

MONSTER

DIE REBELLION



Dreamland Worx
Uwe Mundt

MONSTER

Die Rebellion V 1.0

MONSTER – DIE REBELLION ist ein Regelwerk, dessen Sytem an die erhältlichen Regelwerke für Geschichtenerzähler angelehnt ist. Es wird davon ausgegangen, daß Sie mindestens eines der anderen besitzen und die grundlegenden Regeln kennen. Die Macht der Monster ist zu den anderen erhältlichen Systemen kompatibel.

Inhalt:

PRÄLUDIUM



KAPITEL EINS: Einführung
KAPITEL ZWEI: Szenerie
[**KAPITEL DREI:** Erzählen]



[**KAPITEL VIER:** Grundregeln]
KAPITEL FÜNF: Charakter
KAPITEL SECHS: Chronik



KAPITEL SIEBEN: Eigenschaften
KAPITEL ACHT: Systeme
KAPITEL NEUN: Dramatik



ANHANG

VORWORT

Für meine Nichte Kristin, die auch ein kleines Monster ist...

„Ein Monster willst Du spielen ? Hmm, dann mußt einen Gestaltwandler nehmen, oder... oder eins' von diesen Feenwesen - aber nee, die sind zu schwach. Ein Wesen aus der Geisterwelt geht auch noch - ja, ist natürlich mit ein paar Nachteilen verbunden und auch nicht so toll spielbar. Die verseuchten Menschen kannste in unserer Gruppe vergessen, weil wir ja auch Werwölfe drin haben...“ Vergeßt es ! Nach einer langen 'Geburt' sind sie nun endlich angekommen... die **MONSTER**. Etwas fehlte im Reigen um die Herrschaft in der finsternen Welt. Kreaturen - unmenschlich in Aussehen und Fähigkeiten... und doch mehr als nur seelenlose Feinde. Zahlreiche Mythen, Sagen und Geschichten ranken um Ihre Existenz und sind Grundstoff für Filme und Bücher. Sie verfügen über eine Vielzahl von übermenschlichen Fähigkeiten und ihr Aussehen ist so vielfältig wie Ihre Phantasie.

MONSTER - DIE REBELLION ist ein 'lebendiges' Regelwerk, d.h. das sich in den nächsten Jahren noch das eine oder andere ändern kann. Wenn Sie Anregungen haben - zögern Sie nicht, sie mir per EMail mitzuteilen.

Ich hoffe, daß Sie viel Spaß mit diesen Regeln haben werden und die Monster es schaffen, sich in ihr Herz zu ekeln.

Uwe Mundt - Krefeld, 14.06.1996

Mein Dank für Unterstützung und Ideen an folgende Personen:

Jens Fleuren • Jeronimo Busch • Cindy Ludwig • Claudia Wamers
Michaela Sommer • Axel Diers • David Hendrix • Ben B. • Holm • Björn

Mir ist bewußt, daß im Rollenspielbereich - aus den verschiedensten Gründen - sehr viel **PRIVAT KOPIERT** wird. Wenn Ihnen das vorliegende Regelwerk in 'Eigenarbeit' durch Sie oder von einem Bekannten fotokopiert wurde, bedenken Sie bitte, wieviel Arbeit in der Erstellung der Texte, der Bilder und nicht zuletzt dem Layout gelegen hat. Wenn Ihnen das vorliegende Regelwerk so gut gefällt, daß Sie es besitzen wollen, dann werden Sie bestimmt auch meinen Arbeitsaufwand belohnen wollen - zumal Sie ja nun genug Möglichkeiten haben, die Ware zu testen. Dieses Regelwerk ist **SHAREWARE** - das bedeutet, daß Sie es ohne Bedenken für Bekannte **KOPIEREN, FOTOKOPIEREN** und **AUS-DRUCKEN** können (Dieses Angebot gilt **nicht** für die Weitergabe durch Geschäfte oder im Rahmen kommerzieller Zwecke!), Sie aber erst ein ehrlich erworbenes Produkt besitzen, wenn Sie mir eine Belohnung überwiesen haben.

Sollten Sie also **GEFALLEN** an diesem Buch finden, seien Sie bitte so **FAIR**, mir für meine entstandenen Mühen eine **SPENDE** zukommen zu lassen.

Bitte überweisen Sie das Geld auf mein Konto

Ich wünsche allen Spielern viel Spaß bei **MONSTER - DIE REBELLION**!

