

Kreaturen – Gliederfüßer

Als Gliederfüßer gelten Spinnentiere, Krebstiere, Tausendfüßer und Insekten. Schnecken sind zwar Weichtiere, sind hier aber ebenfalls mit aufgenommen. In der unteren Auflistung sind einige besondere Kreaturen aus dieser Systematik beschrieben.

- **Kenntnisse:** Um entsprechende Kenntnisse über die Kreatur zu haben, muss man in dem angegebenen Talentwert einen Mindestwert haben und der TW muss gelingen.
- **Schreck:** Einige Kreaturen verlangen einen TW auf MUT, wenn man ihnen erstmals begegnet. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Gelingt der TW, fürchtet man sich vor diesem Tier nie wieder.
- **Fliegende oder schnell rennende Kreaturen:** Schnell rennende Kreaturen bewegen sich im Kampfraster 10 Felder weit vorwärts. Mit einem 18er-Wert sogar 15 Felder und wenn ihnen der TW meisterhaft gelingt, dann stets 5 Felder mehr. Misslingt der TW, kommen sie nur ein Feld weit vorwärts. Fliegende Kreaturen sind 15 Felder schnell. Das Abheben und Landen kosten einer fliegenden Kreatur stets eine Aktion. Beim Abheben kommt die Kreatur 1 Meter weit und hoch. Wer gegen eine fliegende oder schnellere Kreatur kämpft, erhält auf seine Aktionen gegen diese Kreatur – 2 WM. Ist diese Kreatur weit weg oder besonders klein, werden mögliche TW um weitere – 2 WM.
- **VIT:** Eine hohe oder niedrige VIT löst bei Gliederfüßern keine veränderten WM aus.

Abaddon: 50 cm – 1 Meter große außergewöhnliche Heuschrecke. Abaddon ist kein Pflanzenfresser, sondern ernährt sich von Säugetieren und Humanoiden. Der Abaddon greift im Schwarm an. Er besitzt einen schützenden Chitinpanzer und man hört ihn durch seine Flügel von weitem anrauschen. Auf seinem Haupt befindet sich Haaransatz und sein Mund ist mit spitzen Reißzähnen besetzt. Der Abaddon ist ein seltenes Rieseninsekt.

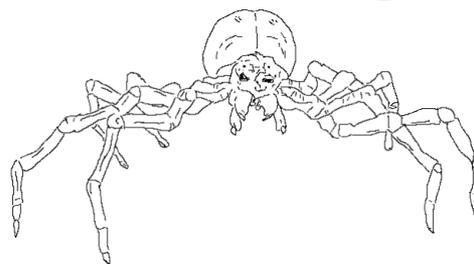
- **Orte:** Green-Island; es kam jedoch auch schon vor, dass ein Abaddon-Schwarm den Kontinent angegriffen hat.
- **Kenntnis:** Zoologie 14
- **Regelhinweise:**
 - Abaddons tauchen im Schwarm von 10 + W20 Stück auf.
 - Wer den TW auf SINN schafft, erkennt ihr Ankommen früh genug, um sich auf den Angriff vorzubereiten, sofern man weiß, was Abaddon-Heuschrecken sind.
- **Waffen:** Biss (3 / 4 / 4+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	/	12	6	/	10	/	/	10	15	8	8	10

- Der Abaddon besitzt + 2 RS.

Arachnide: Riesige spinnenartige Lebensform. Ihre Gangart kann auf allen 8 Beinen stattfinden oder aufrecht gehend auf 4 Beinen. Diese Wesen verfügt über eine hohe Konditionierungsgabe, wodurch sie leicht intelligent ist. Sie kann lernen z. B. Türen zu öffnen. Arachniden sind telepathisch miteinander verbunden und handeln im Kollektiv. Die Arachnide frisst Säugetiere und Humanoiden und stellt eine große Bedrohung dar. Leiden Arachniden unter Nahrungsmangel, fressen sie sich gezielt gegenseitig auf, indem sie den Schwächsten opfern. Eine Arachnidemutter tritt sehr selten auf. Sie ist doppelt so groß (3,50 m) und kräftiger als die normale Arachnide. Sie legt bis zu 50 Eier, aus denen handgroße Arachnidenkinder schlüpfen. Die Mutter sorgt dafür, dass die Kinder nach ihrem Schlüpfen frische Beute haben. Ist dies nicht gegeben, bietet sie sich selbst zum Verzehr an, sonst würden sich die Kinder gegenseitig auffressen. Bald nach dem Schlüpfen schweben die Arachnidenkinder mit ihren Netzen davon.



