

FRONTIER

TIERE – PFLANZEN - MINERALE

Bär

Art: Säugetier; Landraubtier

Lebensraum: In offenen Wäldern; im Sommer auch in höheren Bergregionen. Stark verbreitet in den Rocky Mountains.

Nutzung: Das Fleisch wird gegessen, das Bärenfell zu Kleidung und Decken verarbeitet, Zähne und Krallen dienen als Schmuck.

Bei den Indianern wird der Bär in einigen Stämmen außerdem spirituell verehrt.

Bei den Weißen wird der Bär im Zirkus auch zu Unterhaltungszwecken genutzt.

Der Bär ist ein Raubtier, mit einem massigen und stämmigen Körper, einem großen Kopf und kräftigen Gliedmaßen. Der Sohlengänger bewegt sich auf vier Beinen fort, er kann aber auch auf zwei Beinen stehen und wirkt dann dominant bedrohlich. Seine Körpergröße kommt, je nach Art, auf 1 – 3 m. Sein Körpergewicht variiert zwischen 25 und 800 Kg. An seinen Pfoten hat er Krallen. Der Geruchssinn und das Gehör sind gut entwickelt. Seine Reißzähne sind nur schwach ausgebildet, dafür hat er breite Backenzähne.



Bären sind Einzelgänger und treten meistens in der Dämmerung oder in der Nacht auf. Zum Schlafen ziehen sie sich in Höhlen, hohlen Baumstämmen oder Erdgruben zurück. Seine Fortbewegung ist eher gemächlich und langsam, aber er kann auch bis zu 50 Km/h schnell rennen. Ebenso können Bären gut klettern und schwimmen.

Bären können 20 – 30 Jahre alt werden. Das Weibchen bringt innerhalb von vier Jahren ein bis vier, meistens zwei, Kinder zur Welt. Die Geburten fallen in die Winterzeit, von November bis Februar.

Im Winter halten die Bären ansonsten Winterruhe. Das ist jedoch kein Winterschlaf. Sie sind leicht aufzuwecken. Für die Winterzeit fressen sie sich ab Spätsommer einen Fettvorrat an.

Bären sind Allesfresser. Sie fressen vor allem Früchte und Pflanzenteile, dann auch Insekten, Larven, kleine Wirbeltiere, Fische, Nagetiere, gelegentlich erbeuten sie auch größere Tiere wie Hirsche oder Vieh. Fremde Männchen überfallen auch die Kinder fremder Bären, um dann die eigene Lebenslinie aufrechtzuerhalten. Ebenso fressen sie Überreste von menschlichen Nahrungsmitteln. Das treibt

sie manchmal in die Vororte von Siedlungen. Sie reißen dort auch gelegentlich Weidetiere und plündern Bienenstöcke oder Fischteiche. Für gewöhnlich gehen Bären Menschen aber aus dem Weg. Wenn sie aber ihre Jungen oder Nahrungsvorräte bedroht sehen oder verwundet sind, kann es zu tödlichen Angriffen kommen. Zu den gefährlichen Bären gehören in Amerika der Braun-, Schwarz- und Grizzlybär.

Regelwerk:

- Wer erstmals ein Bär erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einem Bären zu stellen, muss generell ein TW auf MUT gelingen.
- Der Bär nimmt im Kampfaster 2 Felder ein und rennt doppelt so schnell; also 10 Felder.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 15 WS 10 KL 12 RENN 12 ST 18 = Powerschlag MOT 10	NK 15	Pranken: Mittlere KLW; 5 / 7 / 7+W12 Biss: 4 / 6 / 6+W12	NBS: + 4 NRS: + 2	VIT 15 LE 18 REFL 12



Der Bigfoot ist ein Mythos, der in seiner Beschreibung ein überaus großer Affenmensch ist, mit großen Füßen, starker Fellbehaarung und gefährlich großen Pranken. Die wenigen Berichte von angeblichen Sichtungen lokalisieren ihn in den Wäldern der Rocky Mountains und Kanadas. Die Legende entwickelt sich in den 1850ern bei den nordkalifornischen Indianern. Kryptozoologen halten ihn für einen Überlebenden der ausgestorbenen Primatenfamilie der Gigantopithecus; die meisten Forscher halten ihn jedoch für einen Mythos, bei dem es sich wohl um eine Verwechslung mit einem Bären handelt.

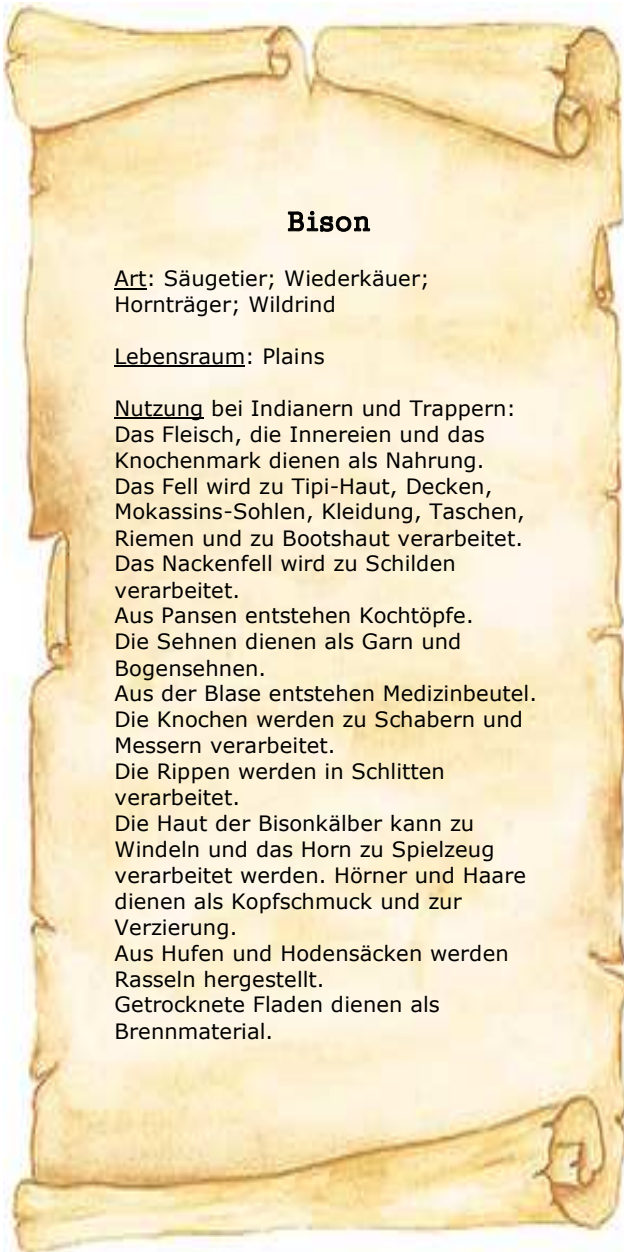


Regelhinweise:

- Wer erstmals einen Bigfoot erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einen Bigfoot stellen zu wollen, muss ein TW auf MUT gelingen.
- Im Kampfaster nimmt der Bigfoot 2 Felder ein.
- Er rennt 1 Feld schneller, also 6 Felder.
- Seine Pranken reichen 2 m weit.
- Der Bigfoot hat einen ständigen Powerschlag, ohne nötigen TW.
- Der Bigfoot gilt als Gigant. Gegnerische Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und einen Schock erleidet er erst dann, wenn seine LE um die 1/2 gesunken ist. Empfindliche Körperpartien (Auge) erleiden sofort einen Schock, sofern der Treffer den NBS überwindet.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 12 ST 18 RENN 12 SINN 15 MOT 12	NK 15	Pranke wie schwere Klingenwaffe: 5 / 8 / 8+W12 + W6 TP durch Powerschlag.	NBS: + 4 NRS: + 2	VIT 15 LE 30 REFL 15



Bison

Art: Säugetier; Wiederkäuer; Hornträger; Wildrind

Lebensraum: Plains

Nutzung bei Indianern und Trappern:
 Das Fleisch, die Innereien und das Knochenmark dienen als Nahrung. Das Fell wird zu Tipi-Haut, Decken, Mokassins-Sohlen, Kleidung, Taschen, Riemen und zu Bootshaut verarbeitet. Das Nackenfell wird zu Schilden verarbeitet.
 Aus Pansen entstehen Kochtöpfe. Die Sehnen dienen als Garn und Bogensehnen.
 Aus der Blase entstehen Medizinbeutel. Die Knochen werden zu Schabern und Messern verarbeitet.
 Die Rippen werden in Schlitten verarbeitet.
 Die Haut der Bisonkälber kann zu Windeln und das Horn zu Spielzeug verarbeitet werden. Hörner und Haare dienen als Kopfschmuck und zur Verzierung.
 Aus Hufen und Hodensäcken werden Rasseln hergestellt. Getrocknete Fladen dienen als Brennmaterial.



Der Bison lebt in den Plains, in den Präriegebieten und Wäldern. Er hat ein dichtes, dunkelbraunes Fell und einen Buckel am vorderen Rückenbereich. Der Kopf ist dreieckförmig und besitzt zwei kurze, gebogene Hörner und einen Bartkrause, die bis zum Hals reicht. Der männliche Bison kann 3,80 m lang werden, das Weibchen 2,40 m. Die Männchen wiegen bis zu 900 Kg, die Weibchen bis zu 500 Kg.

Der Bison ist ein Pflanzenfresser und ernährt sich vor allem von Gras, Kräutern und Moose.

Die Bison-Kühe und ihre Kälber leben in Herden, von bis zu 50 Tieren. Die Bullen leben hingegen als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen. Im Spätsommer suchen die Bullen die Herden zur Paarung auf. 9 Monate später gebärt die Kuh ein 30 Kg schweres Kälbchen.

Wenn es zu Trockenperioden kommt, können sich die Bisonherden zusammenschließen und zu Tausenden gemeinsam über mehrere hundert Kilometer weit wandern, bis sie sich dann wieder trennen. Freilebende Bisons werden 20 Jahre alt.

Ein Bison kann bis zu 50 Km/h schnell rennen und er ist ein guter Schwimmer. Beim Schwimmen ragt das Tier, durch den Auftrieb seines Körpers, weit aus dem Wasser. Er hält Temperaturen von - 40 ° aus.

Der Bison ist ein Fluchttier und kämpft nicht. Es kann jedoch äußerst gefährlich für den Jäger und sein Pferd werden, wenn eine Herde von Bisons auf der Flucht ist und auf einen losrennt. Dadurch kann man von ihren Hufen überrannt und getötet werden. Bisons haben einen guten Geruchssinn, dafür aber ein schlechtes Sehvermögen. Die Indianer schleichen sich den Bisons darum gegen den Wind an. Die frühen unberittenen Indianer jagen Bisons, indem sie einer als Bison verkleidet und die Tiere dann in Panik versetzt, woraufhin die Herde zu einer Klippe getrieben wird, von der sie in die Tiefe stürzen. Die indianischen Pfeile werden markiert, damit der Schütze später erkennbar ist. Der Jäger versucht mit seiner Lanze oder mit dem Pfeil hinter die letzte Rippe zu treffen. Es sind mind. drei Treffer nötig, um das Tier zu erlegen.

Für die Sioux ist der Büffel von zentraler Bedeutung und wird als heiliges Tier verehrt.

Ab 1871 sind die Bisons durch Indianer, Trapper, Cowboys, aufgrund der Ausbreitung der Eisenbahn und der Viehweiden fast ausgerottet. Die industriellen Gerber

machen aus der Lederhaut Stiefel für Soldaten und Antriebsriemen für Maschinen. Buffalo Bill soll angeblich täglich bis zu 60 Bisons am Tag erlegen. Im Yellowstone-Nationalpark dürfen Bisons ab 1872 nicht mehr gejagt werden. Illegale Wilderer stellen aber noch ein Problem dar. 1886 wird die US-Armee damit beauftragt, die Tiere im Park zu schützen.

Regelhinweise:

- Der Bison nimmt im Kampfaster 2 Felder ein.
- Der Bison rennt im Kampfaster 10 Felder schnell.
- Wenn man die Jagd auf eine Bisonherde aufnehmen möchte, muss zuvor ein TW auf MUT gelingen.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10; Bulle 12 WS 8 RENN 12 MOT 8	NK 8; Bulle 12	Rammen wie mittlere Schlagwaffe: 3 / 4 / 4+W6 Horn: 5 / 7 / 7+W12 Hufe: 5 / 6 / 6+W6	WM / Am Kopf: NBS + 2 NRS + 2	VIT 10 LE 12; Bulle 15 REFL 10

Elch

Art: Säugetier; Hirsch

Lebensraum: In den oberen Rocky Mountains und in anderen hochgelegenen borealen Gebirgswäldern, z. B. in Utah und Colorado.

