingens- oder Schusswaffen bei ihm keinen Schaden an, wohl aber Schlagwaffen, Explosionen u. ä.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	15	12	20	/	30	12

- Um sich einem Golem zu stellen, muss der TW auf MUT gelingen (der Golem löst keinen Schreck aus).
- Trotz der hohen VIT erhält der Golem keine positiven WM.
- Durch seine Stärke richtet der Golem stets einen Powerschlag an. Außerdem wird man durch die Wucht des Schlages W6 m weit fortgeschlagen.
- Durch seine hohe LE besitzt der Golem einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Er besitzt + 3 RS, allerdings schaden ihm nur stumpfe Nahkampfwaffen und Explosionen.
- Der Golem gilt als Gigant. Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock.

...

- Jüngste Ereignisse:
  - Am 09.02.2019 setzt der Präzeptor Udo Hinrichs einen Golem ein, um gegen den feindlichen Psinetiker Alexander Pfeifer zu kämpfen.
  - In der Nacht zur Walpurgisnacht, zum 01.05.2019 setzten die Präzeptoren Udo Hinrichs und Philipp Brand zwei Golems ein, um Hexen auf dem Hexentanzplatz bei Thale zu bekämpfen.
  - Am 01.11.2019 setzte Udo Hinrichs einen Golem im Kampf gegen die Amalekiter auf der Stolberger Dämonenkreuzung ein, wodurch einer der Amalekiter ums Leben kam.

**Homunkulus:** Der Begriff meint im Lateinischen "Menschlein" und bezeichnet einen künstlich erschaffenen Menschen. Im Spätmittelalter versuchten sich Alchemisten daran, diesen künstlichen Menschen zu erschaffen. In einigen Schriften wird er als dämonischer Helfer magischer Praktiken beschrieben. 250 n. Chr. Soll der Häretiker Simon Magus einen Menschen aus Luft in Wasser, Wasser in Blut und schließlich Blut in Fleisch verwandelt haben. In der Schrift des Paracelsus "De natura rerum" von 1538 wird die Herstellung eines Homunkulus beschrieben. Paracelsus beschreibt dabei, dass im Zustand des Verfaulens und Verwesens organische Stoffe in warm-feuchter Umgebung entstehen. Man müsse menschliche Spermien 40 Tage in einem Gefäß im Pferdemist verfaulen lassen. Dadurch würde ein Wesen entstehen, dass "einem Menschen gleich dursichtig" ware. 40 Wochen lang müsse man dieses Wesen dann mit Menschenblut nähren und schließlich entsteht daraus ein menschliches Kind; zunächst jedoch viel kleiner als ein natürlich geborenes Kind. Der Philosoph und Mediziner Robert Fludd hätte im 16. Jh. angeblich einen Menschenkopf in einer Retorte gezüchtet. Pierre Borel, der Leibarzt Ludwigs XIV behauptete im 17. Jh., dass durch die Destillation von Menschenblut eine menschliche Gestalt entstehen könne. Im Roman von Mary Shelley (1818) wird von Victor Frankenstein geschrieben, dem es gelingt, einen künstlichen Menschen aus Leichenteilen zu erschaffen. Schließlich ist die Menschheit seit dem 21. Jh. soweit, aus menschlicher DNA Menschen züchten zu können.

- Herkunft: Der Homunkulus ist mittelalterlich-europäisch geprägt. Die Erschaffung eines Homunkulus, der aus Blut, Spermien oder Leichenteilen mit arkaner Magie hergestellt wird, kommt wohl ohne dämonisches Beiwerk nicht aus, z. B. auch durch die Nekromantie von Hexen.
- Lebensraum: Homunkuli gibt es äußerst selten und werden von Nekromanten oder Menschen mit dämonischer Beihilfe hergestellt und als Helfer oder Wächter eingesetzt. Sie entstehen eher aus der Laune wissenschaftlicher Neugier heraus.
- Nahrung: Homunkuli essen Fleisch; auch Menschen. Aber sie können auch tagelang ohne Nahrung auskommen.
- Auftreten: Der Homunkulus ist seinem Erschaffer hörig. Es gibt allerdings auch Berichte darüber, dass ein Homunkulus sich seinem Erschaffer widersetzt hat, weil er der Sehnsucht des Lebens nachgehen und der Gefangenschaft entfliehen wollte.
- Fähigkeiten: Ein Homunkulus ist schwer zu besiegen. Er hält viele Angriffe aus, fühlt keinen Schock, kennt keine Angst und ist unheimlich kräftig.
- Waffen: Homunkuli können nur einfache Waffen wie Schlag- und Hieb Waffen verwenden.
- Eliminierung: Homunkuli lassen sich auf profane Weise töten. Es ist aber möglich, sie wieder zusammensetzen, sofern nicht das zentrale Nervensystem zerstört wurde.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
8	18	/	10	/	17	12	15	12	INTEL 6 ST 18	18	20+W10	12

