

Kreaturen = Seetiere

Als Seetiere gelten Fische und andere Lebewesen, deren Lebensraum die See bzw. das Meer ist. 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.
- **VIT:** Eine hohe oder niedrige VIT löst bei Seetieren keine veränderten WM aus.

Delphin: Der Delphin ist ein Säugetier und Meeresbewohner. Er ist zwischen 1 bis 9 m lang, hat eine waagerechte Schwanzflosse und kegelförmige Zähne. Der Delphin ernährt sich vorwiegend von Fischen. Der Delphin ist ein schlaues Wesen, das sich mit verschiedenen Lauten untereinander verständigen kann. Er ist in Gefangenschaft sehr gelehrig und kann abgerichtet werden. Seine gutmütige Art hat manch einem Humanoiden schon das Leben vor dem Ertrinken gerettet. Ein Delphin kann bis zu 50 Km/h schnell schwimmen.



- **Lebensraum:** Der Delphin schwimmt vor vielen Küsten von Panlayos.
- **Kenntnis:** Zoologie 8
- **Regelhinweise:**
 - Um einen Delphin abzurichten, benötigt man in dem Talent mind. den Wert 15. Picaven benötigen hierfür nur einen Wert von 12.
 - Der Delphin kann 15 Felder schnell schwimmen.
 - Im Kampfaster nimmt ein durchschnittlicher Delphin 3 Felder ein.
- **Waffen:** Der Delphin kämpft im Wasser mit Schwanz oder Kopf = Kopfnuss, aber ohne Selbstverletzung (2 / 3 / 3+W6)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
12	/	13	10	/	12	/	/	14	18	14	12	14

Hai: Die größten Arten können bis zu 14 m lang und 12 t schwer werden. Die meisten Haie sind 1 – 2 m lang. Sie ernähren sich von Fisch und anderen größeren Meerestieren. Haie haben einen spindelförmigen Körper. Die auffälligen bis zu 30.000 Zähne sind in mehreren Reihen angeordnet und können nachwachsen und in den Reihen nachrücken, wenn Zähne bei der Jagd verloren gehen. Mit den Augen können sie in fast alle Richtungen gucken. Bei einem Angriff schiebt sich das Auge automatisch nach hinten und eine Nickhaut schiebt sich vor. Zwischen Auge und Kiemenspalte befindet sich das Spritzloch, mit dem Atemwasser aufgenommen wird. Haie können Blut in kleinsten Mengen wahrnehmen und so ihre Beute über viele Meter weit wittern. Haie meiden eigentlich Humanoiden, da der Humanoid nicht zum natürlichen Beuteplan gehört. Der Hai wird dem Humanoiden nur dann gefährlich, wenn der Humanoid ihm zu nah kommt oder wenn der Hai die Beute mit einer Robbe verwechselt; das ist bei Kindern leicht der Fall. Gelegentlich beißt der Hai auch nur zu, um den Humanoiden zu vertreiben. Haie beißen oft erst einmal zu und lassen ihr Opfer weiter ausbluten, um das geschwächte Tier dann erneut anzugreifen. Humanoiden werden in der Zeit meistens gerettet. Haie organisieren sich in Gruppen, so genannten Schulen, die meistens auch einem Anführer folgen. Haie werden oft Opfer durch Beifang. Mutige humanoide Jäger sammeln die Schädel der Haie als Trophäen und tragen die Zähne als Schmuck. Der Hai bietet auch ein schmackhaftes Fleisch. Aus der Haifischflosse wird die nihanische Haifischflossensuppe hergestellt.

- **Lebensraum:** Haie schwimmen an den Küsten von Layos, Tiburion, Shanlin, rund um das Fjordland und bei den Aqurischen Inseln und um Green Island.
- **Kenntnis:** Zoologie 8; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 10 nötig.

...

- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Hai im Wasser begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Hai wird zunächst nur eine Attacke ausführen und hoffen, dass sein Gegner dadurch geschwächt wird, worauf er bald seinen tödlichen Angriff ausführt.
 - Der Hai kann 10 Felder schnell schwimmen.
 - Auf dem Kampffeld nimmt ein durchschnittlicher Hai 2 Felder ein.
- **Waffen:** Gebiss = Kurzschild (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	/	15	10	/	15	/	/	12	16	12	12	14

- Der Hai besitzt + 1 NRS.

Kronosaurus: Schwimmsaurier, den es nur selten gibt. Der Kronosaurus lebt im flachen Meer oder in entsprechenden Seen. Er ist ca. 10 m lang und wiegt 11 t. Er hat einen langen Kopf, mit einem kräftigen Kiefer. Seine Beute sind vorrangig Reptilien, die sich im Wasser aufhalten und größere Fische. Er ist als Einzelgänger unterwegs. Er stellt auch eine Gefahr für kleine Boote dar, die er angreift, um danach mögliche Humanoiden zu fressen.