Nutzung: Das Geweih kann zu Werkzeug verarbeitet werden oder dient als Trophäe; das Fleisch dient als Nahrung; die Innereien können verarbeitet werden (Sehnen, Blase usw.); die Haut kann zu Fell verarbeitet werden.

Der Elch hat eine Kopf-Rumpf-Länge von bis zu 3 m und eine Schulterhöhe von 2,3 m. Er wiegt bis zu 800 Kg. Er hat einen massigen Rumpf mit langen Gliedmaßen, einen typischen Elchbuckel und ein auffälliges Schaufelgeweih bei den Männchen. Die Spannweite des Geweihs kann bis 1,35 m betragen und 20 Kg wiegen. Zwischen den Hufen befindet sich eine Schwimmhaut, die dem Elch dabei helfen, sich durch dichten Schnee und Morast zu bewegen. Elche leben in Gruppen, können aber auch als Einzelgänger unterwegs sein. Elche halten sich meistens in von ihnen vertrauten Gebieten auf, in einem Territorium von ca. 300 Hektar.



Elche fressen junge Baumtriebe, Wasserpflanzen, frisches Laub und Triebe. Von Sommer bis Herbst fressen sie sich einen Fettvorrat an, um den Winter zu kompensieren.

Im Herbst findet die Brunft statt. Die rivalisierenden Kämpfe zwischen den Männchen werden allerdings eher durch Drohgebärden, Drücken und Schieben ausgeführt, um Kraft zu sparen. Das Weibchen gebärt meistens nur ein einziges Kind. Häufig sterben die Kälber an Krankheiten.

Zu den natürlichen Feinden gehören der Puma, der Bär, Luchse und vor allem Wölfe. Daneben stellt der Mensch eine Gefahr dar. Indianer und vor allem Trapper jagen Elche. Elche sind dabei durchaus in der Lage, sich auch zu verteidigen. Sie ergreifen aber primär die Flucht.

Regelhinweise:

- Der Elch nimmt im Kampfraster 2 Felder ein.
- Der Elch rennt im Kampfraster 10 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10; Bulle 12 WS 8 RENN 12 MOT 8	NK 8; Bulle 12	Horn: 5 / 7 / 7+W12 Hufe: 5 / 6 / 6+W6	WM / Am Kopf: NBS + 2 NRS + 1	VIT 10 LE 12; Bulle 15 REFL 10

Esel

Art: Säugetier; Unpaarhufer; Pferd

Lebensraum: Domestiziert; weit verbreitet.

Nutzung: Last- und Zugtier.

Der Esel ist ein Haustier, das vor allem als Lastentier genutzt wird. Sie unterscheiden sich von Ponys durch ihre langen Ohren und ihrer Stehmähne. Sie können bis zu 1,35 m groß werden. Sie werden bis zu 40 Jahre alt. Ihre Hufe sind einem trockenen Untergrund angepasst. So kann der Esel gut in trockener Umgebung unterwegs sein. In steiniger Umgebung begutachtet der Esel auch besonders den Weg, wodurch er gut im Gebirge



eingesetzt werden kann.

Anders als Pferde, ergreifen Esel in Stresssituationen nicht die Flucht, sondern verharren vor Ort. Das brachte ihnen einen störrischen Ruf ein. Wenn man den Esel dann zum Bewegen zwingt, verharrt er zunehmend.

Esel sind schon länger domestiziert als Pferde. Sie werden auch zum Ziehen von Wägen eingesetzt oder zum Tragen von Getreide- und Mehlsäcken in Mühlen. Ein Esel sollte max. 40 Kg tragen und 400 Kg ziehen. Das Reiten auf einem Esel ist nicht sinnvoll.

Auf Wiesen fressen Esel auch Disteln und Brennnesseln und vertilgen auch verholzte Streucher.

Als Nahrung ist Esel Fleisch zäh und hat einen Eigengeschmack, weshalb es eher zu Salami verarbeitet wird. Der Esel kann als Milchproduzent dienen (Eselmilch) und die Haut kann zu Leder verarbeitet werden. Im Mittelalter wurde daraus auch Pergament gemacht. Chinesen verwenden die Haut auch, um daraus dunkle Gelatine oder Pulver zu machen, die sie für Heilmittel nutzen.

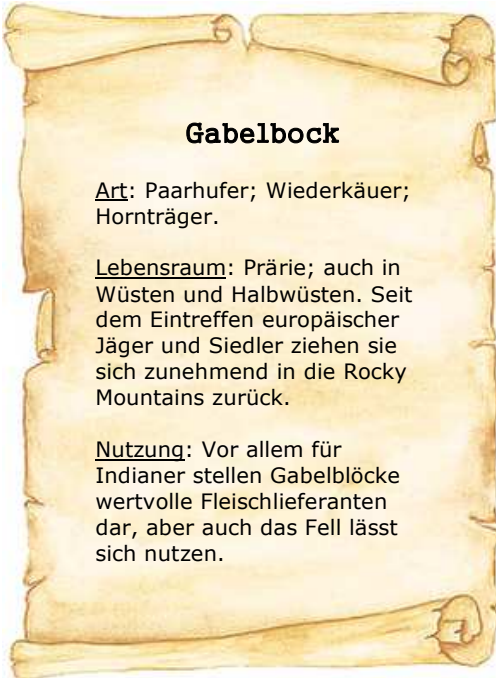
Aus dem Esel wurden und werden Hybriden gezüchtet: Aus Pferdehengst und Eselstute stammt der Maulesel, aus Eselhengst und Pferdestute das Maultier (Muli). Ein Esel kostet 25 – 75 \$.

Regelhinweise:

- Zum Abrichten benötigt man einen Wert von 12. Umso höher der Wert in Abrichten, desto mehr kann man dem Esel beibringen.
- Im Kampfaster nimmt der Esel 2 Felder ein.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 8 WS 10 RENN 10 MOT 10	/	/	/	VIT 12 LE 10 REFL 8



Der Gabelbock ist ein hirschähnliches Tier, mit einer Größe von bis zu 0,90 m und einem Gewicht von bis zu 70 Kg. Das Fell ist gelb- bis rotbraun, mit weißen Flanken. Weibchen haben oft keine Hörner und wenn dann nur sehr kleine. Durch die seitlich angelegten Augen, besitzt der Gabelbock ein Blickfeld von bis zu 360 °. Außerdem hat der Gabelbock ein gutes Gehör und einen guten Geruchssinn.



Gabelböcke sind zu allen Tages- und Nachtzeiten aktiv, überwiegend aber in der Dämmerung.

Gabelböcke sind Grasfresser. Dazu gehören aber auch Kräuter, Sprossen, Blätter und Kakteen. Um nach Nahrung zu suchen, ziehen sie gelegentlich in großen Herden von mehreren Hunderten Tieren durch die Gegend. Sie treten ansonsten in Gruppen auf. Ältere Männchen sind auch als Einzelgänger unterwegs, um sich ein Harem zu suchen. Die Rivalitätskämpfe zwischen Männchen äußern sich meistens nur durch lautes Schreien und Scheinattacken. Selten kommt es auch zu tödlichen Attacken durch die Hörner. Das Weibchen gebiert meist zwei bis drei Junge. Gabelböcke werden höchstens zehn Jahre alt.

Zu den natürlichen Feinden zählen Wölfe, Kojoten, Pumas und der Mensch. Gegen ihre Verfolger wehren sie sich mit ihren Hinterhufen, ansonsten setzen sie die Flucht ein.

Wenn der Gabelbock seine Körperhaare aufrichtet, ist das ein Warnsignal für die Herde.

Gabelböcke können außergewöhnlich weit springen, bis zu sechs Meter weit. Sie rennen bis zu 80 Km/h schnell. Damit sind sie schneller als Pferde.

Für Indianer hat die Jagd auf Gabelböcke eine religiöse Dimension. Die Westlichen Shoshone führen zeremonielle Jagden auf Gabelböcke durch, die von einem Schamanen eingeleitet wird. Auch die weißen Siedler, vor allem die Trapper, machen Jagd auf den Gabelbock wegen des Fleisches und des Fells. Sie werden aber auch zum Sport bzw. aus Vergnügen heraus gejagt. Reisende schießen gelegentlich aus fahrenden Zügen auf Gabelböcke. Die Kadaver verwesen dann entlang der Bahnlinien.

Regelhinweise: Gabelböcke rennen im Kampfaster 15 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 6 WS 6 RENN 18 MOT 10	/	Horn: 5 / 7 / 7+W12 Hufe: 5 / 6 / 6+W6	/	VIT 10 LE 8 REFL 12

Geist (böser)

Art: Mysteriöses; Sage

Lebensraum: In alten verlassenen Gebäuden, in denen ein Mensch zu Tode kam. Oder in einem Tier, Menschen oder an einem natürlichen Ort.

Die indianischen Völker glauben daran, dass die Welt voll von spirituellen Wesen und Geistern ist. Unter ihnen gibt es auch die bösen Geister. Sie werden dann bedrohlich, wenn die Natur missachtet oder misshandelt wurde. Heiler oder Schamanen haben dann die Aufgabe, durch Rituale die Harmonie wieder herzustellen und eventuell auch Menschen von bösen Geistern zu befreien. Zum Wohlwollen der Geister kommunizieren Heiler und Schamanen mit der Geisterwelt. Geschichten und Mythen über Geister dienen außerdem als warnende Lehre für die Gemeinschaft.

Die Amerikaner sind stark von europäischen Einflüssen geprägt. Böse Geister werden als dämonische Wesen betrachtet, die Unglück, Krankheit und Tod bringen. Diese Vorstellungen sind eng verbunden mit dem christlichen Glauben. Im Aberglauben wird der Geist auch als Seele eines Verstorbenen verstanden, der keinen Frieden finden konnte und darum noch in dieser Welt spukt. Im Allgemeinen glauben die wenigsten Amerikaner an Geister.



Sollte es aber doch mal einen Geist geben, dann sind diese Regeln dafür angebracht ...

Regelhinweise:

- Ein Geist spukt an einem bestimmten Ort, meistens in der Nacht, wo er Unheil anrichtet und Menschen gefährlich werden kann. Sein Auftreten bewirkt auch Unheil an diesem Ort und in der Umgebung.
 - Menschen an diesem Ort oder in nächster Umgebung erleiden nächtlich – 1 GL. Dieser Abzug regeneriert erst jeweils um einen Punkt, wenn man die Nacht woanders verbringt.
- Der Geist erscheint willkürlich an dem Ort. Er kommt aus der sogenannten Astralebene.
 - Das Wechseln zwischen den Ebenen kostet dem Geist – 1 VIT.
 - Geister besitzen keine LE, sondern existieren nur durch ihre VIT.
 - Wer einen Geist erblickt muss immer einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet man einen Schreck. Das gilt jedoch nur einmal pro Nacht, wenn der TW auf MUT gelungen ist.
 - Um sich in die Nähe eines Geistes zu wagen, muss auch ein TW auf MUT gelingen, um sich zu trauen.
- Geister können Gegenstände schweben und durch die Gegend jagen lassen. Manche können Feuer legen, andere einen furchterregenden Schrei äußern oder sie offenbaren eine furchterregende Fratze, die einen Schreck und ein Traum verursachen kann. Und einige können auch Besitz von einem Menschen nehmen.
 - Gegenstände durch die Luft zu bewegen kostet dem Geist – 1 SCHAM.
 - Der furchterregende Schrei oder die Fratze kostet dem Geist – 1 SCHAM. Es verursacht einen Schreck, wenn der Gegen-TW auf MUT gelingt.
 - Die Besessenheit kostet dem Geist – 3 SCHAM. Der Betroffene wird dann abartig vom Geist gelenkt.
- Geister verursachen Alpträume. Es ist so, als würde der Geist in den Traum eindringen. Es gibt Vorstellungen darüber, dass Geister mit dem Träumenden sexuelle Praktiken vollziehen.
 - Der Betroffene erleidet dadurch ein Trauma und ist am nächsten Tag nicht ausgeschlafen.
- Man kann einem Geist kaum schaden. Allerlei Waffen ziehen durch den Geist einfach durch.
 - Eine Handvoll Salz richtet beim Geist – 5 VIT an und der Geist löst sich dann auf. Sie vermeiden darum auch gezogene Salzzlinien.
 - Weihwasser (auch beim Besessenen) verursacht auch – 5 VIT und der Geist löst sich auf.
 - Geister befinden sich dann in der Astralebene und können erst wieder nach W100 Min. zurück in diese Welt eindringen.
- Man kann einen Geist mit folgenden Methoden eliminieren.
 - Ein Exorzist kann mit einer entsprechenden Formel einen Geist endgültig austreiben. Allerdings dauert das Aussprechen der Formel dauert 2 + W4 Sek.
 - Verbrennt man die Gebeine oder das Artefakt, an das der Geist gebunden ist, ist er vernichtet.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MOT 12 REFL 12 RENN 12 WS 12	Alle Kampftalente 12	Geister-Zauber	Immun gegen körperliche Angriffe und Schamanismus.	VIT 15 REFL 12 SCHAM 15

Fuchs

Art: Säugetier; Hund;
Raubtier.