Uwe Mundt
Kto.nr.:783456
Sparkasse Krefeld
BLZ: 320 500 00
uwe@drosi.de

Gefallen Ihnen die Bilder von Jeronimo, Cindy, Claudia und Carjad ?
Möchten Sie gerne selbst ein Bild nach Ihren Wünschen gemalt haben ?
Wenden Sie Ihre Anfrage an mich, ich werde dann den Kontakt herstellen.

PRÄLUDIUM

Here we are. Born to be kings.
We're the princes of the universe.
Here we belong. Fighting to survive.
In a world with the darkest powers.
[Queen, Princes of the Universe]

Ah, herzlich Willkommen. Danke daß Sie gekommen sind, obwohl ich Sie über den Grund etwas im Unklaren gelassen habe. Setzen Sie sich bitte und bedienen Sie sich an den Getränken, falls Sie Durst bekommen. Ich möchte Ihnen eine Geschichte erzählen. Eigentlich ist es keine richtige Geschichte, sondern eher eine Erzählung über die Vergangenheit... meine Vergangenheit. Ich bitte Sie meiner Erzählung bis zum Ende zuzuhören, obwohl sie an einigen Stellen für Ihre Ohren unwirklich klingen wird, ja geradezu absurd. Diese Zettel hier in meinen Händen enthalten einige Informationen und Notizen, die ich mir gemacht habe, damit ich Ihnen meine Geschichte möglichst komplett erzähle und Sie im Anschluß etwas Schriftliches besitzen. Ich habe mir vorgenommen möglichst weit in der Vergangenheit zu beginnen und auf die Ereignisse der jüngsten Gegenwart erst zum Schluß einzugehen.

Die Ursprünge

Wie Ihnen sicherlich bekannt ist, wird in der Bibel der Garten Eden erwähnt, in dem die ersten Menschen zusammen mit den Pflanzen und Tieren in Frieden gelebt haben, bis sie durch den tragischen Sündenfall daraus verbannt wurden. Was jedoch kaum jemand weiß, weil es auch nicht in den heiligen Schriften erwähnt wird ist, daß es schon vor dem menschlichen Sündenfall sehr viele andere Wesen gab, die nicht lange den Frieden unter Seiner Obhut genießen durften. Er schuf nach den Tieren - aber noch vor dem Menschen - andere Wesen. Diese weigerten sich, dem Menschen Untertan zu sein und widersetzten sich damit Seinem Wort. Der Schöpfer sah seine besonderen Schützlinge, die Menschen, in ihrer Existenz durch die Konkurrenz der Untiere bedroht und ent-

schied sich dafür, die weniger in Seiner Gunst stehenden Wesen, zu verbannen.

Die Origo

Man muß sich diese mystischen Wesen wie eine Mischung aus Tier und Mensch vorstellen, denn sie trugen Merkmale beider Spezies und verbanden sie zu einer eigenen, machtvollen Form. Anders als bei den Tieren konnten sich diese Wesen untereinander verständigen und sich trotz ihrer Unterschiede auch vermehren. Damit waren sie in der Lage, ihre Eigenschaften zu kombinieren und verändert weiterzugeben.

Die Vertriebenen waren genötigt sich an ein Leben in der rauen Wildnis anzupassen, was den meisten auch glänzend gelang. Heute nennt man diese Wesen Origo, was soviel wie „die Ursprünglichen“ bedeutet. Die Origo fügten sich ihren Fähigkeiten entsprechend in die verschiedenen Nischen ein, welche die Natur ihnen bot. Kam es anfangs noch zu vielen Auseinandersetzungen zwischen den Origo, so schlossen sich bald die meisten von ihnen zu Gruppen zusammen, um sich gemeinsam den Unbilden entgegenzustellen und Gefahren abzuwenden. Heute sind den Eingeweihten diese Gruppen als *Maturos* - die Jäger der Ebene, *Acc'o'livis* - die Herren der Lüfte, *Silva* - die Bewohner der Wälder und als *Ceteren* und *Actuari* - die Wesen des Wassers bekannt. Bald entwickelte sich bei den Origo, ähnlich wie bei den Menschen eine Zivilisation und sie schufen sich Städte, die *Patrias*, und Orte der Zusammenkunft, der Feier und der Trauer. Sie nährten sich von den Gaben der Pflanzen und machten Jagd auf die Tiere in ihren Revieren.