- Der hohe MUT-Wert verursacht kein heroisches Auftreten.
- Durch die hohe Stärke kann der Homunkulus Powerschläge ausführen.
- Durch die hohe Vitalität besitzt der Homunkulus positive WM.
- Durch seine hohe LE besitzt der Homunkulus einen NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Homunkulus besitzt + 3 RS.
- Jüngstes Ereignis: Am 30.04.2019 entdeckten die Präzeptoren Aachens in einem Raum in einem Abwassertunnel im Harz, in der Nähe von Thale, einen Homunkulus, den sie besiegen konnten.

**Kappa:** Kappa ist japanisch und bedeutet „Flusskind“. Alte Überlieferungen aus Japan nennen ihn auch Kawatarō („Großer Junge vom Fluss“). Es handelt sich um eine menschenähnliche Kreatur, die im Wasser lebt und Säugetiere und Menschen ins Wasser zieht, um ihnen dort das Blut auszusaugen. Er frisst jedoch auch Lebensmittel, die er den Menschen in der Umgebung klaut. Es soll angeblich auch schon vorgekommen sein, dass der Kappa Landwirten bei ihrer Arbeit behilflich war und ihnen sogar pharmazeutische Tricks gegen Krankheiten verraten hat.

- Herkunft: Japan, aus dem Raum Kyūshū. Auch in Deutschland gibt es die Sage vom Hakemann, der Kinder ins Wasser zieht, die am Ufer stehen. Diese Sagen existieren im Fürstenwalde oder in Alfeld an der Leine, in Peine und an anderen Orten.
- Lebensraum: Der Kappa lebt vor allem an Flüssen, Sümpfen und Seen, kann aber auch im Meer leben. Er lebt dort im Wasser, verlässt aber nachmittags gelegentlich das Wasser und stiehlt Lebensmittel von den Menschen.
- Nahrung: Der Kappa zieht Rinder, Pferde und anderes ins Wasser, um es dort zu fressen. Er kann auch Menschen ins Wasser ziehen. Im Wasser ersäuft er sein Opfer dann und saugt ihm das Blut aus dem Körper. Ansonsten frisst er allerlei Nahrungsmittel, die er den Menschen stiehlt, mit Vorliebe für Obst und Gemüse.
- Auftreten: Er tritt in der Gestalt eines zehnjährigen Kindes auf, läuft und spricht menschlich. Lediglich auffällig ist eine leicht deformierte Form des Kopfes. Wenn er einem Menschen außerhalb des Wasser begegnet, fordert der Kappa den Menschen gerne zum Kämpfen heraus. Durch seine Stärke versucht er es dann ins Wasser zu ziehen und dort zu ertränken. Er stinkt ein wenig fischig-moderig und hat eine etwas fahle Hautfarbe. Zwischen den Händen hat er Schwimmhäute.
- Fähigkeiten:
  - Rückenpanzer: Nicht erkennbar ist sein gepanzerter Rücken, der ihm + 4 RS verleiht.
  - Gummiartige Arme: Zunächst ist nicht erkennbar, dass seine Arme biegsam sind und somit nicht zu brechen. Dafür sind sie aber überaus muskulös. Hat der Kappa sein Opfer ins Wasser gezerrt, greift er oft mit einem biegbaren Arm in den Anus des Opfers und tötet ihn so von innen. Bei einer guten Attacke erleidet das Opfer einen Schock und ist W6 Aktionen lang kampfunfähig.
- Waffen: Der Kappa kann auch herkömmliche Waffen nutzen, was er eigentlich nicht tut.
- Eliminierung: Der Kappa trocknet an Land langsam aus. Je Stunde verliert er – 1 LE. Ist die LE auf 0 gesunken, ist er tot. In der nächsten ¼ Stunde trocknet die Leiche dann weiter aus, so dass nur noch die Leiche eines nicht identifizierbaren Kindes zurückbleibt. Schwimmhäute oder Rückenpanzer sind bei einer Autopsie nur noch als restliche Rückstände erkennbar. Der Kappa kann mit profanen Waffen angegriffen werden. Seine Wunden und LE heilen jedoch stündlich um einen Punkt. Schlägt man ihm seinen Kopf ein, fließt Wasser heraus und der Kappa ist tot.

#### Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
12	12	/	12	10	18	10	10	15	20	12	12	15

- Durch den ST-Wert von 20 richtet der Kappa einen Powerschlag an. Außerdem wird man durch die Wucht des Schlages W6 m weit fortgeschlagen. Er kann damit auch überaus schwere Dinge tragen.
- Jüngstes Ereignis: Am 15.08.2019 stießen die Präzeptoren Mikael und Martin Weymann an einem Aachener Stausee auf einen Kappa, der Mikael ins Wasser reißen wollte. Mikael konnte den Kappa besiegen.

**Ork:** Der Begriff Ork stammt vom lateinischen Orcus und bedeutet „Unterwelt“. Der Ork ist eine brutale und kriegerische Kreatur, die sich meist einer führenden Persönlichkeit anbietet. Ansonsten ist der Ork ein Einzelgänger oder tritt in familiären Gruppen auf. Der Ork existiert in der derzeitigen Welt nicht mehr. Er wurde zu Beginn des Frühmittelalters ausgerottet.



- **Herkunft:** Ursprünglich war der Orcus in der römischen Mythologie ein alternativer Name für Pluto, Hades oder Dis Pater, den Gott des Totenreichs. Als „Orcs“ wurden auch Seeungeheuer bezeichnet, so bei Plinius dem Älteren in seiner Historia naturalis und im Orlando Furioso. Im Letzteren werden Orks allerdings auch bereits als an Land lebende menschenfressende, blinde Riesen dargestellt. Hier wird erklärt, dass ein Ork nicht besiegt werden kann, sondern nur durch eine List getäuscht werden kann. Der Begriff Orcus wurde real auf den Schwertwal Orca übertragen. In Tirol und im Alpenrand wurde der Ork als eine bössartige dämonische Kreatur angesehen, die zwerghaft oder riesig oder in Tiergestalt auftritt und auf Bergen, Almen und in Felsenlöchern haust. Er tritt alleine oder in familiären Gruppen auf und wird gelegentlich auch als Hüter des Waldes oder der Tiere beschrieben. Im christlichen Frühmittelalter wurde aus dem Ork eine böse und teuflische Gestalt. Im frühmittelalterlichen Heldengedicht „Beowulf“ wird der „Orc“ bzw. „orcneas“ als Totengeist bezeichnet. In Robert Brownings Gedicht Caliban upon Setebos (1864) wird der Orc als gepanzertes, fleischfressendes Wesen bezeichnet. Das irische Wort porcus (Schwein) stammt von dieser Begrifflichkeit ab. Durch die Fantasy-Romane von J. R. R. Tolkien und der späteren Verfilmung „Der Herr der Ringe“ wurden Orks in der Fantasy-Welt populär. Sie treten in der Fantasy-Welt häufig als gewaltbereit, unzivilisiert, kräftig und kämpferisch auf.
- **Lebensraum:** Orks existieren nicht mehr. Es ist jedoch möglich, verstorbene Orks wiederzubeleben. Diese Fähigkeit ist beispielsweise Hexen gegeben, die auch schon vor dem Frühmittelalter häufig die Anführer dieser Kreaturen waren.
- **Nahrung:** Orks ernähren sich vorwiegend von lebendigen Tieren oder Menschen.
- **Auftreten:** Orks treten grausam, brutal und kriegerisch auf. Sie tragen häufig nur einen Lendenschurz oder Felle. Ihre körperliche Erscheinung offenbart sie sofort als monströse Kreatur, mit grüner Haut, spitzen Ohren, herausragenden Zähnen und einem kräftigen, großen Körperbau.
- **Fähigkeiten:** Orks haben nie gelernt, moderne Waffe zu nutzen. Sie sind aber in der Lage, einfache Schlagwaffen und auch Klingengewaffen zu nutzen.
  - Aufgrund ihrer Stärke beherrschen sie den Powerschlag und sie haben einen natürlichen Rüstungsschutz.
- **Eliminierung:** Orks können auf profane Weise eliminiert werden. Es bleibt ein Leichnam zurück, mit einer fremden Anatomie.