Lebensraum: In ganz
Nordamerika und Kanada,
in Wäldern und Wiesen.

Verwendung: Fell.

Füchse sind eng verwandt mit Hunden. Unter den Füchsen gibt es verschiedene Arten, z. B. die Graufüchse, die Polarfüchse, die Rotfüchse.

Füchse sind kleine Hundartige, mit kurzen Beinen und einem buschigen Schwanz. Sie wiegen 6 – 7 Kg.

Die meisten Füchse werden gerade mal 4 Jahre alt. Viele Füchse sterben in den ersten Jahren, vor allem im Herbst und im Winter, wenn sie auf Wanderung sind oder weil sie gejagt werden. Füchse treten als Einzelgänger oder in Familiengruppen auf und führen dann ein komplexes Sozialverhalten.

Fuchsbauten bestehen aus gegrabenen Gängen. Sie können aber auch Baumstümpfe und Felsspalten nutzen. Man erkennt die Bauten gut am Geruch, der von der Harnmarkierungen stammt. Auch Beutereste sind dort



erkennbar.

Füchse sind Allesfresser. Zu den häufigsten Beutetieren gehören Fledermaus, Kaninchen, Hühner, Enten, Gänse, Rehkitze und Regenwürmer. Im Sommer fressen sie auch Früchte.

Zu ihren Feinden gehört der Wolf, der den Fuchs selten frisst, ihn aber jagt und tötet. Weitere Feinde sind Luchse. Und Uhus schlagen Jungfüchse.

Gold

Art: Mineral; chemisches
Element; Metall.

Fundorte: Kalifornien,
Comstock-Lode (Virginia
City) Nevada, Dakota.

Verwendung: Schmuck,
Zahlungsmittel.

Gelbglänzendes Metall; daher auch der Name, der althochdeutsch ist. Wegen seines beständigen Glanzes, seiner Seltenheit, seiner Unvergänglichkeit und seiner auffallenden Schwere, wird Gold in vielen Kulturen für rituelle Gegenstände, für Schmuck und in der zivilisierten Welt als Zahlungsmittel genutzt und zu Münzen verarbeitet.

Gold lässt sich mechanisch gut bearbeiten und korrodiert nicht.

Die Gier nach Gold war und ist Grund für Kriege und Eroberungszüge. Im 15. Jh. lockte es die Europäer nach Amerika. 1849 findet in Kalifornien der erste Goldrausch statt, wodurch tausende von Goldsucher, Siedler, Arbeiter, Glücksritter und Ganoven in die ursprünglich indianischen Länder eindringen. Ein zweiter großer Goldrausch findet 1859 in Nevada (Virginia-City) statt und ein dritter 1871 in den Black Hills von Dakota.

In entsprechenden Gebieten kann Gold als Seifengold gefunden werden. Dabei handelt es sich dünne Blättchen von Gold, die in umgebendem Gestein

liegen oder sich freigesetzt im Flusswasser abgelagert haben. Die zu gewinnenden Goldmengen sind gering, reichen aber für einen Goldsucher aus, um sich damit ein Grundeinkommen für mehrere Tage zu sichern.

Seifengold ist ein Anzeichen dafür, dass im Gebirge größere Mengen an Gold zu finden sind. Die Goldbrocken werden als Nuggets bezeichnet. Ein Goldsucher kann hier am Tag 1 – 20 g Gold finden. 1 g Gold hat einen Wert von 1,50 \$. Bei Seifengold beträgt die Ausbeute nur 1 % der Goldmenge. Dabei wird der goldhaltige Sand mit Wasser aufgeschlämmt und weil Gold schwerer als Sand ist, setzt er sich ab und wird mit einer Goldwaschpfanne ausgesiebt. Danach kann es als Goldpulver als Zahlungsmittel genutzt werden.

Durch die maschinelle Goldförderung werden große Gesteinsmengen aus den Minen abgetragen und nach dem gleichen Prinzip gefiltert und bearbeitet. In den Claims finden sich zwischen 1 – 20 g Gold je m³. Moderne industrielle Verfahren nutzen Quecksilber, bei denen sich das Gold im Quecksilber löst. Dabei bleiben Quecksilber und Amalgam zurück, die starke Schäden in der Natur und Vergiftungen bewirken. Jüngste industrielle Gewinnung wird mit Blausäure vorgenommen. Auch in dem Fall treten giftige Umweltschäden auf. Weitere Umweltschäden entstehen durch die enormen Abraumbalden, Staub und Schlamm und den Sprengungen der Berge.



Haushund

Art: Säugetier; Landraubtier; Hundartiger (domestiziert).

Lebensraum: In menschlichen Lebensräumen oder verwildert, frei in der Natur.

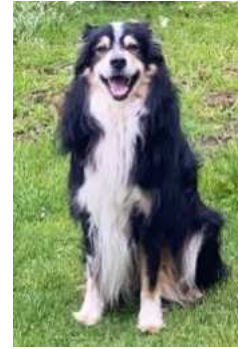
Nutzung: Sie werden zum Schutz für die menschliche Familie, sowie für Haus und Hof eingesetzt. Sie unterstützen den Menschen bei der Jagd und können soweit abgerichtet werden, dass sie Tricks ausführen und apportieren.

Vierbeiniges Säugetier, das eng mit dem Menschen zusammenlebt, aber auch als Wildhund durch die Gegend streunen kann.

Haushunde gehören zu den Hundartigen und sind mit den Füchsen, Schakalen, Kojoten und Wölfen verwandt. Haushunde dienen als Wachhunde, Schutzhunde, Hüte- und Hirtenhunde, Laufhunde und Jagdhunde.

Hunde haben einen ausgeprägten Geruchssinn und gutes Hörvermögen. In der Gruppe haben Hunde ein Rudelbewusstsein mit Rangordnung und innerhalb dieser Gruppe führen sie entsprechende Aufgaben aus.

Auch gegenüber den menschlichen Gruppen, bei denen sie leben, entwickeln sie ein familiäres Bewusstsein. Die Hündin wird zweimal im Jahr läufig und kann bis zu 10 Welpen werfen. Hunde sind Aas- und Allesfresser.



Regelhinweise:

- Um einen Hund zu erziehen, braucht man im Talent Abrichten einen Wert von mind. 10, um ihn aber für Schutz- und Wachdienste oder zur Jagd einzusetzen, braucht man einen Wert von mind. 12. Umso höher der Wert liegt, desto stärker führt der Hund Befehle aus. Er entwickelt dabei eine enge Bindung zum Erzieher.

- Treten Hunde im Rudel auf, gehen sie sehr taktisch vor. Beim freien Jagen umstellen sie mögliche Opfer und führen ihre Angriffe oft gezielt sprunghaft gegen Hals, Niere oder Geschlechtsteile aus.

- Um sich einem Hund im Nahkampf zu stellen, muss zuvor ein TW auf MUT gelingen. Das gilt aber nicht, wenn man sich gegen einen Hund verteidigen will.
- Der Hund rennt im Kampf doppelt so schnell, also 10 Felder.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 15 WS 10 RENN 15 SINN 18 MOT 12	NK 15	Krallen: 3 / 5 / 5+W12 Biss: 3 / 4 / 4+W12 oder 4 / 6 / 6+W12	Bei starken Hunden: NBS: + 2 NRS: + 1	VIT 15 LE 12 – 15 REFL 15

Karolinasittich

Art: Vogel; Papagei

Lebensraum: In den südöstlichen Staaten, entlang des Mississippis, an der Küste von Texas und in Teilen von Ohio.

Problem: Schädling in der Landwirtschaft.

Nutzung: Als Heimtier; die Federn zur Dekoration.

Papageienart, die in Wäldern mit altem Baumbestand lebt, entlang bewaldeter Flussläufe, in Zypressensümpfen und lichten Waldgebieten.

Die Papageien sind ca. 30 cm lang und haben ein überwiegend grünes Gefieder. Ohrdecken und Kinn sind gelb. Der Vorderkopf ist rötlich. Sie haben einen breiten Schnabel. Die Vögel sind sehr ruffreudig, mit lauten und harschen Klängen und lassen sich noch kilometerweit hören. Ihr Flug ist elegant, graziös und sehr schnell. Sie treten in Schwärmen auf.

Die Karolinasittiche finden in den Obstplantagen eine neue Nahrungsquelle und reißen unreife Früchte von den Bäumen. Auch über Körner auf den Feldern der Landwirte fallen sie her. Für die Landwirte gelten diese schönen Vögel darum als Schädlinge und werden gejagt.



Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10 WS 6 FL 15 MOT 12	/	/	/	VIT 10 LE 3 REFL 12

Kohle

Art: Gestein

Fundorte: Appalachen;
Comstock-Lode (Virginia-
City) in Nevada

Verwendung: Heiz- und
Wärmestoff.
In Kokereien entsteht
daraus Koks.
Gewinnung von Roheisen
durch Eisenverhüttung.

Schwarzes oder bräunlich-schwarzes Sedimentgestein, das zumeist als Steinkohle vorliegt. Kohle ist ursprünglich pflanzliches Material, das über geologische Zeiträume hinweg aus Torf entsteht und sich durch überlagernde Sedimente in der Erdkruste entwickelt. Geschichtlich jüngere Kohle wird als Braunkohle bezeichnet. Besonders alte Kohle ist Anthrazit. Kohle besteht aus kristallinem Kohlenstoff, organischer Substanz, Mineralen und Wasser. Die Höhe der mineralischen Substanz stellt den Kohlegrad dar („Aschegehalt“). Nach dem Verbrennen von Kohle bleibt dieser Anteil in Form von Asche zurück.



Beim Verbrennen von Kohle wird Wärme freigesetzt, weshalb es zum Heizen genutzt wird. Es können daraus Briketts gewonnen werden und in Kokereien entsteht daraus Koks, das als Brennstoff genutzt wird. Bei der Eisenverhüttung entsteht aus dem mineralischen Anteil Roheisen.

Kohle wird oberirdisch im Tagebau als auch im Untertagebau gefördert. Dabei werden große Flächen abgetragen, wodurch die Natur Schaden erleidet. In den Appalachen, im Osten Nordamerikas werden dafür ganze Bergkuppen gesprengt. Beim Abbau werden dabei außerdem Arsen,

Quecksilber, Methan und Staub freigesetzt, die die Umwelt belasten und die Anwohner gesundheitlich gefährden. Durch die Vernichtung der Flussläufe kommt es in den Tälern dann häufig zu Überschwemmungen. Ebenso sorgen die Kohlekraftöfen durch die Verbrennung für eine hohe Luftverschmutzung.

Kojote

Art: Säugetier; Raubtier;
Hund.

Lebensraum: Prärie-
regionen im Westen und
Mittleren Westen.

Nutzen: Fell

Auch bekannt als Steppenwolf oder Präriewolf. Er ähnelt einem kleinen Wolf, hat aber eine längere Schnauze, längere Ohren und kürzere Beine. Besonders auffällig ist der buschige Schwanz. Er ist 1,10 m lang und 50 cm groß und wiegt durchschnittlich 15 Kg. Das Sozialverhalten der Kojoten ist weniger ausgeprägt als beim Wolf. Der Kojote jagt alleine oder in kleinen Gruppen.