Monster und Menschen

Menschen waren für die Origo nicht von großer Bedeutung und man suchte auch keinen Kontakt zu ihnen. Verirrte sich ein Mensch in die fern gelegenen Gebiete der Origo, so wurde er entweder verschluckt oder getötet. So entstanden wohl viele der heute bekannten Schauer geschichten über Ungeheuer.

Während die Origo sich selbst auferlegt hatten, ihre Zahl begrenzt zu halten, um das Gleichgewicht ihrer Umwelt nicht zu stören, vermehrten sich die Menschen ohne Maß. Die Gebiete der Origo wurden immer öfter von Menschen durchschritten und es kam dadurch immer öfter zu blutigen Auseinandersetzungen. Einige der Ungeheuer entwickelten langsam Gefallen daran, Menschen zu jagen und auch zu erlegen. Die Furcht der gejagten Menschen gab ihnen gewaltige Kräfte, die ihnen vorher verschlossen geblieben waren. Manche begannen sogar damit, sich ausschließlich von Menschenfleisch zu ernähren, was die Ältesten unter den Origo, die Atavus, jedoch aus Furcht vor Ihm nicht billigten. Sie begannen damit Unbelehrbare auszugrenzen und schufen feste Gesetze, um die neue Situation zu bewältigen. Die Atavus erkannten jedoch, daß es unmöglich war, ihren Anhängern die neu entdeckten Kräfte wieder ganz zu entziehen und so gestatteten sie auch weiterhin die Jagd auf Menschen - jedoch unter der Bedingung, daß es keine unnötigen Toten mehr geben durfte. Für die Origo war das annehmbar und so sah man die immer geringer werdenden Entfernungen zu den menschlichen Siedlungen nicht mehr ganz so bestürzt - es schwang immer auch ein wenig Freude auf die Ausübung der neuen Kräfte mit.

Einigen Gelehrten gelang es, die Kräfte der Angst zu konservieren, um sie auch fern von den Menschen, in den Siedlungen der Origo, nutzen zu können. Sie forschten und fanden eine Art von Magie, die sich mit den in Quellen gesammelten Energien praktizieren ließ.

Nun gibt es in jeder Gesellschaft einige Individuen, die es zum Unbekannten hinzieht - so auch bei den Origo. Waren es anfangs nur wenige und meist auch die verstoßenen Origo, die den Schritt wagten gegen die Warnungen der Gelehrten anzugehen und direkt zwischen den Menschen zu leben, so wuchs mit dem Aufbau der konspirativen Strukturen im Schatten der Städte, auch die Zahl der Origo, die in die menschlichen Siedlungen abwanderten.

Die Vicanus

Die Ungeheuer der Stadt - sie nennen sich selbst Vicanus - hielten ihre Stätten, für die anfangs häufig verlassene Gebäude, Bergwerke, Katakomben und sogar Hohlräume in Stadtmauern genutzt wurden, vor den Menschen geheim und bevorzugten die Nacht, um in den Straßen nach Nahrung zu suchen und für Furcht zu sorgen. Als Nahrung akzeptierten sie häufig die Reste, welche die Menschen achtlos wegwurfen oder stahlen aus den Vorratskammern, was jedoch aufgrund der wachsenden Gegenwehr der Menschen immer mehr abnahm. Bald entstanden ähnliche Strukturen wie bei den Origo.

Die Gelehrten der Vicanus schwammen zu diesem Zeitpunkt geradezu in der Energie, welche die menschliche Furcht erzeugte und die Quellen füllte. Viele ausgefallene und gefährliche Experimente wurden zu dieser Zeit gemacht und die Macht der Vicanus wuchs.

Was Anfangs ein Ort für Ausgestoßene, Außenseiter und Abenteuerer war, wurde zum erstrebenswerten Ziel vieler Origo. Die Gelehrten der Origo sahen ihren Untergang in der schwindenden Menge und griffen erneut zu gewichtigen Maßnahmen. Man schottete sich ganz von den Vicanus ab und unterband so jeglichen Informationsaustausch. Die Origo, die diesem Entschluß zustimmten, blieben in den Patrias. Alle anderen zogen in die Städte ab.

Von diesem Zeitpunkt an, entwickelten sich die Vicanus ohne den Einfluß der Origo weiter. Sie schufen ihre eigenen Lehrstätten, die sie nach menschlichem Vorbild Akademien nannten und wo Wißbegierige von den Ältesten, unterrichtet wurden. Durch den direkten Kontakt zum Menschen und seinen Einrichtungen bildeten sich verschiedene Gruppen aus, deren Interessen teilweise einander entgegenstreben und auch die Verdammten, die Damno, mit denen sich schon die Origo beschäftigt hatten, stellten sich ein, um ein Stück des Neulandes zu fordern.