#### Werte:

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

- Durch den ST-Wert von 18 richtet der Ork einen Powerschlag an.
- Orks besitzen + 5 RS.
- **Jüngstes Ereignis:** Am 13.05.2022 erlebten die Präzeptoren Aachens, wie aus den okkulten Gression-Löchern Orks emporstiegen. Die Löcher wurden durch Hexen aktiviert. Die Orks konnten eliminiert und die Löcher mit einer Sator-Formel geschlossen werden.

**Riese:** Großes Unholdswesen aus uralten Zeiten, die ausgestorben scheinen. Siehe dazu auch unter Fängga!

- **Jüngstes Ereignis:** Im Juni / Juli 2022 wurde der Präzeptor Mikael Weymann in den unterirdischen Höhlensystemen des Hørselberges und des Untersberges vom Riesen Drud gefangen gehalten und gefoltert. Mikael wurde von Pawel Lucenko, einem Mitglied der Pfeifer-Gang befreit. Die Präzeptoren trafen später erneut auf Drud. Mikael erschoss ihn mit einem Armbrust-Bolzen, woraufhin Drud in die tiefe zu Tode stürzte.

**Werwolf:** Mensch, der sich rund um die Vollmondnächte in eine wolfsartige Bestie verwandelt. In den 3 Vollmondnächten mutiert der Mensch in der Zeit zwischen 22 Uhr und 3 Uhr zu einem wolfsartigen übergroßen Wesen. Die Infektion wird als Lykanthropie bezeichnet.