Sie jagen Mäuse und Hasen, gelegentlich auch Vögel, Schlangen, Füchse und Waschbeeren und fressen

selten auch Aas, Früchte, Beeren, Käfer und Raupen. Auch Haustiere und Schafe gehören in ihr Beutespektrum, weshalb der Mensch Kojoten jagt.

Durch die Jagd auf Wölfe, gelingt es dem Kojoten, sich weiter auszubreiten.

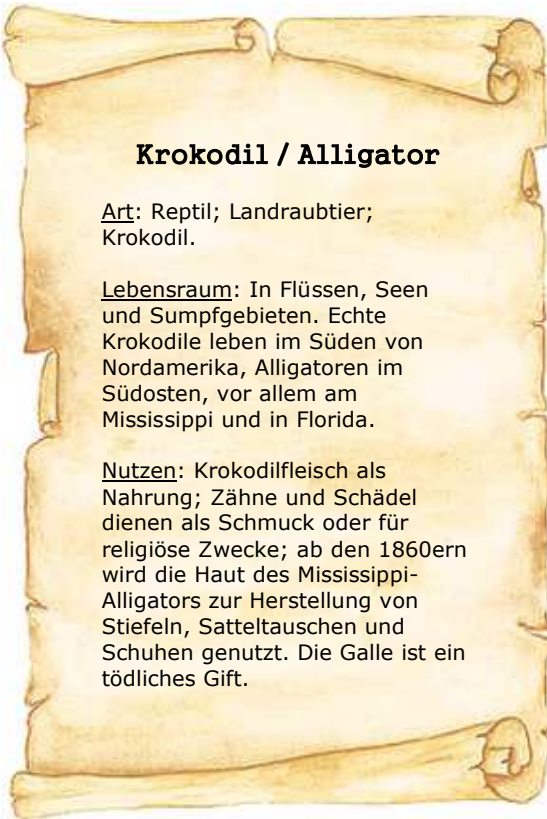
In der indianischen Mythologie nimmt der Kojote bei vielen Völkern eine zentrale Rolle ein und wird häufig als listiger Trickster dargestellt. Bei den Mohave (Fluss-Yuma) stellen Puma und Luchs Gottheiten dar, die den Indianern Jagdfähigkeiten verleihen. Bei den Nez Percé sind Luchs und Kojote Zwillingsfiguren, die einen Dualismus darstellen.



Regelhinweise: Kojoten rennen im Kampfraster 15 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 10 SPR 12 RENN 12 MOT 12	NK 12	Biss: 3 / 5 / 5+W12 Kralle: 3 / 5 / 5+W12	/	VIT 12 LE 12 REFL 15



Krokodil / Alligator

Art: Reptil; Landraubtier; Krokodil.

Lebensraum: In Flüssen, Seen und Sumpfbereichen. Echte Krokodile leben im Süden von Nordamerika, Alligatoren im Südosten, vor allem am Mississippi und in Florida.

Nutzen: Krokodilfleisch als Nahrung; Zähne und Schädel dienen als Schmuck oder für religiöse Zwecke; ab den 1860ern wird die Haut des Mississippi-Alligators zur Herstellung von Stiefeln, Sattelgarnen und Schuhen genutzt. Die Galle ist ein tödliches Gift.

Zu den Krokodilen gehören drei Arten: Echte Krokodile, Alligatoren und Gaviale. Krokodile haben einen flachen Körperbau, eine breite und flache Schnauze, einen abgeflachten Schwanz, der zum Rudern dient und einen harten Rückenpanzer. Das Gebiss besitzt spitze Zähne, die unterschiedlich groß sind. Die Bisskraft ist enorm stark. Sie können eine Körperlänge von über 6 Metern erreichen und ein Gewicht von bis zu einer Tonne. Krokodile wachsen fast ein Leben lang. Je nach Art, legen Krokodile zwischen 20 und 80 Eier in Nestern. Einige vergraben ihre Eier auch. Die festen Eier ähneln Vogeleiern. Das Krokodil ist ein Fleischfresser und ein Lauerjäger. Sie erbeuten eigentlich alles, was sich ihnen nähert. Dabei kann es auch zu Kannibalisierung gegenüber den Jungtieren kommen. Zum natürlichen Beuterepertoire gehören aber Frösche, Fische und Kleinsäuger. Wenn das Krokodil seine Beute gepackt hat, wird es unter Wasser gezogen, um es zu ertränken. Pro Woche reißt ein Krokodil ein Beutetier. Mississippi-Alligatoren jagen häufiger und erbeuten meist nur kleinere Beutetiere. Krokodile können ihre Nahrung nicht kauen. Sie schlucken sie darum in einem Stück oder reißen Fleischstücke ab. Gelegentlich wird der Kadaver auch versteckt, bis er weich ist und besser gerissen werden kann. Krokodile haben keine natürlichen Feinde, außer den Menschen. Aber die Jungen können von Greifvögeln aufgegriffen werden oder die Eier werden von Waschbären oder Schweinen erbeutet. Die Eier und die



Junge werden aber von der Mutter bewacht. Seit den 1860ern gibt es im Südosten, vor allem in Florida, Krokodiljäger, die am Tag mehrere Dutzend Tiere erlegen.

Krokodile können an Land kriechen, im Wasser schnell schwimmen und auch gut tauchen. Beim Schwimmen oder Lauern liegen häufig nur die hochliegenden Augen und Nasenlöcher über dem Wasser.

Regelhinweise:

- Während der Mensch im Wasser nur 1 Feld schnell schwimmen kann, schafft das Krokodil 5 Felder. An Land kann ein Krokodil auch bis zu 5 Felder schnell rennen.
- Wer sich einem Krokodil im Nahkampf stellen möchte, muss einen TW auf MUT schaffen.
- Der Biss ist stets ein automatischer Powerschlag und richtet + W6 TP mehr an.
- Das Krokodil hat einen Natürlichen Barrierschutz und einen Natürlichen Rüstungsschutz.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 15 WS 10 SCHW 15 RENN 10 MOT 12	NK 15	Biss wie Schwert: 4 / 6 / 6+W12 und + W6 TP. Schwanzschlag wie mittlere Schlagwaffe: 3 / 4 / 4+W6.	NBS + 4 NRS + 2	VIT 12 LE 18 REFL 15

Luchs (Rotluchs)

Art: Säugetier; Raubtier;
Katze

Lebensraum: Vor allem Wälder, aber auch Wüsten, Steppen, Sümpfe, Grasland und Gebirge. Er existiert im südlichen Kanada, in den USA und im nördlichen Mexiko.

Nutzen: Fell

Der Rotluchs ist die kleinste Spezies der Luchse. Wegen seines kurzen Schwanzes wird er auch „Bobcat“ genannt.

Sie sind 90 cm lang, fast 40 cm groß und wiegen 7 – 14 Kg. Das Fleckenmuster des Fells ist individuell und ermöglicht es den Luchsen, sich wiederzuerkennen. Der Rotluchs kann bis zu 8 Jahre alt werden.

Luchse sind vorwiegend nacht- und dämmerungsaktive Einzelgänger, die ihrer Beute auflauern, sich anpirschen und dann aktiv verfolgen.

Ihr Streifgebiet kann bis zu 20 Km² betragen. Die Männchen verhalten sich territorial und können sich bis zum Tod rivalisieren. Als Verstecke

nutzen sie hohle Baumstämme, Dickichte und Felsspalten. Weil der Rotluchs keine behaarten Pranken hat, kommt er in hohen Schneelagen nicht so gut zurecht.

Luchse erbeuten Hasen, Nagetiere, Vögel, Fische, Reptilien, Insekten und Jungtiere von Huftieren. Er kann aber auch ausgewachsene Tiere angreifen. Gelegentlich fressen sie auch Aas. Seine Beutereste vergräbt der Luchs unter Schnee oder Blättern.

Für Viehhalter stellen Luchse ein Problem dar, weshalb sie gejagt werden. Hunde, Wölfe, Pumas und Bären gehören zu ihren natürlichen Feinden. Wegen seines Fells wird er von Trappern und Waldläufern und Indianern gejagt.

Bei den Mohave (Fluss-Yuma) stellen Puma und Luchs Gottheiten dar, die den Indianern Jagdfähigkeiten verleihen. Bei den Nez Percé sind Luchs und Kojote Zwillingsfiguren, die einen Dualismus darstellen.



Regelhinweise: Luchse rennen im Kampfraster 15 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 10 KL 15 SPR 15 RENN 15 MOT 15	NK 12	Biss: 3 / 5 / 5+W12 Kralle: 3 / 5 / 5+W12	/	VIT 12 LE 10 REFL 15

Maultier (Muli)

Art: Säugetier; Unpaarhufer;
Pferd

Lebensraum: Domestiziert;
weit verbreitet.

Nutzung: Last-, Trag-, Zug-
und Reittier.

Das Maultier, auch Muli genannt, ist eine Kreuzung aus einer Pferdestute und einem Eselhengst.

Als Hybride ist der Muli nicht fortpflanzungsfähig. Sie werden aber gezüchtet, weil sie gegenüber Pferden eine höhere Ausdauer haben und als Zug- und Tragtier unempfindlicher sind und sich auch als Reittier eignen.



Der Muli ist größer als der Esel und kleiner als ein Pferd; bis zu 1,55 m groß. Er sieht dem Pferd ähnlicher, besitzt aber noch die langen Ohren des Esels. Sie können 45 Jahre alt werden und wiegen bis zu 450 Kg.

Der Muli gilt als gutmütig und geradlinig und ist weniger scheu als ein Pferd. Sie haben die Sturheit des Esels beibehalten und schlagen in Stresssituationen nicht die Flucht ein, sondern Verharren vor Ort. Sie können auch ungünstige Wetter, wie Regen und Schnee gut aushalten. Auch für ungeübte Reiter ist das Maultier eine gute Gelegenheit, das Reiten zu erlernen.

Sie können bis zu 150 Kg transportieren und schaffen damit 30 – 40 Km. Sie sind darum ideal für die Landwirtschaft geeignet. Mit ihren Hufen kommen sie aber auch gut durch steiniges Gebirge voran und anders als Esel können sie relativ schnell sein, – bis zu 60 Km/h; zumindest kurzfristig.

Gegenüber Wölfen, Pumas und anderen Angreifern können sie sich mit ihren Hufen verteidigen. In den amerikanischen Kriegen werden Mulis auch immer wieder eingesetzt, um Gerätschaften, Waffen und Munition zu transportieren. Ein Maultier kostet 100 – 250 \$.

Regelhinweise:

- Zum Abrichten benötigt man einen Wert von 12. Umso höher der Wert in Abrichten, desto mehr kann man dem Pferd beibringen.
- Im Kampfraster nimmt das Pferd 2 Felder ein.
- Der Muli rennt im Kampfraster 15 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10 WS 10 RENN 12 MOT 10	NK 8	Huf: 5 / 6 / 6+W6	/	VIT 12 LE 12 REFL 12

Neuweltgeier

Art: Vogel; Greifvogel; Geier

Lebensraum:
Überwiegend im mittleren und südlichen Nordamerika.

Nutzen: Natürliche Aasbeseitigung.

Die Neuweltgeier gehören zu den habichtartigen Geiern. Zu ihnen gehören der Andenkondor, der Kalifornische Kondor, der Truthahngeier und der Rabengeier.



Sie leben in offenen Landschaften, aber auch in Wäldern und geschlossenen Buschländern. Die anpassungsfähigste Art ist der Truthahngeier, der in Wäldern und Wüsten lebt. Der Rabengeier bewohnt überwiegend Feuchtgebiete und Flussufer.

Neuweltgeier können eine Länge von 1,30 m erreichen und haben eine Flügelspannweite von über 3 m. Ihr Gefieder ist vor allem dunkel oder schwarz. Neuweltgeier sind Aasfresser. Truthahn- und Rabengeier töten allerdings auch wehrlose Beute, zu denen dann Jungtiere, Echsen und geschlüpfte Meeresschildkröten gehören. Auch neugeborene Lämmer und Kälber können attackiert werden. Ansonsten fressen sie auch Insekten, Beeren, Früchte und Dung. Die Kondorarten sind in der Lage, von toten Säugetieren die Haut aufzureißen.

