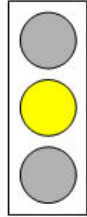


# PANTHERA



**Kurzbeschreibung:** Pantheras sind Mischwesen aus Mensch und Panther und können sowohl in der Gestalt eines Menschen auftreten, in der Gestalt einer Werkatze oder sich zum Panther verwandeln. Pantheras gibt es nur selten und sie halten ihre Identität oft geheim. Sie verhalten sich gelegentlich katzenartig und leben an verschiedenen Orten im Universum.



**Klasse:** Mammaloid; allerdings mit chimärer Fähigkeit.

**Gestalt:** Wenn einem eine gutaussehende menschliche Frau begegnet, muss das nicht immer ein Mensch sein. Der Panthera ist ein Humanoid, der auch als „Werkatze“ bezeichnet wird. Pantheras sind zunächst menschlich aussehende Humanoiden, oft recht hübsch. Sie tragen die Haare gerne lang oder zottelig. Die Fingernägel des Pantheras sind schwarzgrau und das Horn ist härter als bei menschlichen Fingernägeln und sie haben schwarz glänzende Haare. Die hornigen Fingernägel kann ein Panthera natürlich künstlich verbergen oder vorübergehend kürzen. Der Panthera kann sich komplett in einen 1,50 m langen, schwarzen Panther verwandeln oder in eine Werkatze. Bei der Verwandlung zur Werkatze erhält der Panthera Katzenaugen und Krallen an den Händen und es wachsen ihm Reißzähne.

**Wesen:** Pantheras haben eine anschiessame, oft auch erotische Art, sind zugleich auch anmutig, machen einen listigen, zielstrebigem und kontrollierenden Eindruck. Sie treten höflich auf, leben auch mit anderen Humanoiden zusammen, bleiben aber letztlich doch Einzelgänger. Es kann passieren, dass ein Panthera, auch als

Mensch, beim Ausatmen schnurrt, wenn er sich wohlfühlt oder dass er faucht, wenn er sich bedroht fühlt oder dass er seine Haut ableckt, um sich zu reinigen und sich zu akklimatisieren. Das sind dann die peinlichen Momente, in denen sich der Panthera versehentlich zu erkennen gibt. Wenn ein Panthera geschlechtliche Lust verspürt, dann ist es so ähnlich, wie wenn Katzen rollig sind. Der Panthera singt dann gerne. Er hat dabei eine Vorliebe für Blues, Jazz und Chansons.

**Sprache:** Pantheras sprechen die menschlich-anthropische Sprache.

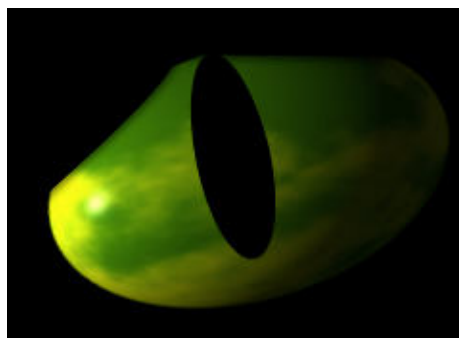
**Namen:** Pantheras haben menschliche Namen.

**Lebensweise:** Als Mensch ernährt sich der Panthera üblicherweise von vegetarischer und fleischlicher Nahrung. Er bevorzugt aber Fisch- und Geflügelgerichte, manchmal konsumiert er es auch roh.

Unter den Pantheras gibt es einige, die sich dauerhaft binden. Manche Ehepartner wissen es vielleicht gar nicht, dass sie einen Panthera zum Ehepartner haben. Die meisten Pantheras lieben allerdings das Alleinsein und haben wechselnde Partner, was im Alter natürlich schwieriger wird. Die Eigenschaft der Pantheras ist nicht zwingend vererbbar. Der erste Unterschied ist aber am Neugeborenen erkennbar: Das Baby hat zunächst verschlossene Augen und ist taub. Dieser Zustand hält ungefähr 10 Tage an. Das Kind wird verbesserte Sinne haben, aber die erste Mutation wird erst mit ca. 18 Jahren stattfinden.

**Lebensraum:** Pantheras gibt es sehr selten. Wie und wo sie entstanden sind, ist nicht bekannt. Unklar ist auch, wie die Pantheras sich im Weltall verbreitet haben. Pantheras streifen oft alleine durchs Weltall. Sie bleiben nur selten lange an einem Ort.

**Fähigkeiten:** Der Panthera kann sich in eine Werkatze oder in einen Panther verwandeln, ohne dafür starke vitale Einbußen zu erleiden. Durch die Verwandlungen erhält er Krallen und Reißzähne. Erblickt man eine Werkatze, kann das bei Humanoiden einen Schreck auslösen. Außerdem besitzt der Panthera gute Sinne.