- **Lebensraum:** Im See von Walang und im Fjordland.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einen Kronosaurus im Wasser begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Kronosaurus schwimmt 10 Felder schnell.
- **Waffen:** Gebiss = Kurzschild (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	/	15	8	/	17	/	/	14	14	15	18	13

- Durch die hohe LE besitzt der Kronosaurus einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Kronosaurus besitzt + 2 NRS.

Piranha: Räuberischer kleiner und stark abgeflachter Fisch, mit einer Größe von 15 – 40 cm. Piranhas sind Schwarmfische mit sehr scharfen Zähnen. Er hält Wassertemperaturen von minimal 11 ° aushalten. Piranhas legen ihren Laich zwischen Wasserpflanzen ab. Das Männchen verteidigt die Larven dann. Wenn die Jungfische schwimmfähig ist, endet die Brutpflege. Piranhas jagen Fische und Krustentiere, greifen aber auch größere Wirbeltiere an. Dabei beißen sie mit ihren scharfen Zähnen Fleischstücke aus der Beute heraus. Auf Humanoiden können sie ebenso Angriffe unternehmen. Dabei kommt es jedoch meistens nur zu einzelnen Bissen. Piranhas verfügen über eine extrem schnelle Wundheilung und sind sehr resistent gegenüber vielen Krankheiten. Gegrillter Piranha gilt als Köstlichkeit.

- **Lebensraum:** In subtropischen Süßwasser-Seen und Flüssen.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:** Badet oder schwimmt man in einem See, in dem Piranhas leben, kann es geschehen, dass man von diesen Fischen gebissen wird. Mit dem W6 wird ermittelt, wie viele Bisse man erleidet.
- **Waffen:** Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	/	15	8	/	12	/	/	15	15	18	2	15

Riesenkralen: Der Riesenkralen gehrt zur Gruppe der Tintenfische. Der Kralen ist ein Weichtier. Er besitzt kein Skelett und ist darum extrem beweglich. Der Kdrper ist sackartig. Er besitzt acht Arme, an denen Saugnfpfe vorhanden sind, mit denen er gut tasten kann. Die Arme benutzt der Riesenkralen, um sich auf dem Meeresboden fortzubewegen oder sich irgendwo hochzuziehen. Der Riesenkralen lebt vorrangig am Grunde des Meeres oder tiefer Seen. Er bemerkt in der Tiefensee, wenn sich ihm groe Objekte nhern, sowie Schiffe, die auf dem Wasser reisen. Diese groen Objekte stellen sich ihm als Bedrohung dar, darum greift er sie an. In der Regel lohnt sich der Angriff fr den Riesenkralen, da es an Bord von Schiffen humanoide Leckerbissen gibt, die er gelegentlich auch direkt aus dem Schiff klaut. Riesenkralen sind relativ intelligent. Sie sind eher Einzelgnger. Sie vermehren sich nur einmal in ihrem Leben, bevor sie sterben. Dafur legen sie gleich ca. 100 Eier ab. Sollte man einen Riesenkralen erlegen knnen, ist dies eine auerst groartige Delikatesse.

- **Lebensraum:** Der Riesenkralen lebt vorrangig am Grund des Meeres.
- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - o Wer erstmals einen Riesenkralen erblickt (oder dessen Tentakel) muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - o Der Riesenkralen ist vergleichbar gro wie ein Segelschiff-Kreuzer.
 - o Der Riesenkralen kann Schiffe submarin angreifen. Der Angriff wird vom Schiff also kaum bemerkt. Der Ausguck kann den Riesenkralen nur dann entdecken, wenn ihm der TW auf SINN gelingt, der jedoch – 2 WM wird. Dennoch kann die Besatzung des Schiffes kaum etwas gegen den Riesenkralen machen, wenn dieser von unten angreift. Den Riesenkralen kann man angreifen, wenn seine Arme das Schiff hoch hangeln oder zugreifen. Der Riesenkralen ist schlaug genug, seinen Kopf nicht aus dem Wasser zu halten, sondern greift nur mit den 8 Armen an. Dabei mssen sich mind. zwei Arme am Rumpf des Bootes festhalten und die anderen hangeln hoch oder schlagen auf das Boot oder Schiff ein oder greifen einfach nach Beute. Da der Riesenkralen stndig beidhndig kmpfen kann, knnen alle ubrigen 6 Arme gleichzeitig auf das Boot oder Schiff schlagen oder ins Ungewisse zupacken. Ob ein Arm dabei einen Humanoiden greift, entscheidet ein TW auf GL fr jeden Arm. Ansonsten kann der Arm durch seine Wucht so einiges an Bord zerstren. Hat der Riesenkralen einen Humanoiden im Arm, wrde er ihn zerdrcken und ihn danach in sein Maul fhren. Im Wasser treibende Humanoiden werden ebenso in die Tiefe gezogen und dann verspeist.
 - o Der Riesenkralen kann Schiffe auch in die Tiefe reiBen. Hierfr muss ihm der TW auf ST gelingen, der entsprechend der Schiffsgroe WM wird.
 - o Der Riesenkralen kann 10 Knoten (= 18,52 Km/h) schnell schwimmen. Diese Geschwindigkeit nimmt er aber eher nur beim Fluchtverhalten an.
 - o Der Riesenkralen ist nicht immun gegen psychische Zauber.
- **Waffen:**
 - o Biss = schwere Klingenwaffe (8 / 10 / 10+W12)
 - o Arme = Der Schlag oder der Druck richtet 15 TP an (wie ein Baumstamm)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	15	14	/	14	/	/	14	INTEL 8 SCHW 15	18	100	14