- Ursprung: Ursprünglich war der Werwolf ein normaler Mensch, der zu diesem Monster wurde, weil er einen Pakt mit einem Dämon eingegangen ist oder durch eine überaus mächtige Hexe verwandelt wurde oder weil er durch einen anderen Werwolf infiziert wurde.  
Im Mittelalter wurden die Werwölfe durch die Werwolfprozesse fast ausgerottet.
- Lebensraum: Als Menschen können sie zwar ihr normales menschliches Leben weiterführen, aber sie nehmen immer mehr das Verhalten und die Fähigkeiten von Wölfen an. Sie können als Einzelgänger leben, suchen aber eher die Verbundenheit zum Rudel. Diese Menschen verbringen immer mehr Zeit miteinander und verlassen irgendwann ihren eigenen Bekanntenkreis und die Familie, um mit der neuen Familie das Leben zu führen. Diese menschlichen Rudel schließen sich auch zusammen, um sich gegenseitig zu schützen. Unter ihnen gibt es häufig einen Rudelführer. In den meisten Fällen ist das die Person, welche die anderen infiziert hat. Das muss aber nicht so sein.
- Nahrung: Als Menschen ernähren sie sich immer noch von den üblichen Nahrungsmitteln, sie haben aber immer stärker das Verlangen fleischliche, teils auch rohe Nahrung zu sich zu nehmen. Als Werwolf macht das Monster nachts Jagd auf Tiere und Menschen.
- Infektion: Wurde ein Mensch von einem Werwolf gebissen und hat den Angriff überlebt, wird er die Veränderung bis zu den Vollmondnächten immer mehr spüren. An dem Körperteil, wo er gebissen wurde, wachsen in der Zeit übermäßig viele Haare. Schließlich verwandelt er sich in der Vollmondnacht. Im Laufe der nächsten Wochen will der Mensch immer mehr auch ein Werwolf sein. Er wird seine Familie verlassen, um ihr nicht zu schaden oder er richtet schließlich als Werwolf tödlichen Schaden an.  
Sollte der Werwolf-Mensch schwanger werden oder eine Frau schwängern, wird auch das Kind als erwachsener Mensch zum Werwolf mutieren. Er wird schon als Kind ein bestimmtes Verhalten haben.
- Wandlung:
  - Die Mutation selbst dauert ca. 10 Sekunden. Die Klamotten reißen dabei.
  - Erblickt der Werwolf ein potenzielles Opfer, ist sein Verlangen groß, dieses zu verspeisen. Um sich dagegen zu wehren, ist ein TW auf WS nötig. Das kann er jedoch noch nicht in seinen ersten Zyklen.
  - Bei den ersten Mutationen hat sich der Mensch noch nicht unter Kontrolle und er weiß auch nicht, was er als Werwolf tut und kann sich danach auch nicht daran erinnern. Dieser Zustand dauert 3 + W6 Wandlungen an. Danach beherrscht er seine Wandlungen.
  - Wenn der Mensch sich kontrollieren kann, kann er sich bewusst zum Werwolf verwandeln, selbst am Tag, wenn ihm der TW auf WS gelingt.
  - Solche Werwölfe können ihre Mutation auch eigenständig wieder beenden, wenn ihnen der TW auf WS gelingt. Als gewandelter Werwolf verfügt das Monster jedoch nicht mehr über so hohe WS.
  - Wenn einem Menschen der TW auf WS gelingt, kann er seine Wandlung auch unterdrücken. Das will er eigentlich nicht und es kostet ihm dann – W4 VIT.
  - Es gibt ein spezielles Schamanen-Amulett, das die Mutation verhindern kann. Der TW auf WS wird dadurch + 4 WM.
  - Am Tag nach der Verwandlung leidet der Mensch unter Erschöpfung: – W4 VIT.

...





- Fähigkeiten:
  - Durch die Wandlung verändern sich Werte und Fähigkeiten:
    - LE, MUT, INST, NK, REFL, SINN, SKR und ST + 3
    - FM und WS und alle sonstigen Talente, die mit der Handführung zu tun haben – 3.
    - Im Talent Jagen erhält der Werwolf + 2 WM.
    - Der Werwolf erhält + 2 RS.
    - Der Werwolf rennt und springt doppelt so weit und hoch.
  - Spürsinn: Der Werwolf kann aufgrund seines Spürsinns auf 2 km Fährten folgen. Dies ist ihm auch im menschlichen Zustand möglich. Er wittert sehr gut und kann, sowohl als Werwolf, als auch als Mensch erkennen, wenn jemand beispielsweise einen Tumor hat, jemand alkoholisiert ist, jemand Sex hatte, er bemerkt auch, wenn ein Bekannter vorher in dem Raum war usw.
- Weitere Besonderheiten:
  - Der Werwolf verabscheut Baldrian, auch als Mensch. Ist er dem zu lange ausgesetzt, wird ihm übel und er verliert – 1 VIT.
  - Tiere scheuen in der Nähe eines menschlichen Werwolfs auf.
  - Der Werwolf-Mensch kann durch alle Psinetiken angegriffen werden, als Werwolf ist er jedoch gegen psychische Psinetiken immun.
  - Als Lykaner verändern sich die Werte des Menschen dauerhaft:
    - Jeden Monat verliert er endgültig – 1 PSI. Sinkt der Wert irgendwann – und sei es nur vorübergehend – unter einen Kategoriebereich, verliert er auch eine Psinetik, die vom Würfel ermittelt wird. Schließlich wird er seine Psinetiken wohl gänzlich verlieren.
    - Der Charakter erhält + 1 in OR, SINN, SKR, Spuren und Suchen.
    - Mögliche PM verschwinden allmählich. Der Charakter wird physisch und psychisch gesund.
  - Wer erstmals einen gewandelten Werwolf erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Waffen:
  - Als Werwolf kann das Monster keine weiteren Waffen nutzen.
  - Biss (4 / 6 / 6+W12); der Biss löst eine Infektion aus, die in den kommenden Vollmondnächten zum Werwolf mutieren lassen.
  - Krallen (3 / 5 / 5+W12)
- Regeneration und Eliminierung:
  - Der Werwolf ist ein regeneratives Wesen. Er altert nicht, erkrankt nicht und seine Wunden heilen schnell. Selbst wenn er auf profane Weise getötet wurde, steht er in der Vollmondnacht als Werwolf wieder auf und lebt später als Mensch weiter.
  - Als Mensch heilen seine Wunden, also LE und VIT je Std. um ein Punkt. Verletzungen durch silberne Waffen heilen allerdings wie bei anderen Menschen. Wurde der Mensch durch silberne Waffen getötet, ist er endgültig tot.
  - Als Werwolf heilen seine Wunden, also LE und VIT automatisch je Aktion um einen Punkt.
  - Werwölfe können sich im Kampf gegenseitig töten.
  - Wird dem Werwolf – als Mensch oder Monster – der Kopf abgetrennt, er verbrannt oder ist er durch Explosion ums Leben gekommen, ist er endgültig tot.
  - Ein getöteter Werwolf wandelt sich sofort zurück zum Menschen und bleibt als Leiche zurück.