**Regelhinweise:**

- **Alter:** Sollte der Spieler bei der Alterserstellung eine 1 gewürfelt haben, darf der Charakter seine erste Mutation im Spiel erleben.
- **Familie:** Pantheras können sich mit anderen menschlichen Spezies paaren und die Kinder können Pantheras werden. Hat der Panthera durch die familiären Verhältnisse Kinder erhalten, ist für jedes Kind zu würfeln, ob dieses ein Panthera ist oder ein normaler Mensch. Der W6 entscheidet: Bei 1 – 2 handelt es sich um einen Panthera.
- **Halbspezies:** Pantheras können sich auch mit Elben, Dunkelelben und Orks paaren. Die Kinder erhalten dann jedoch nicht die Fähigkeit des Pantheras. Sie werden übliche Halbelben oder Halborks.
- **Verwandlung zum Panther:**
  - Die Verwandlung zum Panther dauert 5 Sekunden, in denen nichts anderes möglich ist. In der Zeit kann sich der Panthera auch nicht wehren, aber auch keine Schocks hinnehmen.
  - Durch die Verwandlung lässt der Panthera die Bekleidung zurück.
  - Als Panther verändern sich die Werte: INST, MOT, MUT, REFL und SINN + 4, dafür sind handhabbare Talente nicht einsetzbar. FM, WF und alle Kampftalente (außer NK) erleiden – 4.
  - Die Talente Jagen, Klettern und Schleichen werden + 2 WM.
  - Wenn der Panthera als Panther sich verbergen will, wird der TW auf MOT + 2 WM.
  - Als Panther rennt der Panthera doppelt so weit (10 Felder) und springt doppelt so weit und hoch. Der Panther kann Sprünge aus 5 Metern Höhe abfedern.
  - Die Krallen richten 3 / 5 / 5+W12 TP an.
  - Der Biss richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an.
  - Um sich einem Panther zu stellen, muss einem der TW auf MUT gelingen.
  - Nach der Rückverwandlung erleidet der Panthera – 1 VIT.
- **Verwandlung zur Werkatze:**
  - Die Verwandlung zur Werkatze dauert 5 Sekunden, in denen nichts anderes möglich ist, die Werkatze aber auch keine Schocks entgegennehmen kann.
  - Beide Hände erhalten Krallen, die Beine werden muskulöser, es wachsen Reißzähne und der Panthera erhält Katzenaugen.
  - Als Werkatze verändern sich die Werte: INST, MOT, MUT, REFL und SINN + 4, dafür sinken FM, WF und auch alle Kampftalente (außer NK) – 4. Als Werkatze kann der Panthera nur noch grobe Waffen nutzen.
  - Die Talente Jagen, Klettern und Schleichen werden + 2 WM.
  - Als Werkatze rennt und springt der Panthera doppelt so weit und hoch, wenn er auf 4 Pfoten geht. Die Werkatze kann Sprünge aus 5 Metern Höhe abfedern.
  - Die Krallen richten 3 / 5 / 5+W12 TP an.
  - Der Biss richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an.
  - Wer erstmals eine Werkatze erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
  - Nach der Rückverwandlung erleidet der Panthera – 1 VIT.
- **Schubsen und Fallen:** Sollte der Panthera als Werkatze oder Panther fortgestoßen werden, z. B. durch einen Graser-Schuss oder weil er geschubst oder gerammt wurde oder dergleichen, fällt er als Werkatze oder als Panther stets wieder auf seine Füße und liegt nicht am Boden. Sollte der Panthera als Werkatze aber einen Gegenstand in seinen Händen gehalten haben (was für Werkatzen schon schwer ist), muss dennoch der TW auf FM gemacht werden, um zu ermitteln, ob der Panthera die Gegenstände fallen ließ.
- **Krach:** Pantheras leiden unter starkem Krach. Sie gehen lauten Geräuschen aus dem Weg. Auch wenn die Druckwelle einer Explosion sonst keine Auswirkungen mehr hat, erleidet der Panthera in dem Umfeld von 21 x 21 Metern noch einen Schock. Das gilt auch bei pyrotechnischen Knallkörpern.
- **Sinne:** Pantheras nehmen durch ihre Sinnesschärfe Humanoiden wahr, die Alkohol getrunken oder geraucht haben oder besonders schwitzen. Ebenso können sie Lykaner wittern, wenn ihnen der automatische TW auf SINN gelingt. Im Düstern können verwandelte Pantheras besser sehen. Sie erhalten dann keine negativen WM auf SINN.
- **Avesen und Lykaner:** Zu Avesen haben Pantheras ein zwielichtiges Verhältnis. Sie finden sie faszinierend, beobachten sie gerne, verspüren aber auch den Wunsch, Avesen zu dominieren. Beim Sex könnte das beim Panthera sogar sadistisches Dominanzverhalten hervorrufen. Gegenüber Lykanern haben sie meistens eine natürliche Abneigung. Sie würden dem Kampf mit einem Lykaner lieber aus dem Weg gehen und flüchten. Ist der Panthera aber mutig genug oder handelt es sich um einen Kämpfer, würde er sich dem Kampf stellen. Intelligente Pantheras versuchen es vielleicht zuerst mit einem diplomatischen Gespräch. Pantheras und Lykaner im gleichen Team zu haben wäre äußerst spannungsreich. Im Kampf würden Werwölfe mit Vorliebe Pantheras jagen, so wie Pantheras mit Vorliebe Avesen jagen würden.
- **PSI und Scitech:** Pantheras können keine Psinetiken oder Scitech-Veredelungen erhalten.