- **Orte:** Green-Island, wo sie eine starke Bedrohung darstellen. Sie wurden aber auch schon mal in Düsterwald bekämpft.
- **Kenntnis:** Zoologie oder Arkanes Wissen 15
- **Regelhinweise:**
 - Die Arachnide kann sich tagelang in einer Starre befinden, dann aber blitzartig ihr Opfer erhaschen.
 - Die Arachnide kann im absoluten Dunkeln sehen.
 - Ihre Haut hat an ihren vorderen Armen feine Sinnesorgane, mit denen der Geruch von Schweiß wahrgenommen wird. Sie kann ihre Beute damit 1 Km weit wahrnehmen.
 - Die Härchen an Kopf und Armen ermöglichen die Wahrnehmung von Erschütterungen. Man kann sich einer Arachnide darum nur anschleichen, wenn man in Schleichen mind. den Wert 18 hat und der TW gelingt.
 - Die Arachnide besitzt einen schützenden Chitinpanzer.
 - Die Arachnide kann an Wänden gehen.
 - Die Arachnide hält Temperaturen von $- 100^{\circ}$ und $+ 50^{\circ}$ aus.
 - Die Arachnide kann Schwebenetze erstellen, mit denen sie sich über Landstriche treiben lassen kann.
 - Das Netz oder die Fäden kleben und wirken wie ein Seil.
 - Zum Zerreißen braucht man in ST einen Wert von 15.
 - Um sich aus einem Netz zu befreien, wird der TW auf Feinmotorik – 4 WM. Allerdings muss jede gefangene Körperzone einzeln mit einer extra Aktion befreit werden.
 - Arachnidenkinder bauen zuerst noch wirre Netze, die mit einer ST von 12 zerrissen werden können. Die Arachnide kann in einer Aktion einen dicken Faden auf ihr Opfer abwerfen. Kriegt man den Faden ins Gesicht, muss man sich mit einer Aktion davon befreien, um wieder Luft zu kriegen. Je Aktion muss dem Charakter ansonsten der TW auf WS gelingen. Misslingt der TW, wird er ohnmächtig. Nach 2 Min. wäre er dann erstickt.
 - Arachniden besitzen das Gift Raner-Toxin, dass sie beim Biss in die Blutbahn ihres Opfers übertragen. Davon wird der Betroffene in W6 Sek. ohnmächtig.
 - Arachniden gehen im Kollektiv auf Jagd. Zur Jagd verwenden sie Magie.
 - Die Arachnide kann psychisch-magisch angegriffen werden.
 - Die Arachnide saugt ihr Opfer erst nach dem Kampf in Ruhe aus. Das Opfer verliert beim Saugvorgang sofort und je Min. 1 LE.
 - Die Arachnidemutter nimmt im Kampfraster 3 x 3 Felder ein.
 - Wer erstmals eine Arachnide erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Ein grausam erlebter Kampf gegen Arachniden kann + 2 im PM Arachnophobie bewirken.
 - Die Arachnide beherrscht den Zauber Reversibel.
 - Die Arachniden können sich dauerhaft telepathische miteinander austauschen, auf eine Entfernung von bis zu 1 x 1 Km. Dies ist kein Zauber, sondern eine dauerhafte Fähigkeit.
- **Waffen:**
 - Arm = Faustschlag (1 / 2 / 2+W6)
 - Stich aus der Mundöffnung = Dolch (4 / 6 / 6+W12) und Vergiftung durch Raner-Toxin.
 - Stich aus der Mundöffnung bei einer Arachnidemutter = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12) und Vergiftung.
 - Gifthaare aus dem Hinterleib = Reichweite 3 m. W6 Gifthärchen schießen auf das Opfer. Für jedes Härchen, das auf das Opfer trifft, wird eine Körperpartie ermittelt. Die Gifthärchen besitzen Raner-Toxin. Sofern die Körperpartie nicht geschützt war, wird die Körperpartie in W6 Sek. für W6 x ¼ Std. gelähmt sein. Beim Oberkörper stirbt das Opfer an Herzversagen. Beim Kopf wird das Opfer ohnmächtig.

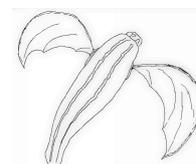
...