Aus ihren Nestern entströmt ein fauliger Aasgeruch, der Räuber fernhalten kann.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 8 WS 7 FL 12 MOT 10	NK 6	Schnabel: nur 2 / 4 / 4+W12	/	VIT 12 LE 5 REFL 10

Opium

Art: Pflanze; Mohngewächs; Rausch- und Betäubungsmittel.

Herkunft: China

Nutzung: Droge; medizinisches Betäubungsmittel Laudanum

Beschaffung: Laudanum ist durch ärztliche Versorgung erhältlich; die Droge ist in chinesischen Rauchhöhlen erhältlich.

Der Schlafmohn ist ein Mohngewächs, aus dem der getrocknete Milchsaft der Samenkapseln genutzt wird, um daraus Opium herzustellen.



Opium dient als Rausch- und Betäubungsmittel und wird medizinisch gegen Schmerzen eingesetzt, z. B. bei Operationen. Es wird aber auch gegen Kopfschmerzen, Migräne, trauernden Gemütszuständen und anderen Leiden verschrieben, in Form einer Tinktur, die Laudanum genannt wird.

Laudanum besteht aus Opium, das in Alkohol gelöst ist.

Neben der schmerzstillenden und betäubenden Wirkung, hemmt Opium auch den Appetit, wirkt schlaffördernd, wirkt gegen Durchfall, führt aber auch zu Verstopfung und macht schnell abhängig. Die Langzeitfolgen bewirken wegen der Appetitlosigkeit einen Gewichtsverlust, Kreislaufstörung, Muskelschmerzen, Antriebslosigkeit, Teilnahmslosigkeit, vermindert die Erregbarkeit und bewirkt dadurch starke Persönlichkeitsveränderungen. Die Sucht verursacht schnelle Entzugserscheinungen und führt zu

weiteren und höheren Einnahmen. Siehe dazu auch im Ordner „Equipment“ unter „Pharmazeutika“!

Opium stammt meist aus China und gelangt über chinesische Drogenlieferanten in die USA, wo es in den sogenannten Rauchhöhlen in chinesischen Vierteln angeboten wird. Aber auch Ärzte verschreiben Laudanum leichtfertig an ihre Patienten.

Peyote

Art: Pflanze; Kaktus

Lebensraum: Texas, New Mexico und im Norden von Mexiko.

Nutzung bei Prärie-Indianern: Rituellem Schamanismus, Heilung; gegen Hunger, Durst, Müdigkeit; Förderung der Spiritualität, des Glücks; Halluzinationen.

Peyote trägt den wissenschaftlichen Namen *Lophophora williamsii*. Sie wächst einzeln oder in Gruppen und kann einen Durchmesser von bis zu 1 Meter erreichen. Ihre kugelförmigen Triebe bilden rosaweiße Blüten. Der Name Peyote ist eine spanische Ableitung aus der aztekischen Bezeichnung der Pflanze.



Die mexikanischen Indianer nutzen Peyote schon seit Jahrhunderten. Es wird von Schamanen bei Riten verwendet, aber auch gegen Hunger, Durst und Ermüdung, zum Hellsehen und zur Heilung. Ab 1870 wird es vermehrt auch von den nordamerikanischen Indianern genutzt. Es entwickelt sich daraus die rituelle Glaubensrichtung Peyotismus. Eine erste Beschreibung wird 1845 von Joseph zu Salm-Reifferscheidt-Dyck vorgenommen. Peyote enthält psychotrop wirkende Stoffe, die Glücksgefühle verursachen, aber auch Ängste oder Zustände der Ichlosigkeit, Halluzination, eine Veränderung der Zeitwahrnehmung und ein spirituelles Gefühl bewirken. Es besitzt aber auch eine antibiotische Wirkung gegen Bakterien und Pilze. Siehe dazu auch im Ordner „Equipment“ unter „Pharmazeutika“!

Pferd

Art: Säugetier; Unpaarhufer

Lebensraum: Domestiziert; weit verbreitet. Wildpferde leben in der Prärie.

Nutzung: Das Pferd dient Reittier; auch als Lastentier. Pferde können auch als Nahrung dienen. Die Haut kann zu Lederfell verarbeitet werden. Knochen können zu Werkzeug verarbeitet werden.

Das Pferd gehört zur Familie der Unpaarhufer, zu deren Gattung auch der Esel, das Maultier, das Pony und das Wildpferd gehören. Das Pferd ist ein Laub- und Grasfresser und lebt in Wiesen-Landschaften. Pferde sind hochbeinige Lauf- und Fluchttier.



Ein Pferd gebiert in der Regel ein Fohlen. Das abgerichtete Pferd baut eine persönliche Beziehung zu seinem Besitzer auf. Wildpferde werden als Mustangs bezeichnet.

Hauspferde sind ca. 1,80 m groß. Sie können bis zu 1.000 Kg wiegen. Sie werden als Reit- und Sportrenntier eingesetzt, gelegentlich auch als Lastentier. Die Preise für Pferde liegen zwischen 250 – 500 \$.

Regelhinweise:

- Zum Abrichten benötigt man einen Wert von 12. Umso höher der Wert in Abrichten, desto mehr kann man dem Pferd beibringen.
- Im Kampfaster nimmt das Pferd 2 Felder ein.
- Das Pferd läuft 1 Feld weiter und rennt 10 Felder schnell.
- Ein Pferd läuft 7 Km/h schnell. Das ist auch die Geschwindigkeit, mit der Pferde eine Kutsche ziehen. Sie laufen am Tag max. 7 Std. und schaffen somit eine Reichweite von 50 Km. Beim Traben erreicht ein Pferd ca. 15 Km/h. Das hält es 3 Std. lang aus. Bei Galopp erreicht das Pferd eine Geschwindigkeit von 50 – 60 Km/h. Das hält es jedoch nur eine ¼ Std. lang aus.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 8 WS 10 RENN 15 MOT 10	NK 8	Huf: 5 / 6 / 6+W6	/	VIT 12 LE 12 REFL 12

Pony

Art: Säugetier; Unpaarhufer

Lebensraum: Domestiziert; weit verbreitet.

Nutzung: Reit-, Trag- und Zugtier.

Ponys sind kleinwüchsige Pferde, kräftig, stark und lang behaart. Es kann 1,45 m groß werden und 350 Kg wiegen.

Ponys sind die kleinen und genügsamen Arbeitspferde, die mit geringem Aufwand gehalten werden können, auch in kargen Gegenden und auf kleinen Höfen. Sie werden auch in Bergwerken als Grubenpferde eingesetzt.

Ponys neigen dazu, sich schnell zu überfressen, wenn sie auf einer üppigen Wiese gehalten werden.

Ponys sind ausgesprochene soziale Tiere, die eher in Herden unterwegs sind, anstatt als Einzelgänger.



Anders als Esel sind Ponys stark genug, um einen Erwachsenen zu tragen. Sie können auch gut eingesetzt werden, um das Reiten zu erlernen. Besonders bei Kindern macht das Sinn.

Ein Pony kostet 25 – 75 \$.

Regelhinweise:

- Zum Abrichten benötigt man einen Wert von 12. Umso höher der Wert in Abrichten, desto mehr kann man dem Pony beibringen.
- Im Kampfraster nimmt das Pony 2 Felder ein.
- Das Pony läuft 1 Feld weiter und rennt 10 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10 WS 10 RENN 10 MOT 10	/	/	/	VIT 12 LE 10 REFL 10

Puma

Art: Säugetier; Raubtier; Katze.

Lebensraum: In Nordamerika (und Kanada und Mittel- und Südamerika) weit verbreitet; überwiegend im Gebirge, aber auch in Halbwüsten, in der Prärie und in Sumpfgebieten.

Nutzen: Fell.

Der Puma gehört zu den größten Katzen ihrer Art. Der Name „Puma“ stammt von den Quechua-Indianern. Er wird sonst auch als Berglöwe oder Panther bezeichnet.

Bis zur Schulter kann der männliche Puma bis zu 2 m groß werden und bis zu 70 Kg wiegen, das Weibchen wird bis zu 1,50 m groß und kann bis zu 50 Kg wiegen. Die Fellfarbe ist unterschiedlich, von gelbbraun, bis rötlichbraun und auch silbergrau. Sie werden ca. 12 Jahre alt. Der Schrei des Pumas, der bei der Paarung verwendet wird, kann menschenähnlich klingen.

Der Puma ist ein Einzelgänger mit eigenen Revieren. Sie markieren ihr Revier durch Kot, Harn und Kratzspuren an den Bäumen. Untereinander sind Pumas friedlich, wenn sie sich begegnen. Zur Paarungszeit, zwischen November und Juni, kommen Männchen und Weibchen dann für eine Woche zusammen. Das Weibchen bekommt 1 – 6 Junge.

Pumas erbeuten Säugetiere unterschiedlicher Größe. Zu ihrer Beute gehören Elche, Hirsche, Rentiere, Mäuse, Ratten, Hasen, Kaninchen, Skunks, Waschbären, Biber, Schafe, Vögel und junge Rinder. Zu ihren Feinden gehören Wölfe, Bären und der Mensch. Bauern machen Jagd auf Pumas, die ihre Viehbestände bedrohen. Ebenso ist für Jäger als Trophäe und wegen des Fells beliebt. Für gewöhnlich meiden Pumas die Nähe zu Menschen. Es kann selten aber auch zu Angriffen kommen, wenn sich der Puma bedroht fühlt. Auch Kinder können Opfer von Angriffen werden. Bei den Indianern genießt der Puma ein hohes Ansehen. Pumas sind sehr beweglich, kräftig und schnell. Sie können vom Boden aus bis zu 5 m hoch in einen Baum springen. Das nutzen Pumas beispielsweise auch, um sich vor Wölfen in Rettung zu begeben.



Jagd auf Pumas, die ihre Viehbestände bedrohen. Ebenso ist für Jäger als Trophäe und wegen des Fells beliebt. Für gewöhnlich meiden Pumas die Nähe zu Menschen. Es kann selten aber auch zu Angriffen kommen, wenn sich der Puma bedroht fühlt. Auch Kinder können Opfer von Angriffen werden.

Bei den Indianern genießt der Puma ein hohes Ansehen.

Pumas sind sehr beweglich, kräftig und schnell. Sie können vom Boden aus bis zu 5 m hoch in einen Baum springen. Das nutzen Pumas beispielsweise auch, um sich vor Wölfen in Rettung zu begeben.

Regelhinweise:

- Im Kampfraster rennt der Puma 10 Felder schnell.
- Um sich einem Puma im Nahkampf zu stellen, muss zuvor ein TW auf MUT gelingen. Das gilt aber nicht, wenn man sich gegen einen Puma verteidigen möchte.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 10 KL 15 SPR 15 RENN 18 MOT 15	NK 15	Biss: 4 / 6 / 6+W12 Kralle: 3 / 5 / 5+W12	NBS + 2 NRS + 1	VIT 12 LE 12 REFL 15

Ratte

Art: Säugetier; Mäuse.

Lebensraum: Überall, außer in borealen, sehr kalten und verschneiten Gebieten.

Nutzen: Keinen

Die Ratte ist eine große und intelligente Mäusegattung. Ihre Körperlänge beträgt etwa 10 – 30 cm, der Schwanz ist meist länger. Ratten sind äußerst anpassungsfähig und daher weltweit verbreitet. Die Ratte besiedelt Lebensräume jeglicher Art. Sie gilt als gefürchteter Vorratsschädling und Überträger von Krankheiten. Sie ist fast rein dämmerungs- und nachtaktiv. Sie lebt gesellig. Anders als herkömmliche Mäuse gräbt sie kaum, aber sie klettert, springt und schwimmt sehr gut. Die Ratte kann menschliche Siedlungen aufsuchen und teils in den Gebäuden leben. Sie lebt aber vor allem an Gewässern, Gräben oder Müllablagerungen. Sie ist ein ausgeprägter Allesfresser. Die Rattenbekämpfung ist anstrengend; die Menschen jagen mithilfe von Katzen, Hunden, Fallen und Schlagwaffen. Allerdings können die Ratten manche Fallen scheinbar erkennen und umgehen. Ratten können zwar selten, aber durchaus zahlreich in Gruppen auftreten.



Regelhinweise: Der Biss kann Krankheiten übertragen.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10 WS 8 RENN 15 MOT 15	NK 12	Biss wie Skalpell: 2 / 3 / 3+W12	/	VIT 15 LE 3 REFL 15

Razorback

Art: Paarhufer; Schweineartige.