Die Damno

Wie die Vicanus bald merkten, hatte das Leben in den Städten nicht nur Vorteile. Recht rasch zeigten die Ersten von Ihnen unsoziale Verhaltensformen, die nicht auf reine Aggressionen zurückzuführen waren, sondern - so bewiesen die Nachforschungen, an der teilweise hohen Verseuchung der Nahrung lag, die manche Vicanus zu sich nahmen. Die Gelehrten handelten - sie verboten den Konsum von verseuchter Nahrung und forschten nach Mitteln den Verseuchten zu helfen. Einige der Erkrankten zeigten jedoch schon starke Suchtmerkmale und viele schienen in ihren Fähigkeiten mutiert zu sein. Als die Gelehrten Wege fanden die Kranken zu heilen, jedoch Geheilte all ihre liebgewonnenen Fähigkeiten verloren, entschieden sich einige der Verseuchten zur Flucht und lebten mit den anderen Verdammten, um einer „Heilung“ zu entgehen.

Wieder andere Vicanus gewöhnten sich zu sehr an den Menschen und bevorzugten seine Nähe bald mehr, als die der eigenen Artgenossen. Auch das sahen die Gelehrten zu Recht als unannehmbare Verhaltensänderung, zumal es die Geheimhaltung der eigenen Strukturen zusätzlich erschwerte.

Diese Vicanus waren jedoch die ersten, die es schafften sich in eine menschliche Form zu verwandeln und diese Fähigkeit auch perfektionierten, woraus heute viele der Monster einen großen Nutzen ziehen. Dennoch wurden auch die Bekenner dieser Wesen zu Damno erklärt und mit Ausgrenzung und oft auch Verfolgung bestraft.

Die Strukturen in den Schatten

An der Spitze der Vicanus stehen die Atavus, die Ältesten und Weisesten, die schon zu Zeiten der Origo den größten Teil der Gesetze festlegten und auch deren Einhaltung beachteten. Viele der Atavus sind schon sehr alt und manche behaupten sogar, persönlich aus Eden verbannt worden zu sein. Dem schenkt jedoch kaum jemand großen Glauben. Die Gelehrten der Vicanus, von denen schon des öfteren die Rede war, nennen sich Acroaten. Sie entstammen den Mentudizern der Origo und die Ältesten unter ihnen vereinen das Wissen und die Weisheit beider Gruppen. Alles was

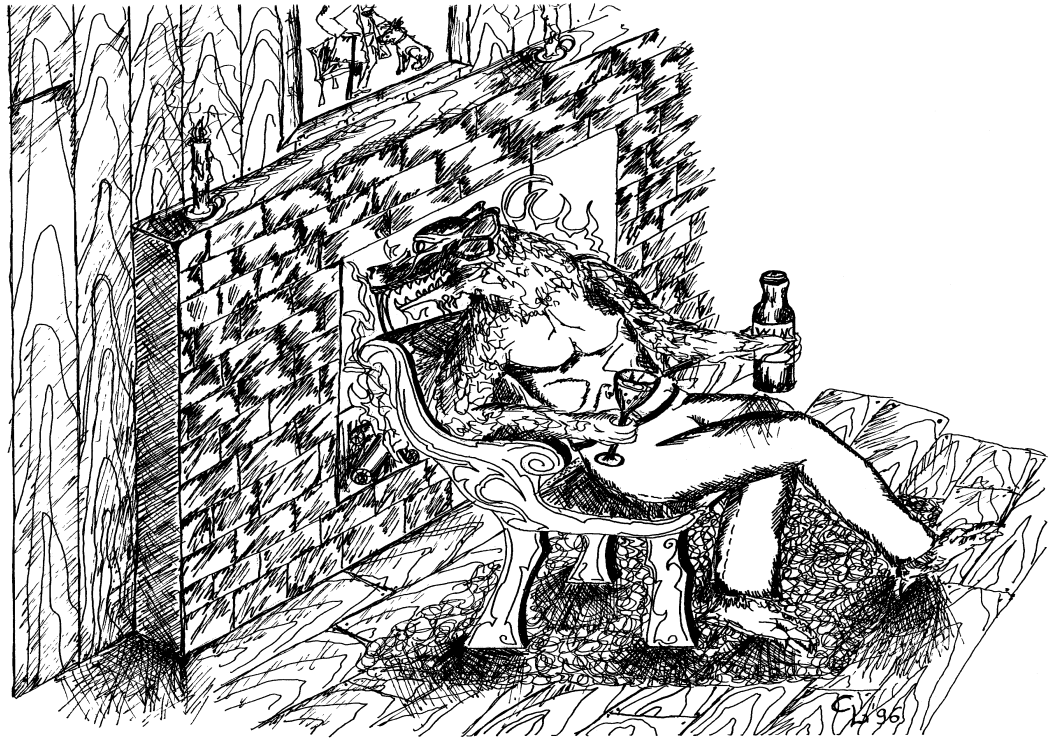
bei den Menschen unter den Begriff „Handwerk“ fällt, läßt sich am ehesten den Struxi zuordnen. Sie sind wahrlich begeisterte Konstrukteure der unglaublichsten Maschinen und fasziniert von menschlicher Technik.