Werte:

Typ	GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
Arachniden-Kind	10	12	12	12	/	12	/	/	15	INTEL 5 RENN 12 SINN 12 WF 12	12	7	12
Ausgewachsene Arachnide	10	15	15	15	/	15	/	/	15	INTEL 7 RENN 18 SINN 15 WF 15	15	15	15
Arachniden-Mutter	10	18	18	18	/	15	/	/	12	INTEL 7 RENN 18 WF 18	15	30	18

- Der hohe Wert in MUT bei der Arachniden-Mutter ermöglicht kein heroisches Auftreten.
- Der hohe Wert in LE bei der Arachniden-Mutter verleiht ihr einen NBS von 10 % der aktuellen LE.
- Der hohe Wert in REFL bei der Arachniden-Mutter bewirkt bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge + W6 Punkte.
- Die Arachniden-Mutter gilt als Gigant. Treffer, die sie erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock. Sie erleidet auch erst dann einen Schock, wenn ihre LE nur noch die 1/2 ihres ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.
- Ausgewachsene Arachniden besitzen + 5 RS.

Flugwurm: Der Flugwurm gehört zur Gattung der Blutegel. Er ist ein Räuber und Blutsauger und findet sich in Feuchtbiosphären und Sümpfen. Sein Aussehen entspricht einem gewöhnlichen Blutegel, allerdings besitzt er glatte Flügel, wie die einer Fledermaus, mit denen er seine Opfer aus der Luft heraus angreifen kann. Er ernährt sich vom Blut diverser Säugetiere und auch von Humanoiden. Nachdem sich ein Flugwurm vollgesogen hat, nistet er sich am Wasserrand an und legt dort seine Larven ab.



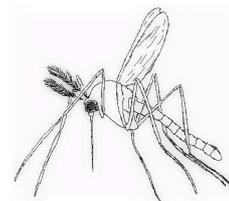
- **Orte:** In vielen Sumpfbiosphären von Panlayos.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Der Flugwurm tritt in Gruppen von W20 oder auch W100 Stück auf.
 - Mit der 1. Aktion fliegt der Flugwurm auf sein Opfer zu, mit der 2. Aktion krallt er sich mit seinem Maul an sein Opfer fest und mit der 3. Aktion beginnt der Saugvorgang.
 - In der 2. Aktion (dem Festbeißen) verliert das Opfer - 1 LE.
 - Der Flugwurm hat sich nun festgebissen und würde einem Angriff nicht mehr ausweichen. Er kann so am Körper zerschlagen werden.
 - Ab der 3. Aktion muss das Opfer ein TW auf VIT schaffen, sonst erleidet es die Schlaf- und Komakrankheit.
 - Nach einer Min. lässt der Flugwurm von seinem Opfer ab, weil er sich satt getrunken hat.
 - Beim ersten Saugvorgang gibt der Flugwurm Hirudin ab, das zur Blutgerinnung beiträgt. Dabei kommt es bei Humanoiden und einigen Säugetieren zu einer Erkrankung, wodurch die Schlaf- und Komakrankheit ausgelöst wird. Der TW auf VIT entscheidet darüber, ob und wie schwer sich der Humanoid infiziert.
 - Der Flugwurm fliegt 3 Felder schnell.
 - Plantoiden sind vom Flugwurm nicht betroffen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	/	/	/	10	15	1	2	12

Hirnfliege: Handgroße Mückenart. Die Hirnfliege saugt kein Blut, sondern Gehirnssaft und jagt darum auf die Köpfe ihrer Opfer. Die Hirnfliege sticht direkt beim Anflug auf ihr Opfer zu.

- **Orte:** In einigen Sümpfen und Dschungelgebieten von Panlayos.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Die Hirnfliege tritt in Schwärmen von W20 Stück auf.
 - In ihrer ersten Aktion fliegt sie ihr Opfer an, in der zweiten Aktion landet sie und sticht zugleich ihr Opfer und in der dritten Aktion beginnt der Saugvorgang.
 - In der 2. Aktion (dem Stich) erleidet das Opfer durch ein übertragenes Gift sofort und je Aktion – 1 VIT.
 - Außerdem muss dem Opfer der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet es eine Krankheit.
 - In der 3. Aktion (Saugvorgang) entzieht die Hirnfliege Gehirnssaft und verursacht je Aktion – 1 in allen Wissenstalenten.
 - Die verlorenen Talentwerte regenerieren stündlich um je einen Punkt.
 - Gerät INTEL unter den Wert 10, wird der Charakter vergesslich und wird dümmer, umso tiefer der Wert sinkt.
 - Nach 5 Aktionen im Saugvorgang würde die Mücke vom Opfer ablassen und davonfliegen.
 - Die Hirnfliege fliegt 3 Felder schnell.
 - Plantoiden sind von der Hirnfliege nicht betroffen.



Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	/	/	/	10	12	2	2	10

Leonist: Beutegreifendes riesiges Spinnentier, das sich in sandigem Wüstenböden verbirgt. Der Leonist kann, entsprechend seines Alters, einen halben bis zu 15 m groß werden. Der bekannteste älteste Leonist ist 200 Jahre alt geworden. Der Leonist hat einen kleinen Körper, von dem 8 verkrüppelte Spinnenbeine abgehen, die der Leonist aber nur dann verwendet, wenn er sein Lebensraum oberirdisch verlassen muss. Er gräbt sich mit seinen Beinen tief in die Erde. An seinem Hals besitzt der Leonist verschieden viele Tentakel, mit denen er seine Opfer in die Tiefe zieht. Wenn er sein Opfer gefasst hat, öffnet er seinen erschreckenden, buschigen, löwenartigen Kopf. Sein Maul ist mit messerartigen Zähnen besetzt. Der Leonist lebt von Säugetieren, Humanoiden und weiterem Getier, das ihm in seine Falle geht. Selbst wenn es nicht seine Mahlzeit wäre, wird es erstmal gefressen. Wenn der Leonist sein Opfer ins Maul bekommt, zieht er sich sofort zurück, um diese zu verdauen. Die übrigen Opfer werden dann losgelassen und die Tentakel ziehen sich zurück. Ca. alle 30 Jahre legt der Leonist 2 – 3 Eier. Die geschlüpften Leonisten leben nur wenige Tage von den gesammelten Kadavern, die von der Mutter übriggelassen wurden, dann suchen sie sich ihren eigenen Lebensraum. Um mögliche Opfer in seine Nähe zu locken, besitzt der Leonist den Zauber Optikinese, mit dem er interessante, farbenfrohe verlockende Dinge in die Gegend setzt. Im Laufe der Jahre wird ein Leonist so klug, dass er auch Gegenstände erzeugen kann, die für Humanoiden interessant sein könnten.

- **Orte:** Wüstengebiet Alharu
- **Kenntnis:** Zoologie 15 (bei den dortigen Bewohnern nur ein Wert von 12)
- **Regelhinweise:**
 - Um die Opfer an die Stelle der Tentakel zu locken, verwendet der Leonist den Zauber Optikinese, mit dem er interessante, farbige Illusionen erschafft. Wer sich dem Gebilde nähert, wird gleich darauf überraschend angegriffen. Ein TW auf INST könnte die Überraschung als Täuschung wahrnehmen.
 - In der ersten Aktion greifen plötzlich W20 Tentakel, die sofort nach ihren Opfern packen. Dabei können auch mehrere Tentakel auf das selbe Opfer losgehen. Es wird ausgewürfelt, welche Tentakel welches Opfer angreift. Um sich aus einem Tentakel zu befreien, benötigt man in ST mind. den Wert 15 und der TW muss gelingen. Oder man attackiert den Tentakel erfolgreich. Jeder Tentakel besitzt 5 LE. Sie können keinen Schock erhalten. Ein Tentakel ist zerstört, wenn er seine LE verloren hat. Die Zerstörung eines Tentakels schadet dem Leonisten nicht.
 - In der zweiten Aktion reißen die Tentakel ihre Opfer Richtung Maul des Leonisten. In dieser zweiten Aktion erscheint dann auch das Maul. Der Kopf des Leonisten besitzt neben den Tentakeln 5 x so viel LE, wie er ursprünglich LE an Tentakeln besitzt. Hätte der SM beispielsweise 14 Tentakel ausgewürfelt, besitzt jede Tentakel 5 LE und der Leonist selbst besitzt 70 LE.

...