Lebensraum: Im Südosten von Nordamerika, von Texas bis Florida; vor allem in Südvirginia. Sie leben in feuchten Wäldern oder entlang der Küsten und des südlichen Mississippis.

Nutzung: Fleisch zur Nahrung; Schmalz; Pelze aus dem Fell.

Ein Razorback ist ein freilebendes, verwildertes Schwein, das ursprünglich ein Hausschwein war. Wildschweine wie in Europa, gibt es in Amerika nicht. Der Name weist auf die hochstehenden Rückenhaare hin.



Die Entstehung fand durch die Expedition des spanischen Konquistadors Hernando de Sotos, der im 16. Jh. Schweine in den Südosten von Nordamerika brachte, die ihm dann entlaufen sind. Auch bei späteren Kleinbauern, die ihre Schweine teils frei halten, kommt es immer wieder vor, dass Hausschweine ausbrechen. 1850 wird die freie Schweinehaltung beendet und die Plantagen werden mit Holzzäunen eingezäunt. 1852 berichtet der Landschaftsarchitekt Frederick Law Olmsted, dass er in den Kiefernwäldern von Virginia riesige Mengen großer Schweinegruppen gesehen hat. 1860 gibt es in Südvirginia doppelt so viele Schweine wie Menschen.

Die Razorbacks ähneln nur noch wenig dem Hausschwein, weil sie sich dem Wildleben schnell angepasst haben. Sie leben in Wäldern und haben gelernt, sich dem Leben in der Wildnis anzupassen und auch, wie man sich verteidigen muss. Sie sind schneller als Hausschweine und können über Hindernisse, sogar über Zäune hinwegspringen. Ihre Schnauzen sind länger, die Köpfe größer und bestückt mit eindrucksvollen Haarn.

Als Nahrung dienen Nüsse, Samen, Wurzeln, Beeren, Pilze, Amphibien, Insekten, Schnecken, Schlangen, kleine Säugetiere, Vögel, Vogeleier und Aas. Und sie plündern die Felder der Maisbauern und zertrampeln auch Tabak- und Baumwoll-Plantagen.

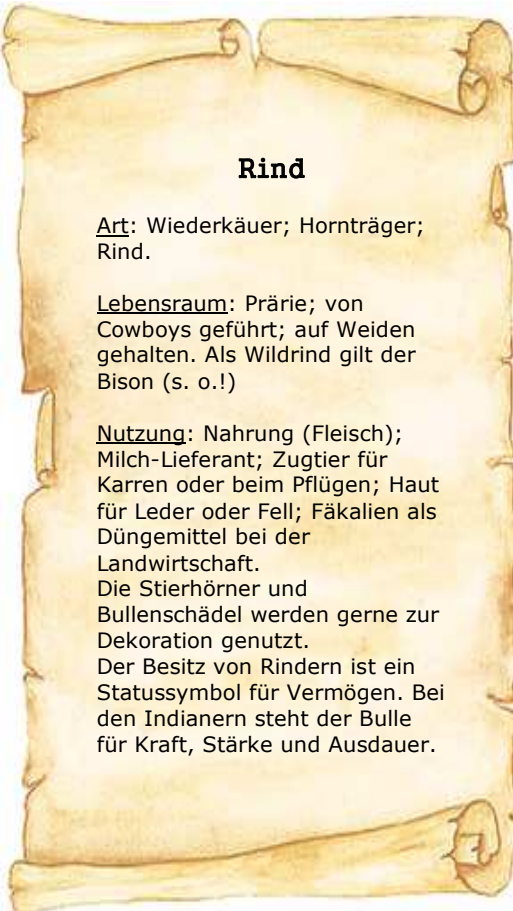
Sie wiegen etwa 150 Kg. Sie haben eine Sozialordnung und leben familiären Gruppen. Die älteste Bache, also das älteste weibliche Schwein, führt die Paarungssuche an. Eine Bache kann bis zu 7 Jungtiere zur Welt bringen. Wildschweine verteidigen ihre Jungtiere sehr stark. Wildschweine sind gute Schwimmer.

Regelhinweise:

- Wer sich im Nahkampf einem Wildschwein entgegenstellen will, muss einen TW auf MUT schaffen.
- Die Schweine verteidigen sich in der Gruppe und können dann auch aggressiv angreifend werden.
- Wer von einem Razorback verletzt wurde, kann sich einen Krankheitserreger einfangen (siehe Pathogene!)

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 8 RENN 12 MOT 10	12	Horn: 5 / 7 / 7+W12 Biss: 4 / 6 / 6+W12	NBS + 2 NRS + 1	VIT 10 LE 12 REFL 10



Das weibliche zuchtreife Rind wird als Färse bezeichnet. Nach ungefähr 1 ½ Jahren können diese Jungtiere zur Zucht genutzt werden. Nachdem ein weibliches Rind ihr erstes Kalb bekommen hat, wird es als Kuh bezeichnet. Um als Milchkuh genutzt zu werden, muss es gekalbt haben.

Das männliche geschlechtsreife Rind ist ein Bulle (oder auch Stier). Bulle werden zur Mast oder zur Zucht genutzt. Ein kastriertes männliches Rind ist ein Ochse.

Kühe wiegen 500 – 800 Kg, Bullen 1. – 1.200 Kg. Rinder können 20 Jahre alt werden. Sie haben alle Hörner. Das Wachsen des Horns kann aber verhindert werden, wenn dem Kalb ein heißes Eisen auf den Hornansatz gepresst wird. An einem warmen Tag trinkt ein Rind bis zu 180 l Wasser. Eine Milchkuh gibt täglich 25 Liter Milch am Tag.

Rinder können einige Krankheiten erleiden, die auch aufgrund einer Massenzucht und des Viehtreibens stärker verbreitet werden können. Dazu gehören z. B. Milzband und Maul- und Klauenseuche.

Rinder werden in freier Prärie gehalten und von Cowboys von einer Grasstätte zur nächsten getrieben. Ab den 1870ern werden sie dann zu Hunderten zur Fleischverarbeitung zu den Verladebahnhöfen gebracht und von dort aus zu einem Zerlegebetrieb. Ein bekannter Vieh-Trail ist der Chisholm-Trail von Texas bis nach Abilene (Kansas) führt. Abilene ist einer der berühmten Verladebahnhöfe, ebenso Bahnhöfe in den 1880ern entstehenden Städten Dodge City, Ellsworth und Wichita.

Kühe, die auf einer Ranch gehalten werden, zur Mast, Zucht oder Milchproduktion, werden auf Weiden gehalten. Das Eingrenzen und Instandhalten von hölzernen Weidezäunen ist sehr aufwändig und teuer. Ab 1867 gibt es die ersten Stahldrähte, mit denen Weiden abgespannt werden. Ab 1873 wird dann der Stacheldraht produziert.

Regelhinweise:

- Auf dem Kampftraster nimmt ein Rind 2 Felder ein.
- Nur Bullen (Stiere) verteidigen sich und können dabei gefährlich werden.
- Sie rennen im Kampftraster 10 Felder schnell.
- Wer sich einem Bullen im Nahkampf stellen möchte, muss einen TW auf MUT schaffen.

Werte (Bulle):

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 8 RENN 12 MOT 8	NK 12	Rammen wie mittlere Schlagwaffe: 3 / 4 / 4+W6 Horn: 5 / 7 / 7+W12 Hufe: 5 / 6 / 6+W6	WM / Am Kopf: NBS + 2 NRS + 1	VIT 10 LE 15 REFL 10



Schlange

Art: Reptil; Landraubtier.

Lebensraum: In ganz Nordamerika, jedoch nicht in borealen Gebieten.

Nutzen: Schlangenfleisch dient als Nahrung. Die Schwanzrasseln der Klapperschlange werden bei einigen Indianern als Rassel genutzt. Schlangengifte werden zur Behandlung von Krankheiten erforscht.

Schlangen besitzen einen länglichen und dünnen Körper und keine oder kaum noch vorhandene Gliedmaßen. Je nach Art können Schlangen 10 cm groß sein, aber auch bis zu 7 m (Python). Sie haben ein großes Spektrum an Farb- und Zeichenvarianten auf ihren Hautschuppen. Ihre Haut ist ledern und wird immer wieder abgestreift; sie häuten sich also. Die zurückgebliebene Haut wird „Natternhemd“ genannt. Die Klapperschlange übt mit ihren Hornschuppen am Schwanzende ein rasselndes Geräusch aus, das sie als Drohgebärde nutzt. Die meisten Schlangen richten zum Drohen ihren Kopf beweglich empor und zischen dabei. Schlangen züngeln mit ihren Zungen und nehmen so Gerüche auf. Außerdem können Schlangen gut im Dunkeln sehen. Und sie bemerken annähernde Gefahren durch Erschütterungen. Wenn sie merken, dass die Drohgebärde nicht ausreicht, beißen sie zur Verteidigung zu flüchten dann. Schlangen sind Raubtiere und ernähren sich lebenden, frisch getöteten Tieren. Zu ihrer Beute gehören Insekten, Nagetiere, Frösche, Eidechsen, Vögel, Eier und andere Schlangen. Zu ihren Feinden gehören Großkatzen, wie der Puma, Marder, Schweine, Krokodile, Schildkröten, Hechte, Haie, andere Schlangen, bestimmte Spinnen, Skorpione und Greifvögel. Auch die Tritte von



Huftieren stellt eine Gefahr dar.

Schlangen können ihre Opfer in einem Stück verschlingen. Dafür öffnen sie ihr Maul sehr weit. Ihre Zähne dienen dabei nur dem Zupacken und Festhalten der Beute und wenn eine Schlange Giftzähne besitzt, injizieren sie damit auch ein Toxin.

Schlangen können sich, je nach Art, am Boden kriechend fortbewegen, im sandigen Boden eingraben, auf Bäumen klettern, springen und im Wasser schwimmen und tauchen. Bei Temperaturen von unter 10 ° C werden Schlangen bewegungsunfähig. Sie begeben sich dann in eine Winterruhe. Den Winter verbringen Schlangen in frostfreien Verstecken in einer Kältestarre.

Schlangen sind Einzelgänger und die meisten von ihnen leben standorttreu an ihren Orten. Bei der Paarung kommt es zu Kämpfen zwischen den Männchen. Das Weibchen legt durchschnittlich 5 – 20 Eier in einem Brutplatz ab. Dort können dann mehrere Weibchen gleichzeitig zur Eiablage zusammenkommen.

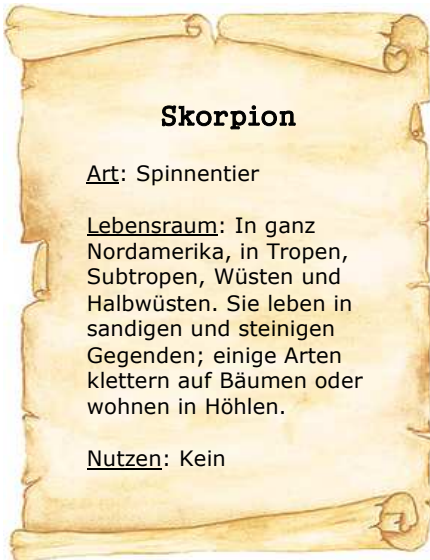
In der Mythologie verschiedener Religionen spielt die Schlange eine besondere Rolle, so z. B. im Judentum und im Christentum, bei der Schöpfungsgeschichte oder im Griechentum mit dem Askulapstab. Indianer fürchten die Klapperschlange als Unheilbringer, darum werden Klapperschlangen sofort getötet. Die Hopi-Pueblo-Indianer nutzen die Klapperschlange aber auch für ihren Regenbeschwörungstanz, den sie auch als Schlangentanz bezeichnen.

Regelhinweise:

- Eine Schlange ist häufig so gut getarnt, dass man sie kaum erblickt. Um sie rechtzeitig zu erkennen, ist ein TW auf SINN nötig, der – 6 WM wird.
- Will man eine Schlange mit bloßen Händen einfangen, muss zuvor der TW auf MUT gelingen.
- Der Biss wirkt häufig giftig. Bei normalen Vergiftungen bekommt der Mensch W6 Std. lang Fieber. Es gibt allerdings auch Schlangengifte, die ein schweres Fieber verursachen oder tödlich wirken.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 10 WS 10 SCHW 15 RENN 10 TARN 18 MOT 15	NK 15	Biss wie ein Skalpell: 2 / 3 / 3+W12	/	VIT 10 LE 4 REFL 15



Skorpion

Art: Spinnentier

Lebensraum: In ganz Nordamerika, in Tropen, Subtropen, Wüsten und Halbwüsten. Sie leben in sandigen und steinigen Gegenden; einige Arten klettern auf Bäumen oder wohnen in Höhlen.