Natürlich sehen nicht alle Vicanus den Sinn ihres Lebens in der Forschung. Der Großteil, die Arma, erledigen die anfallenden Arbeiten. Es existieren aber noch andere Gruppen neben den genannten Vicanus. Die Noctu sind die Kinder der Nacht. Seit Urzeiten dazu verdammt, erst nach Sonnenuntergang handeln zu können, wachen Sie über den Schlaf ihrer Brüder. Die Necodemo und Cerrdemen sind ein paar Vertreter, die nah am Rande der von den Atavus gesteckten Grenzen wandeln. Statt sinnvolle Dinge zu tun, ziehen sie marodierend durch die Straßen oder stellen irgendwelchen Unsinn an, der in den menschlichen Medien oft für Schlagzeilen sorgt.

Erwähnenswert erscheinen mir auch noch die Kinder der Peona, die von sich behaupten, gar keine richtigen Monster zu sein, sondern einem Zauber, Fluch oder etwas in dieser Art erlegen zu sein. Sie pendeln zwischen der Welt der Monster und der der Menschen hin und her und fühlen sich in beiden nicht ganz wohl. Es sind arme Kreaturen, die ihr Leben lang nach einer Erlösung suchen. Eine gänzlich neue Form, über die ich jedoch so gut wie nichts in Erfahrung bringen konnte, stellen die Cassus. Es sind Wesen die nur in ihrer digitalen Welt existieren, jedoch zu den von mir beschriebenen Wesen große Ähnlichkeiten aufweisen.

Ich bin mit meinen Ausführungen nun fast am Ende angelangt. Für Sie stellt sich natürlich nun die Frage, warum diese Geschichte meine Geschichte sein soll und warum ich sie Ihnen erzählt habe. Zuerst einmal merke ich, daß meinem Leben bald ein Ende gesetzt ist und ich will nicht diese Welt verlassen, ohne mein Wissen mit jemandem geteilt zu haben. Es mag sein, daß ich noch nicht so sehr alt aussehe, doch ich habe schon viele Jahre vergehen sehen. Sie werden es mir sicherlich nicht glauben wollen, doch ich selbst bin eines dieser Wesen, vielleicht

eines der ältesten, die noch Leben. Ich selbst war dabei, als die ersten Wanderungen in die Städte einsetzten und ich war auch einer der ersten, der die menschliche Form annahm, um mehr von den Menschen zu erfahren und um zwischen ihnen zu Leben.



Doch auch wenn ich einen Teil meines Lebens unter den Menschen gelebt habe, ihre Lebensweise schätzengelernet und sogar eine menschliche Partnerin hatte, bin ich doch tief im Inneren meines Herzens ein Origo geblieben, der über die weiten Ebenen jagt. Wenn ich mir die Entwicklung der Vicanus ansehe, so erwarte ich von der Zukunft nicht allzuviel Gutes. Die Menschen müssen davon in Kenntnis gesetzt werden, daß die Zahl der Damno stetig zunimmt und sich Legionen von ihnen in den größten Städten zusammenrotten, um ihren Kampf gegen die Menschen aufzunehmen. Sie jagen einer Vision nach, die sie die „Wahre Welt“ nennen und die für die Menschheit kaum eine wünschenswerte Zukunft darstellt. Ich möchte, daß Sie meine Aussagen durch Nachforschungen belegen und an die Öffentlichkeit bringen, um einen bereits entschiedenen Krieg zu verhindern, bevor er begonnen hat.