- Das Maul, wie auch jeder Tentakel können gleichzeitig kämpfen.
- In der dritten Aktion wirbeln die Tentakel ihre Opfer ins Maul. Das Maul packt zu. Die Opfer, die ins Maul des Leonisten geworfen werden, werden dort von so vielen Zähnen attackiert, wie der Leonist Tentakel hatte.
- Die Opfer werden danach allmählich verdaut. Die übrigen Opfer, die noch nicht ins Maul geworfen wurden, werden losgelassen. Kopf und Tentakel ziehen sich zurück.
- Wird der Kopf so angegriffen, dass er einen Schock erleidet, erleiden auch alle Tentakel einen Schock. Besitzt der Leonist nur noch 3 LE, zieht er sich in die Tiefe zurück.
- Der Leonistenkopf nimmt eine Fläche von 3 x 3 Felder ein. Aus den umliegenden Feldern, in einem Umfeld von 19 x 19 Feldern können irgendwoher die Tentakel ausschlagen. Mit dem Würfel werden die Orte bestimmt.

• **Waffen:**

- Tentakel = verursacht 3 TP beim Zupacken
- Zähne = Messer (3 / 5 / 5+W12); entsprechend viele Zähne, wie ursprünglich ermittelte Tentakel

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
8	12	15	10	/	15	/	/	15		/	Tent.: 5 Kopf: 25 x Tent.	15

- Entsprechend der LE kann der Leonist einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE besitzen.
- Die Leonist gilt als Gigant, wenn er mind. 30 LE besitzt. Treffer, die der Kopf erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die 1/2 seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Raspelschnecke: Die Raspelschnecke gehört zur Familie der Schnecken, aus dem Stamm der Weichtiere; genauer gesagt handelt es sich um eine riesige Nacktschnecke. Da man das Zerkauen ihrer Mahlzeit von weitem wie ein Raspeln vernehmen kann, hat sie daher ihren Namen erhalten. Die Raspelschnecke kann bis zu 1 m lang und 25 cm breit werden. Wie bei allen Schnecken besteht ihr Körper aus Kopf und Fuß in einem. Die jungen Raspelschnecken sind zunächst männlich. Wenn sie älter werden, werden sie weiblich und können von den jüngeren befruchtet werden. Sie legen dann nach ca. 10 Tagen ein Ei. Die abgeflachte Bauchseite dient als Fuß zur Fortbewegung und zum Graben. Zur Orientierung besitzt die Raspelschnecke 4 Fühler, von denen die zwei größeren mit Augen versehen sind. Beim Kriechen hinterlässt die Raspelschnecke einen Schleimteppich, der giftig ist und stinkt. Der Schleim, sowie die Schnecke selbst, können Krankheiten verursachen. Die Raspelschnecke ist ein Allesfresser. Als Pflanzenfresser ist sie ein gefährlicher Schädling. Da sie auch organische Reste verwertet, kann sie komplette Leichen zerraspeln und verdauen.



- **Orte:** Die Raspelschnecke taucht selten, aber an vielen Orten von Panlayos auf; allerdings nur in nemoralen und mediterranen Gebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wer direkten Kontakt mit der Raspelschnecke oder mit dem Schleim bekommt, muss einen TW auf VIT schaffen, um zu ermitteln, ob man eine Krankheit erleidet.
 - Begibt sich die Raspelschnecke auf einen humanoiden Körper oder auf einen Leichnam, raspelt sie diesen in W6 Std. komplett auf. Ein lebender Humanoid würde durch das Zerraspeln je Aktion – 1 LE erleiden.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	/	/	/	5		5	5	5

Riesen-Libelle: Riesige Libelle. Sie lebt vor allem in der Nähe von Gewässern, wo sie auch ihre Larven ablegt. Die Larven jagen einige Monate lang unter Wasser. Die Riesen-Libelle besitzt 6 Beine und einen Flügelapparat, der es ihr ermöglicht, abrupte Richtungswechsel zu vollziehen, in der Luft stehen zu bleiben und auch rückwärts zu fliegen. Sie erreicht im Flug eine Geschwindigkeit von bis zu 50 Km/h. Die Spannweite der Flügel beträgt 1,80 m. Der Kopf besitzt Facettenaugen mit 30.000 Einzelaugen. Zwischen den Komplexaugen liegen drei Punktaugen, die als Gleichgewichtsorgan dienen. Die borstenartigen Fühler dienen zum Tasten, aber auch zur Ermittlung der Fluggeschwindigkeit. Die Mundwerkzeuge sind kräftig und bezahnt. Die Beine können wie ein Fangkorb gehalten werden. An ihren Enden sind kräftige Klauen, die am Unterschenkel auch bedornt sind. Libellen sind Räuber und jagen alle möglichen Lebewesen aus der Luft heraus. Dazu zählt auch der Humanoid. Zu ihren natürlichen Feinden gehören der Tounge-Master, die Vespa, die Riesen-Fledermaus, die Arachnide und verschiedene Riesen-Vögel. Eine Riesen-Libelle lebt durchschnittlich 6 – 8 Jahre.