Werte als gewandelter Werwolf:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
bleibt	+ 3	/	- 3	- 3	+ 3	- 3	- 3	Bleibt	INST+3 SINN+3 SKR+3 ST+3 FM-3	bleibt	+ 3	+ 3

- Im Talent Jagen erhält der Werwolf + 2 WM.
- Der Werwolf erhält + 2 RS.
- Jüngste Ereignisse:
  - Am 14.08.2019 jagten die Präzeptoren Aachens im Wald in Preuswald einen Werwolf, den sie besiegten.
  - Am 07.02.2020 jagten die Präzeptoren in Wolfgarten, genauer im Kermeterwald, nach Werwölfen. Nachdem bereits in einer Hütte 3 Werwölfe von Mikael Weymann eliminiert wurden, stießen sie auf zwei komplette Rudel. Einige der Präzeptoren bekamen es mit der Angst zu tun, aber schließlich wurden alle Werwölfe besiegt. Harald Kenner wurde gebissen, konnte aber mit Hilfe des Äskulapstabes geheilt werden.



**Zombie (Widergänger):** Ehemaliger Mensch, der von den Toten auferstanden ist, weil er zum Leben erweckt wurde und als sogenannter Untoter oder Widergänger seelenlos und willenlos umhergeistert. Anders als ein Geist ist der Zombie nicht durch seine Seele in der Immanenten Welt gebunden, sondern er ist nur körperlich zurückgekehrt. Da Zombies seelenlos sind, sind sie überaus böse gesonnen. Sie wollen sich rächen, meistens nur weil sie ihrer Totenruhe beraubt wurden. Hexen, Dämonen und Nekromanten besitzen die Fähigkeit, Tote als Zombies aus ihren Gräbern auferstehen zu lassen. In Sierra Leone kommt es immer noch vereinzelt zu Vorsichtsmaßnahmen, bei denen der Leichnam gefesselt und gepfählt wird, damit er nicht wieder aufersteht. Das wird vor allem bei Verbrechen getan. In Haiti glauben einige Menschen daran, dass ein Mensch durch einen Fluch eines Hexers Tote zu Zombies wieder auferstehen lassen kann. Diese Zombies können dann als dienstbare Untote aktiv werden. In Haiti und im Süden Amerikas wird immer noch versucht, die Geister von bösen Verstorbenen in Tabongs zu verlagern, damit sie nicht zu Zombies werden (Voodoo). Der deutsche Volkskundler Peuckert (1895 – 1969) beschrieb eine norddeutsche Sage, nachdem Jugendliche kopflose Widergänger gesehen haben sollen. Einer der Jungs wurde von einem Untoten geohrfeigt, woraufhin der Junge in den nächsten Tagen starb. Das US-Gesundheitsministerium entwickelte 2011 einen Katastrophenplan mit einem fiktiven Zombieszenario.