- Der Kralen hat aufgrund seiner hohen LE einen NBS in Hhe von 10 % seiner aktuellen LE, die sich auch auf die Tentakel übertragen.
- Der Riesenkralen hat + 3 RS.
- Um einen Tentakel abzutrennen, msste die Waffengewalt mind. 10 TP bewirken.
- Der Riesenkralen gilt als Gigant. Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die 1/2 seines ursprnglichen Wertes erreicht hat, auer bei empfindlichen Kdrperpartien, wie z. B. dem Auge.

Seepferd: Das Seepferd ist ein 2,50 m großes Seepferdchen, ein Knochenfisch. Der Kopf ähnelt einem Pferd, der Hinterleib einem Wurm. In vertikaler Haltung bewegt sich das Seepferd im Wasser vorwärts. Mit dem Schwanz kann das Seepferd greifen; es dient aber auch zur Fortbewegung. Das Weibchen kann bis zu 200 Eier legen. Picaven und Mantoden nutzen das Seepferd als Unterwasser-Reittier.

- **Lebensraum:** Aquarische Inseln
- **Kenntnis:** Zoologie 12; Piscaven und Mantoden benötigen nur einen Wert von 8.
- **Regelhinweise:**
 - Das Seepferd kann von Piscaven und Mantoden mit einem Wert von 12 abgerichtet werden.
 - Mit einem abgerichteten Seepferd kann ein Humanoid unter Wasser reiten. Das Seepferd bewegt sich submarin 10 Felder schnell.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	/	8	10	/	7	/	/	14	15	12	12	11

Wal: Der Wal ist ein schwimmendes riesiges Säugetier, mit vielen unterschiedlichen Arten. Der Blauwal hat eine Körperlänge von bis zu 33 m und ein Gewicht von bis zu 200 t und ist eines der größten Raubtiere. Die kleinsten Walarten haben eine Körperlänge von 1,5 m. Manche Wale können bis zu 200 Jahre alt werden. Der oder die Nasenlöcher liegen beim Wal auf der Oberseite des Kopfes, so dass sie beim Atmen untergetaucht bleiben können. Der Körper ist von einer Speckschicht, dem Blubber, eingehüllt. Wale atmen Luft und besitzen Lungen. Sie können, je nach Art, einige Minuten bis zu zwei Stunden untertauchen. Sie gebären Kälber und säugen sie mit extrem fettreicher Muttermilch aus speziellen Milchdrüsen. Nach 9 – 16 Monaten bringt das Weibchen ein Junges zur Welt. Wale sind gesellige Tiere mit einem entwickelten Sozialverhalten. Die meisten sind in Gruppen unterwegs, die als Schule bezeichnet werden. Sie bestehen aus 10 – 50 Tieren. Die Schulen haben feste Hierarchien. Der Umgang ist meist friedlich, außer in Stresssituationen, wie Nahrungsmangel oder in Gefangenschaft. Wale gehen spielerisch miteinander um, im Kontaktschwimmen, im gegenseitigen Streicheln und Stupsen, wie auch die Luftsprünge, Saltos, das Wellenreiten oder das Flossenschlagen. Zur Kommunikation nutzen vor allem die männlichen Tiere den Walgesang. Die Töne und Melodien sind über hunderte Kilometer im Wasser zu hören. Wale können sich mit anderen Tierarten zusammentun und gemeinsam auf Jagd gehen. So gehen auch Delfine mit Thunfischen auf Jagd. Als Feinde stehen den Walen nur die Walfangjäger und einige größere Haie gegenüber, sowie andere größere Zahnwale. Einige Arten schwimmen in die Flussdeltas und sogar bis in die Flüsse hinein. Wenn ein Wal an Land strandet, drückt das Körpergewicht die Lunge zusammen und bricht ihm die Rippen. Kleine Wale würden an einem Hitzeschlag sterben. Wale sind beliebte Jagdobjekte und werden von Walfangjägern gejagt. Ein Wal bietet enorme Mengen Fleisch, Waltran und Kieferknochen für den Bau von Gerätschaften, Häusern und Waffen.

- **Lebensraum:** In verschiedenen Meeresgebieten, vor allem vor Layos.
- **Kenntnis:** Zoologie 8; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:** Größere Wale können Boote umwerfen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	/	13	10	/	12	/	/	13	17	14	20	14

- Der hohe LE-Wert besitzt der Wal einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.