- **Orte:** Selten auf den Aquarischen Inseln; viele auf Green-Island; es kam auch schon vor, dass sich eine Riesen-Libelle nach Fertil und Karaka verirrt.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Die Riesen-Libelle benötigt keine extra Bewegung zum Abheben und Landen und kann in der Luft auf der Stelle Wenden in alle Richtungen vornehmen.
 - Die Riesen-Libelle greift in der Luft und aus der Luft heraus an.
 - Die Riesen-Libelle fliegt 15 Felder schnell.
- **Waffen:**
 - Die 6 Beinpaare können theoretisch alle gleichzeitig zupacken. Sie richten 3 / 5 / 5+W12 TP an, wie eine Manti-Schneide.
 - Ihr Biss verursacht 4 / 6 / 6+W12 TP.

Werte:

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

Rotrückenspinne: Kleine Kugelspinne. Die Männchen sind lediglich 3 – 4 mm groß, die Weibchen 10 – 12 mm. Auffällig, und daher stammt auch der Name, ist die Zeichnung des Körpers, besonders der des Weibchens. Sie hat einen schwarzen Körper, auf dessen Oberseite ein roter Streifen ist und auf der Unterseite zwei verschmolzene Dreiecke, wie eine Sanduhr. Bei den hellbraunen Männchen ist der Streifen weniger ausgeprägt. Rotrückenspinnen fressen Insekten, aber auch kleine Eidechsen, wenn sich diese in deren Netz verfangen haben. Die Weibchen stehlen auch Beute aus den Netzen anderer Spinnen. Die schlüpfenden Jungtiere fressen teils gegenseitig. Auch die Männchen werden bei der Paarung häufig getötet. Auch wenn die Spinnenart nicht aggressiv ist, so kann das Gift des Weibchens äußerst schmerzhaft für einen Humanoiden sein.

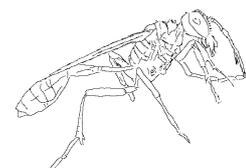
- **Orte:** An vielen mediterranen Orten von Panlayos; in trockenen Grasgebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Der Biss ist kaum spürbar. Nur wenn dem Charakter der TW auf SINN gelingt, konnte er den Biss bemerken; bei einem guten TW entdeckt er auch die Spinne.
 - Nur der Biss der weiblichen Spinne wirkt giftig. Nach W10 x ¼ Std. wirkt das Gift. Es löst Krämpfe aus: – 3 LE und – 1 VIT. Die Symptome dauern 12 Std.

Sandmücke: Die äußerst kleinen Mücken (bis zu 4 mm) sind nervige Blutsauger, die an einigen wärmeren Sandstränden leben. Sie sind gelbbraun und behaart. Die Flügel geben ihnen ein schmetterlingsartiges Aussehen. Sie verbreiten sich in tropischen Gegenden, wo es nicht unter 10 ° kühl wird. Sie legen ihre Eier an feuchten Stellen ab, aus denen die Larven schlüpfen. Die Larven ernähren sich zunächst von verrotten Pflanzenresten. Danach verpuppen sie sich und werden zur Mücke. Sandmücken leben max. 40 Tage und die Weibchen legen nach jedem Saugen bis zu 100 Eier ab. Mit ihrem breiten Mundwerkzeug ritzen die Sandmücken in die Haut ihres Opfers und saugen das Blut. Anders als die Weibchen, ernähren sich die Männchen nur von Pflanzensäften. Der Biss des Weibchens verursacht Ausschlag, Hautflecken und Juckreiz. Es können außerdem Krankheiten übertragen werden.