- GL im Todesfall: Man sagt ja, Katzen hätten 7 Leben. Der Panthera kann tatsächlich davon Gebrauch machen. Im Falle seines Todes darf für den Panthera ein TW auf GL gemacht werden. Der TW wird aber um so viele Punkte negativ WM, wie es dem Minusgrad an LE entspricht. Außerdem muss für den Panthera beim ersten Tod der TW auf GL einmal gemacht werden, beim zweiten Tod zweimal der TW auf GL, beim dritten Tod dreimal usw. Misslingt einer der TW auf GL, bleibt der Panthera endgültig tot. Wenn der bzw. die TW auf GL gelingen, gerät die LE auf 0 + W4.

## ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

### Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

- Wurde beim Alter eine 1 ermittelt, wird der Panthera erst im Abenteuer seine erste Mutation zum Panthera erleben.
- Wurde 17 - 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW - 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

### Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

## Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 4	<b>Keine Familie:</b> Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	<b>Geschwister:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht. Bei Pantheras ist es äußerst selten, dass auch die Geschwister Pantheras sind, sie dürften also eher normale Menschen sein. Ob diese vom Wesen des Pantheras wissen, denkt sich der Spieler frei aus.
7	<b>Entferntes Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht. Ob dieses Familienmitglied vom Wesen des Pantheras weiß, kann sich der Spieler frei ausdenken.
8	<b>Eltern:</b> Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile. Ob die Eltern vom Wesen des Pantheras wissen und ob vielleicht auch eines der Elternteile ein Panthera ist, denkt sich der Spieler frei aus.
9	<b>Großeltern:</b> Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern. Ob die Großeltern vom Wesen des Pantheras wissen und ob vielleicht auch eines der Großeltern ein Panthera ist, denkt sich der Spieler frei aus.
10	<b>Großfamilie:</b> Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousins. Er pflegt den Kontakt zu ihnen. Ob die Familienmitglieder vom Wesen des Pantheras wissen und ob noch jemand aus der Familie ein Panthera ist, denkt sich der Spieler frei aus.
11	<b>Pflegeeltern:</b> Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind und ob diese vom Wesen des Pantheras wissen, kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 – 13	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. Ob der Partner vom Wesen des Pantheras weiß, denkt sich der Spieler selbst aus.
14 – 15	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. Ob der Partner vom Wesen des Pantheras weiß, denkt sich der Spieler selbst aus.
16	<b>Affäre:</b> Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. Ob der Partner oder die Affäre vom Wesen des Pantheras wissen, denkt sich der Spieler selbst aus.
17	<b>Geschieden und Kind:</b> Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. Wenn das Kind schon aus der Pubertät heraus ist, könnte es selbst auch ein Panthera werden oder sein. Das entscheidet ein einfacher Würfelwurf.
18	<b>Kind oder Kinder:</b> Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. Wenn das Kind schon aus der Pubertät heraus ist, könnte es selbst auch ein Panthera werden oder sein. Das entscheidet ein einfacher Würfelwurf.
19 – 20	<b>Freie Wahl</b>

## Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Panthera erhält das speziebedingte PM Keraunophobie oder Kynophobie, das aber abgelehnt werden kann. Welches PM das sein könnte, entscheidet der W6.

## Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
  - **Regenerative Talente:** GL 9
  - **Körperliche Talente:** AUSS 9, MOT 9, REFL 9, SINN 9
  - **Mobilitätstalente:** Nautik 0, Panzer 0, Robale 0
  - **Kampftalente:** ART 0
  - **Gesellschaftstalente:** Etikette 9, Schauspielen 9
  - **Bewegungstalente:** FL /, KL 9, SCHL 9, SCHW 0
  - **Intuitiv Talente:** INST 9, OR 9, Spurenlesen 9, SURV 9
  - **Wissenstalente:** Zoologie 9
- Folgende Talente verändern sich, wenn der Panthera sich zum Panther oder zur Werkatze wandelt:
  - **Regenerative Talente:** MUT + 4
  - **Körperliche Talente:** FM - 4, MOT + 4, REFL + 4
  - **Kampftalente:** Alle Kampftalente, außer NK, erleiden - 4.

## Psinetiken

- Der Panthera kann keine Psinetiken besitzen.

## Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

## Scitech

- Der Panthera kann keine Scitech-Modifikationen besitzen.