#### Regelhinweise:

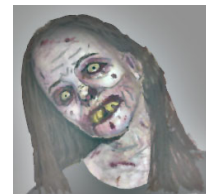
- Gelingt es einem Nekromanten, einen Widergänger zu kontrollieren, ist der Zombie seinem Meister hörig und führt seine Befehle aus.
- Ein freier Zombie wird eigenständig auf die Jagd nach Lebewesen gehen.
- Entsprechend des Verwesungsstadiums der Leiche sieht auch der Zombie aus und bewegt und handelt auch entsprechend. Die Zombies, die aus jungen Leichnamen entstanden sind, sind noch schnell und kräftig und reagieren noch leicht kognitiv. Alte, verwesene oder skelettierte Zombies sind plump und langsam. Zombies beherrschen nicht mehr die menschliche Sprache, aber ihre Sinne reagieren noch. Sie hören und riechen menschliche Opfer und andere Lebewesen, die sie jagen wollen. Wenn Zombies im Kollektiv unterwegs sind, besitzen sie ein Schwarmverhalten.
- Junge Zombies besitzen noch einen Rest an Erinnerungen. Sie suchen ihr altes Zuhause und ihre alten Verwandten auf, werden sie dann aber auch attackieren und fressen wollen.
- Ein junger Zombie kann von einem ehemals geliebten Menschen überzeugt werden, ihn nicht fressen zu wollen, wenn der TW auf CHAR gelingt. Um von der Beute dann abzulassen, muss der Zombie noch einen TW auf WS schaffen. Wenn das gelingt, wird sich der Zombie von der Beute abkehren. Sollte der TW auf WS gelungen sein, wird er nach einer Stunde erneut das Verlangen haben, auch diese Person zu verspeisen.
- Zuerst richtet sich der Zombie bei seiner Jagd auf sein Gehör und auf seine Sicht. Wenn er in die Nähe von Menschen kommt, kann er sie jedoch auch riechen. Das funktioniert auf 10 m Entfernung.
- Der Zombie schläft nicht, er kann darum am Tag wie auch in der Nacht umhergehen.
- Der Zombie erleidet keinen Schock oder Schreck.
- Der Zombie ist immun gegen psychische Psinetiken.
- Wenn der Zombie keine Nahrung zu sich nimmt, schadet es ihm nichts. Wenn er keine Nahrung findet, wartet er schließlich nur noch auf einen neuen Impuls.
- Alte Zombies rennen max. 3 Felder schnell, junge Zombies schaffen 5 Felder.
- Wer erstmals einen Zombie sieht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Wer von einem Zombie gebissen wird und den Angriff überlebt, wird in W20 x ¼ Std. unter schwerem Fieber leiden und sich dann in weiteren W20 x ¼ Std. zum Zombie verwandeln.

#### Schaden – Eliminierung – Regenerierung:

- Alle Formen von Waffen schaden dem Zombie zwar körperlich, aber er stirbt dadurch nicht. Er kann Körperpartien verlieren, bleibt aber immer noch ein untoter Zombie.
- Der Zombie regeneriert auch keine LE und er besitzt keine VIT.
- Um einen Zombie zu töten, muss sein zentrales Nervensystem im Gehirn zerstört werden. Sobald 5 TP auf den Schädel einwirken, ist der Zombie eliminiert.
- Der Nekromant kann dem Zombie, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.

#### Waffen:

- Der Zombie verwendet nur seine Hände und seinen Biss zum Kämpfen.
- Alte Zombies haben Krallen (3 / 5 / 5+W12)
- Biss (3 / 4 / 4+W12)



#### Werte:

Typ	GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
Junger Zombie	/	/	/	8	/	15	/	/	12	12	/	(5)	12
Alter Zombie	/	/	/	10	/	12	/	/	10	10	/	(5)	10

- Jüngstes Ereignis: Am 15.01.2020 wurden die Präzeptoren Aachens auf ihrem Vierkanthof vom Hexer Stefan Pokruppa angegriffen, der zu seiner Verstärkung einen Zombie mitgebracht hatte, den er aus der Leiche einer ehemaligen Psinetikerin hergestellt hatte. Die Präzeptoren konnten den Zombie besiegen.