- **Orte:** An mediterranen, subtropischen und tropischen Küsten und Sandstränden von Panlayos.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Befindet sich der Charakter an einem Strand, kann er von einer lokalen Gruppe von Sandmücken attackiert werden. Nachdem sich die ersten kleinen schwirrenden Tierchen angekündigt haben, werden es allmählich auch immer mehr, vor allem in der Dämmerung oder in den frühen Morgenstunden. Wenn sich der Charakter dort zu lange aufhält, piekt es mal hier und mal da. Wenn er dort länger verbleibt, wird er lokale Einstiche erleiden.
 - Bei längerem Aufenthalt wird mit dem W4 die Menge der schmerzhaften Einstiche ermittelt. Mit dem W100 ermittelt man die Körperpartie; dabei muss das jedoch eine Partie sein, die nicht durch Bekleidung geschützt ist. Die Einstiche bewirken Ausschlag und Juckreiz und somit erleidet der Charakter – 1 LE und – 1 VIT. Sollte man noch länger an dem Ort verweilen, findet der Vorgang mit seinen Auswirkungen erneut statt.
 - Danach muss für den Charakter ein TW auf VIT gemacht werden, um zu ermitteln, ob er eine Krankheit oder eine Gesundheitsstörung erlitten hat. Hier ist das nur dann der Fall, wenn der TW auf VIT misslungen ist. Danach ermittelt der SM mit dem W6, um was es sich handelt:
 - 1 – 2 = Fieber: Nach W4 Std. leidet der Charakter für W6 Std. an leichtem Fieber. Er verliert – 1 LE und – 1 VIT. Sollte er sich in der Zeit nicht schonen, treten die Abzüge erneut auf.
 - 3 – 4 = Hauterkrankung: Nach W4 Std. entzünden sich die Einstichstellen und erhalten eitrige Pappeln. Durch den Juckreiz verliert der Charakter erneut – 1 LE und – 1 VIT. Am kommenden Tag heilen die Wunden allmählich, aber sie sollten vor weiteren Infektionen geschützt werden.
 - 5 = Hautzerstörung: Nach W6 Std. bilden sich an den Einstichstellen nässende, fleischige Wunden. Jede Einstichstelle verursacht erneut – 1 LE und – 1 VIT. Die Wunde muss behandelt werden, damit es zu keiner weiteren Infektion und Entzündung kommt. Wer einmal an dieser Hautzerstörung erkrankte, ist danach lebenslang davor immun.
 - 6 = Besonderes Fieber: Nach 3 Tagen erleidet der Charakter täglich und W6 Std. lang:
 - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Übelkeit: – 1 VIT.
 - Schwindel: Alle visuellen und motorischen Talente werden – 2 WM.
 - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Muskel- und Gelenkschmerzen: – 1 LE.
 - Die Erkrankung ist nach 3 Tagen vorbei.
 - Schützende Bekleidung sollte man an solchen Stränden tragen.

Vespa: Die Vespa gehört zur Familie der Hautflügler und zur Gattung der Wespen, allerdings ist sie ca. 1,70 m groß. Ihr Körper ist mit der typischen schwarzgelben Zeichnung versehen. Die Vespa tritt selten auf und hat keinen Insektenstaat, lebt aber in Gruppen. Sie baut graue, papierähnliche Nester aus zerkautem Pflanzenmaterial, die mit Speichel und Holzstückchen oder Erde vermischt sind. Die weibliche Vespa wird durch das Männchen befruchtet und legt ca. 5 Larven. Das Männchen lebt nur ein Jahr, das Weibchen kann mehrere Jahre lang leben. Sie wird im Herbst begattet und überwintert im Nest, wo im Frühjahr ihre Larven schlüpfen. Die Vespa plündert Bienenhonignester und greift Säugetiere und Humanoiden an.

- **Orte:** Einige wenige auf den Aquarischen Inseln; viele auf Green Island und gelegentlich auch fruchtbaren Tälern von Panlayos.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Die Vespa kann einzeln auftreten oder in einem W12 starken Schwarm.
 - Die Vespa fliegt 10 Felder schnell.
 - Der Stich wirkt lähmend. Das Opfer wird in 2 + W4 Aktionen ohnmächtig. Die betreffende Körperpartie, in die hineingestochen wurde, bleibt noch einen Tag lang gelähmt. Sollte es sich um die linke Brusthälfte oder um den Schädel handeln, ist das Opfer sofort tot.



...

- **Waffen:**

- Kauzangen = Messer (3 / 5 / 5+W12)
- Stich = Messer (3 / 5 / 5+W12) und Lähmung

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	/	15	/	/	15	/	/	12	15	12	15	15