Nutzen: Kein



Skorpione haben einen Vorderkörper und einen zweigeteilten Hinterleib. Am Vorderkörper befinden sich zwei Scheren, die der Skorpion nutzt, um Höhlen zu graben und Beute festzuhalten. Der Hauptleib hat acht Beine. Der Hinterleib besteht aus Chitinringen, an dessen Ende sich eine Giftblase mit einem Stachel befinden.

Es gibt sehr kleine Exemplare von 9 mm Größe und der größte Kaiserskorpion wird 20 cm groß.

Skorpione sind überwiegend nachtaktiv und können gut im Dunkeln sehen. Sie sind Einzelgänger, die nur in der Zeit nach der Geburt noch gemeinsam als Jäger unterwegs sind oder sich dann zur Paarungszeit wieder treffen. Der Kaiserskorpion hingegen bildet Familiengruppen, die auch gemeinsam auf Jagd gehen.

Das befruchtete Weibchen brütet nach mehreren Monaten die Eier aus, je nach Art 2 – 100 Stück. Die Mutter trägt die Jungskorpione bis zu deren ersten Häutung mit sich herum.

Skorpione ernähren sich von Insekten, Spinnentieren, Schnecken, kleinen Wirbeltieren wie Nagern, Schlangen und Eidechsen.

Zu ihren Feinden gehören Vögel, vor allem Eulen, Eidechsen, Schlangen, große Frösche, einige Säugetiere, Hundertfüßer, Walzenspinnen und

Webspinnen und andere Skorpione.

Gegen mögliche Feinde verteidigt sich der Skorpion mit seinem Giftstachel. Nur wenige Skorpione haben für den Menschen tödliche Gifte und dann kommt es auch noch auf die Größe des Menschen an.

In der Mythologie einiger Religion spielt der Skorpion eine große Rolle. Im Gilgamesch-Epos der Sumerer stellt sich Gilgamesch einem Skorpionenmann und einer Skorpionenfrau. In der ägyptischen Mythologie trägt die Göttin Selket ein Skorpion auf ihrem Kopf und befehligt Skorpione. In der griechischen Mythologie setzt die Göttin Artemis einen Skorpion gegen den Jäger Orion ein. In der biblischen Offenbarung des Johannes treten Heuschrecken auf, mit der Kraft von Skorpionen.

Regelhinweise:

- Der Stich eines Skorpions verursacht beim Menschen Schmerzen, Krämpfe oder schweres Fieber. Einige Stiche können auch tödlich sein. Siehe dazu bei „Equipment“, „Pharmazeutika“, unter Skorpiongifte!

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 12 WS 5 MOT 8	NK 12	Stich wie ein Skalpell: 2 / 3 / 3+W12 und Vergiftung.	/	VIT 10 LE 2 REFL 12



Silber

Art: Mineral; chemisches Element; Metall.

Fundorte: Comstock-Lode (Virginia-City) in Nevada

Verwendung: Schmuck, Zahlungsmittel.

Das silberne Metall galt einige Jahrhunderte lang als wertvoller als Gold. Das ändert sich im 19. Jh. zunehmend. Während Gold je g 1,50 \$ gehandelt wird, bringt der g Silber nur noch 0,10 \$.

Ab 1859 wird in der Mine Comstock-Lode Silber und auch ein wenig Gold geschürft. Das führt zum Silberrausch in Nevada.

Anders als bei Gold, wird Silber lediglich aus Bergwerken geschürft. Die Fördertechniken sind jedoch die gleichen wie bei Gold. Ebenso die Umweltschäden.



Tumbleweed

Art: Pflanze

Lebensraum: Prärie

Tumbleweed bedeutet „Taumelkraut“ und ist ein Ausdruck für Pflanzen, die als Chamaechorie bezeichnet werden und zur Ausbreitung eine Strategie des Bodenrollens nutzen, indem sie vom Wind bewegt werden. Insbesondere betrifft das Schmetterlingsblütengewächse. Wenn Tumbleweeds in Massen auftreten, können lokale Gegenden dadurch zugeschüttet werden. Ebenso können sie sich an Zäune in der Prärie auftürmen. Sie stellen ansonsten nur ein Bild dröger Langeweile in der Umgebung dar.



Truthahn

Art: Vogel; Hühnervogel.

Lebensraum: In ganz Nordamerika.

Nutzen: Indianer nutzen die Federn für Kleider, Schmuck und für Pfeile. Allgemein dient er zum Verzehr. Für die Amerikaner vor allem am Thanksgiving.

Truthähne werden bis zu 1 m lang und erreichen ein Gewicht von 10 Kg. Ihr Gefieder ist dunkelbraun und schwarz, mit einem metallischen Schimmer beim Hahn. Hals und Kopf sind unbefiedert. Ein roter Hautlappen hängt zwischen den Augen quer über dem Schnabel. Truthähne leben in Wäldern mit dichtem Unterholz und großen Lichtungen. Indianer wie auch Siedler halten Hastruthähne. Durch die Abholung und die Jagd geht der Bestand an Truthähnen allmählich zurück.



Regelhinweise: Truthähne gehören zum allgemeinen Jagdgut beim Survival. Aus einem Truthahn gewinnt man ca. 5 Kg Fleisch, das für 3,75 \$ verkauft wird, also 0,75 \$ je Kg. Ein lebendes Truthahn wird für 3 \$ verkauft.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 5 WS 6 FL 8 MOT 8	/	/	/	VIT 10 LE 4 REFL 10

Vielfraß

Art: Säugetier, Raubtier, Hundartige

Lebensraum: Boreale Nadelwälder und Moore im nördlichen Nordamerika.

Nutzen: Fell

Auch als Bärenmarder bekannt; auf Englisch: Wolverine. Er ähnelt einem Marder, ist aber viel größer. Er kann bis zu 1 m groß werden und bis zu 30 Kg wiegen. Er kann bis zu 10 Jahre alt werden. Der Vielfraß hat einen massiven Kopf, kräftige Gliedmaßen, relativ kleine Ohren, einen kurzen, buschigen Schwanz und dichtes, dunkelbraunes bis schwarzes Fell. Das Fell ist bei Felljägern begehrt, darum wird Jagd auf den Vielfraß gemacht. Er wird allerdings auch gejagt, weil er als Räuber Probleme bereitet und andere Tierbestände jagt. Außerdem kommt er manchmal in menschliche Behausungen, wildert dort Nahrung und hinterlässt dabei einen sehr unangenehmen Geruch durch seine Analdrüsen. Er baut Nester aus Gras und Blätter in Felsspalten, umgekippten Bäumen und in Höhlen. Er schleppt alles halbwegs Genießbare in seine Schlupfwinkel, wo er es hortet. Der Vielfraß ist ein vorwiegend nachtaktiver Jäger und er ist als



Einzelgänger unterwegs. Sein Revier kann bis zu 2.000 km² umfassen. Der Vielfraß ist äußerst kräftig, angriffslustig und vertreibt auch Pumas und Bären. Über ihn ranken sich viele Horrorgeschichten.

Regelhinweise:

- Um sich einem Vielfraß im Nahkampf zu stellen, muss zuvor der TW auf MUT gelingen.
- Der Vielfraß rennt 10 Felder schnell.

...

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 15 WS 10 RENN 12 SINN 15 MOT 12	NK 15	Krallen: 3 / 5 / 5+W12 Biss: 4 / 6 / 6+W12	NBS + 2 NRS + 2	VIT 15 LE 15 REFL 15

Wandering Rocks

Art: Mineral; Gestein

Lebensraum: Death Valley, Racetrack Playa (Kalifornien)

erkennen, die einige cm, bis hin zu 1.000 m lang sein können. Sie verlaufen teilweise ganz gerade, teilweise gewunden. An den Spuren ist eine Tendenz zu erkennen, von Süden nach Norden und Nordwesten. Die Spuren verschwinden nach einigen Jahren durch Wind und Staub.

Das Geheimnis der wandernden Felsen interessiert manch einen Forscher, der eine Ursache für das Phänomen sucht. Die Steine könnten durch Windstürme und Orkane bewegt werden, die in diesem Gebiet häufig auftreten. Diese Windstärken reichen aber nicht für die 350 Kg schweren Felsbrocken aus. Gerade die großen Felsen bewegen sich weiter als die kleinen. Möglich wäre darum, dass die feuchte Oberfläche bei Nacht eisig wird und sich die Steine dadurch bewegen lassen.

Felsbrocken bewegen sich über einen ehemaligen schon längst ausgetrockneten See im Nordwesten des Death-Valleys, über Jahre hinweg, über die flache Ebene und hinterlassen dabei eine weite Spur in der Geländeoberfläche. Teilweise sind die Brocken bis zu 350 Kg schwer.

Das Gebiet im Death Valley wird „Racetrack Playa“ genannt. Es ist nur wenigen Menschen bekannt und wird nur sehr selten betreten, weil sie auch schwer erreichbar ist. Das Wüstengebiet besteht überwiegend aus Lehmboden, der im Sommer regelmäßig in kleine Blöcke aufbricht. Nur im Winter kommt es zu Niederschlägen, bei denen die Oberfläche feucht und glatt wird.

Die Bewegungen der Steine sind nicht erkennbar, sie bewegen sich zu langsam. Die Bewegungen lassen sich aber anhand ihrer Spuren



Wapiti (Elk)

Art: Säugetier; Rotwild; Hirsch

Lebensraum: In offenen Wäldern; im Sommer auch in höheren Bergregionen. Stark verbreitet in den Rocky Mountains.

Nutzung: Das Geweih kann zu Werkzeug verarbeitet werden oder dient als Trophäe; das Fleisch dient als Nahrung; die Innereien können verarbeitet werden (Sehnen, Blase usw.); die Haut kann zu Fell verarbeitet werden.

Große Hirschart, die in Amerika heimisch sind. In Amerika wird er als Elk bezeichnet. Die Bezeichnung Wapiti stammt von den Shawnee und bedeutet „weißes Hinterteil“.

Der Wapiti kann bis zu 1,50 m groß werden und bis zu 450 Kg wiegen. Die Geweihe haben von Spitze zu Spitze eine Maße von bis zu 1,50 m.

Wapitis leben in kleinen und großen Herden in festgelegten Gebieten. Nur in der Paarungszeit ziehen die Männchen kilometerweit fort. Dabei kommt es zu rivalisierenden Kämpfen zwischen den Männchen, die auch tödlich enden können. Wapitis geben laute trompetende Rufe während der Brunftzeit von sich. Das Wapiti-Weibchen gebärt nur ein einziges Kalb. Wapitis haben eine Lebensdauer von 15 Jahren. Die Männchen leben meistens nicht so lange, wegen ihrer Kämpfe und aufgrund von Bejagung. Wapitis ernähren sich von Gras, aber auch von jungem Laub, Wurzelknollen, Eicheln, Bucheckern, Kastanien, Obst, Knospen, Moosen und Flechten. Zu ihren natürlichen Feinden gehören der Puma, der Leopard, der Luchs, Wölfe, Bären, aber auch Krankheiten können dem Wapiti zu schaffen machen und natürlich der Mensch. Neben Indianern machen auch Trapper Jagd auf die Tiere. Das führt dazu, dass Wapitis außerhalb der Rocky Mountains bis 1849 fast ausgestorben sind. Im Yellowstone-Park, der 1872 zum Schutzpark erklärt wird, ist die Jagd auf Wapitis verboten. Manche Wilderer halten sich aber nicht an das Gesetz. In den 1870ern



erstellt der Rinderzüchter Henry Miller ein Reservat im südlichen Kalifornischen Längstal, um die Wapitis vorm Aussterben zu schützen.

...

Regelhinweise:

- Im Kampfraster nimmt der Wapiti 2 Felder ein.
- Der Wapiti rennt im Kampf 10 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 6 WS 8 RENN 12 MOT 8	/	Horn: 5 / 7 / 7+W12 Hufe: 5 / 6 / 6+W6	Schutz am Kopf: NBS + 2 NRS + 1	VIT 10 LE 12 REFL 10



Der Wendigo ist ein mythisches Wesen bei den Anishinabe-, Ojibwe- und Cree-Indianern. Es soll sich um einen bössartigen, rachsüchtigen Geist handeln, der von Menschen Besitz ergreifen kann, sie in den Wahnsinn treibt und zu Kannibalen macht. Die Vorstellungen über Wendigowak wurden seit der Expansion dieser Indianervölker aus dem Nordosten Kanadas mitgeführt.

Der Wendigo soll in tiefen, dunklen Wäldern leben oder auf verlassenen Friedhöfen hausen. Er ähnelt einem Menschen, aber eher wie ein verwester. Seine Haut ist schwärzlich verfärbt, sein Fleisch ist verdorben, der lippenlose Mund hat spitze Zähne und die Augen stechen markant hervor, wie die einer Eule, allerdings blutunterlaufen. Die Füße sind überaus groß und enden in einem einzelnen Zeh. Die Hände enden in lange, spitze Klauen. Der Wendigo soll auch überdimensional groß sein. Sein Herz soll aus steinhartem Eis bestehen.

Der Wendigo soll sich unglaublich schnell fortbewegen können. Er soll einsamen Wanderern und Jägern nachstellen, bis die Dunkelheit anbricht. Dann überfällt er sie und frisst sie.

Er soll auch in der Lage sein von Menschen Besitz zu ergreifen, wie eine dämonische Besessenheit. Er treibt sein Opfer dann in den Wahnsinn und bringt es dazu, andere Menschen zu essen.

In manchen Legenden kann der Wendigo Verstorbene zu Wiedergängern auferstehen lassen. Und verstorbenen Opfer eines Wendigos finden keine Ruhe und werden oft selbst zu einem Wendigo.

Bei entsprechenden Indianervölkern besteht Angst vor dem Wendigo, weshalb Jäger nur in Gruppen in die Wälder ziehen. Wenn ein Stammesbruder von der Jagd nicht zurückkommt, wird schnell angenommen, dass der Wendigo dafür verantwortlich ist. Diese Indianervölker haben auch Gesetze erlassen. Z. B. muss ein Besessener möglichst schnell getötet werden. Der Kannibalismus der Donner-Party (siehe Wyoming!) wird von diesen Indianern auf einen Wendigo zurückgeführt.

Regelhinweise:

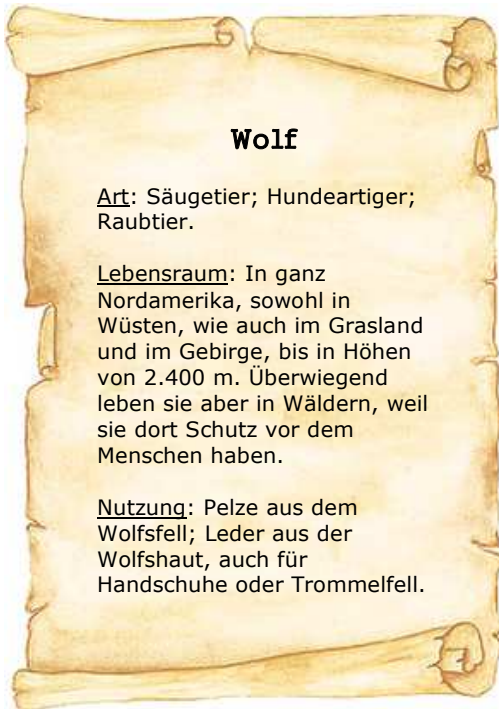
- Wer einen Wendigo in seiner Gestalt erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Wendigo rennt im Kampfraster 10 Felder schnell.
- Der Wendigo ist ein regeneratives Wesen. Seine Wunden heilen schnell und die LE regeneriert je Min. um einen Punkt.
- Um einen Wendigo zu töten, muss man ihn mit einer heißen Klinge ins Herz stechen.
- Nach dem Tod eines Wendigos löst sich dieser in wenigen Minuten in fauliges Fleisch auf, das schnell verrottet.
- Der Wendigo kann im Dunkeln sehen und mit seinen Sinnen über viele Hundert Meter seine Beute wittern. Zu seiner Beute gehören auch mit Vorliebe Menschen.
- Der Wendigo beherrscht die Fähigkeit von Menschen Besitz zu ergreifen. Hierfür nutzt er das Talent SCHAM. Der Betroffene muss einen automatischen Gegen-TW auf WS schaffen, sonst ist er vom Wendigo besessen. Der Wendigo verschwindet dann und befindet sich im Menschen, den er nun künftig lenkt und befiehlt. Der Besessene verliert dadurch – 1 WS. Der Besessene kann sich nun täglich um 15 Uhr mit einem erneuten Gegen-TW auf WS gegen die Besessenheit wehren. Wenn es ihm gelingt, löst sich der Wendigo von ihm und erscheint in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Opfer. Misslingt der Gegen-TW, erleidet der Besessene erneut – 1 WS. Während der Zeit der Besessenheit kann das Opfer seine Regenerativen Talente nicht regenerieren. Da der Wendigo den Besessenen führt, gelten für ihn nun auch die Talente des Wendigos. Ein liebender Mensch kann auch versuchen, den Besessenen zu befreien, indem er ihm gut zuspricht. Dann muss dem liebenden Menschen der TW auf CHAR gelingen und der Besessene kann sich versuchen, von der Besessenheit zu befreien. Misslingt das aber, verliert er wieder – 1 WS. Auch ein Schamane kann den Wendigo austreiben, wenn er den Zauber „Reinigung“ besitzt und einsetzt. Wenn der Wendigo sein Opfer verlässt oder verlassen muss, verliert der ehemalige Besessene noch einmal – W4 WS. Nach der Besessenheit kann sich das ehemalige Opfer nur noch bruchstückhaft an die Zeit seiner Besessenheit erinnern, vor allem an die grausamen Momente. Während der Zeit der Besessenheit wird der Wendigo versuchen, menschliches Fleisch zu verzehren. Der Besessene ist dann ein Kannibale.
- In menschlicher Gestalt kann der Wendigo Waffen führen.

...

- In seiner monströsen Gestalt ist er 3 Meter groß und wegen seiner Werte gilt er als Gigant.
 - Als Gigant fallen gegnerische Treffer, die er erleidet, in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und einen Schock erleidet er erst dann, wenn seine LE um die 1/2 gesunken ist. Empfindliche Körperpartien (Augen und Herz) erleiden sofort einen Schock, sofern der Treffer den NBS überwindet.
 - Im Kampfraster nimmt er 2 Felder ein.
 - Seine Klingenhände reichen 2 m weit.
 - Er hat einen ständigen Powerschlag, ohne nötigen TW.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 15 WS 15 SCHAM 15 RENN 15 MOT 15	Alle Kampftalente 15	Krallenhände: 3 / 5 / 5+W12 und + W6 TP wegen Powerschlag	NBS: 10 % der LE NRS: + 2	VIT 15 LE 30 REFL 15



Der Wolf ähnelt einem großen Haushund, wobei der Rumpf etwas länger ist und er auch etwas schlanker wirkt. Die Nackenmuskulatur ist dafür kräftiger. Wölfe leben meistens in familiären Rudeln. Anders als bei Haushunden, werden weibliche Wölfe nur einmal im Jahr fruchtbar und die Männchen sind nur während der Paarungszeit im Winter fortpflanzungsfähig. Das Weibchen bekommt 4 – 6 Junge, die sie anfangs in Erdhöhlen aufzieht. Wölfe werden etwa 12 Jahre alt.



Auch anders als bei Haushunden ist die Bewegung im Rudel. Sie bewegen sich oft hintereinander und setzen ihre Pfoten in die Abdrücke des Vorderwolves. Die Wolfsfährte ist auch über viele Kilometer weit geradlinig und zielorientiert. Wölfe haben ein ausgeprägtes Sozial- und Territorialverhalten. Die Familie besteht durchschnittlich aus 5 – 12 Tieren und werden von den Elterntieren geführt. Rudel, die eher Jagd auf große Huftiere machen, bestehen auch aus mehreren Tieren. Die Interaktion in einem Rudel funktioniert durch optische und akustische Signale, durch Mimik, Lautäußerungen und die Haltung des Schwanzes. Das Rudel lebt in einem Revier, dass sie auch gegen andere Artgenossen verteidigen würden. Die Größe der Reviere kann 75 – 2.500 Km² betragen. Die Wölfe markieren ihr Revier mit Harn und Kot und durch das gemeinsame Heulen der Mitglieder. Dieses wird oft von benachbarten Rudeln zur Abgrenzung beantwortet.

Bei ihren Streifzügen nutzen Wölfe gerne Pfade, Bergrücken, Uferläufe, um sich zu orientieren. Bei der Jagd nutzen sie auch das gemeinsame Heulen, um andere Wölfe davon abzuhalten, in Konkurrenz zu treten. Zu ihrer Beute gehören vorrangig Huftiere. Ansonsten jagen sie auch Hasen, Kaninchen, Schafe, wilde Schweine, Biber, Mäuse und sie essen auch Früchte, Aas und menschliche Nahrungsabfälle. Bei ihrer Jagd schleichen sich die Wölfe erst so nah wie möglich heran und beginnen den Angriff, wenn die Beute flüchtet. Ihre Bisse setzen sie gezielt auf wichtige Körperteile ihrer Beute ein. Übriggebliebene Beuteteile werden vergraben oder im Schnee bedeckt und dienen als Depots. Diese werden aber auch häufig von Füchsen, Bären und wilden Schweinen geplündert. Außergewöhnlich ausgeprägt ist der Geruchssinn des Wolfes. Er kann Beutetiere auch bei ungünstigen Windbedingungen bis zu 300 Meter weit wahrnehmen und bei guten Windbedingungen bis 2,5 Km. Ebenfalls gut ist sein Gehör. Ein Wolfsgeheul können sie beispielsweise über 6 Km weit hören und darauf antworten. Der Sehsinn ist auch gut entwickelt und reagiert besonders sensibel auf Bewegungen. Wenn die Beute nicht flüchtet, brechen die Wölfe irgendwann die Jagd ab. Lange Hetzjagden führen Wölfe selten aus. Sie brechen nach einigen Kilometern ab. Wölfe führen ihre Jagd schlaue durch. Im Winter treiben sie beispielsweise die Huftiere auf Eisflächen, wo die Tiere leicht ausrutschen. Elche, Bisons und wilde Schweine stellen sich den Wölfen aber auch zum Kampf. Menschen werden selten angegriffen. Es handelt sich dann eher um Kinder oder um einen tollwütigen Wolf oder es herrscht Nahrungsknappheit. Menschen machen schon seit Jahrhunderten Jagd auf Wölfe, vor allem weil Wölfe auch Jagd auf Hausschafe und Rinder machen und auch die Haushunde und Hauskatzen angreifen. Es werden auch Treibjagden organisiert oder Fallen aufgestellt, z. B. Wolfsgruben oder geschmiedete Wolfsangeln, an denen Beute vom Baum hängt, an denen der Wolf sich dann an den Widerhaken aufhängt und nach langem Todeskampf verendet. Die Siedler führen Hunde, die Alarm schlagen, wenn sich ein Wolf nähert. Bevor die Europäer Amerika besiedelten, war der Wolf sehr stark vertreten. Viele indianische Völker sehen im Wolf einen ebenbürtigen oder überlegenen Konkurrenten, der für seine Ausdauer und Geschick bewundert wird. Er wird auch als übernatürliches Wesen verehrt. Bei den Irokesen wird der Wolf als Totem geführt. In der Mythologie der Shoshone haben Kojoten und Wölfe die Welt geschaffen und sie lassen die Toten in ihr Reich einkehren. Der Kojote führt die Toten dann zum Fluss, um dort reingewaschen zu werden, bevor der Verstorbene dann in die ewigen Jagdgründe betreten kann.

...

Regelhinweise:

- Um sich einem Wolf im Nahkampf zu stellen, muss zuvor der TW auf MUT gelingen.
- Der Wolf rennt im Kampfraster 10 Felder schnell.

Werte:

Allgem. Talente	Kampftalente	Waffen	Schutz / WM	Control-Talente
MUT 15 WS 10 RENN 15 MOT 12	NK 15	Biss: 4 / 6 / 6+W12	NBS + 2 NRS + 2	VIT 12 LE 15 REFL 15