Ich werde Sie nun noch zur Tür geleiten. Bitte vergessen sie die Notizen nicht - Nein, ich werde mich nicht für sie in so etwas wie ein Monster verwandeln - ich habe das nun schon eine kleine Ewigkeit nicht mehr getan und werde nicht in den letzten Tagen meines Lebens erneut Geschmack daran finden wollen.

Sie werden mit den Notizen genügend Anhaltspunkte haben, um meine Worte mit Wahrheit zu füllen.

Leben Sie wohl und tun Sie bitte, wie Ihnen gesagt wurde.

KAPITEL EINS: Einführung

Willkommen in einer düsteren gotischen Welt voller Untoter, Feen, Magier, Geister und anderer verwunschener Wesen, die zwischen den ahnungslosen Menschen leben. Keine dieser Gruppen gibt Ihre wahre Natur der Menschheit preis. Keiner will vom Mob erkannt werden und sich damit der Gefahr einer Verfolgung aussetzen. So ziehen sie unerkannt, viele des Nachts, durch ihre finstere Welt - eine Welt, in der die Menschen meist nicht viel mehr sind, als unbedeutende Nebenrollen in einem großen Theaterstück.

Irgendwo, in diesem komplexen Stück, tauchen auch die **MONSTER** auf, denen dieses Buch gewidmet ist. Ihre Rollen sind meist bescheidene Nebenrollen und spielen oft im Hintergrund - verdeckt von den strahlenden Darstellern der anderen Fraktionen, die mit Ihrer Magie, Ihrem rasenden Zorn oder mit der Kunst der Korruption in der Welt umherstolzieren. Doch manchmal tritt auch eines der Monster aus den Schatten, spielt seine Rolle - und vermag das Publikum und sein Umfeld durch die unerwarteten Darbietungen zu verblüffen und damit wesentliche Veränderungen im Ablauf herbeizuführen.

Und die Zahl der **MONSTER** wächst, die meinen es sei Zeit für eine Wende. Sie suchen nach dem Weg aus der Enge ihrer dunklen Behausungen, heraus aus dem Leben in der Nacht und weg von ihrer geringen Bedeutung im großen Bühnenstück dieser finsternen Welt ...

Mit diesem Regelwerk, das Sie gerade in den Händen halten, haben Sie die Möglichkeit sich ein **MONSTER** zu erschaffen und es in die Schatten der 'Welt der Finsternis' eintauchen zu lassen. Die Regeln, die in diesem Buch erklärt werden, sind an ein bekanntes existierendes Regelsystem für Geschichtenerzähler angelehnt. **MONSTER - DIE REBELLION** ist kompatibel zu den anderen, bisher veröffentlichten Publikationen dieser finsternen Welt. Bei der Festlegung der Regeln wurde darauf geachtet, daß die Monster nicht das bestehende Gleichgewicht durch Ihre Übermacht stören, noch das sie wegen mangelnder Macht vor einem ähnlich erfahrenen Gegner zurückstehen müssen.

Ein **MONSTER** zu spielen, bedeutet Jäger und Opfer in einem Wesen zu sein. Ihr Urinstinkt treibt Sie durch die Nacht. Neben der Suche nach Nahrung, gieren Sie nach menschlichen Opfern, deren Furcht Ihnen zusätzliche Macht verleiht - Macht, um Dinge zu tun, die für einen Menschen unvorstellbar sind, oder die sie sich nur in ihrer Phantasie erträumen können. Und immer schaut Ihnen auch der Tod über die Schulter - nicht alle Menschen sind wehrlos und das Risiko der Entdeckung ist groß. Durch ein Foto oder eine Filmaufnahme und deren Veröffentlichung in den Medien, könnten Sie alles zerstören, all die Mühen die Ihre Artgenossen auf sich genommen haben, um unentdeckt zu bleiben. Doch nicht nur die Menschen machen Ihnen das Leben schwerer, da sind auch noch die Anderen - übernatürliche Wesen, deren Gesellschaft Sie lieber meiden sollten. Sie besitzen Kräfte, die den Ihren gleichen und sie bisweilen sogar um Längen übertreffen. Seien Sie also vorsichtig, wenn Ihnen Ihr Leben etwas wert ist - oder versuchen Sie, mit den Wölfen zu heulen und umgeben Sie sich mit Ihrer Gesellschaft. Ziehen Sie gemeinsam an einem Strang.

Und als ob das alles noch nicht reichen würde, gibt es auch noch unsichtbare Gefahren, die Ihr Leben erschweren. Mit der wachsenden Medialisierung, verlieren die Menschen immer mehr die Angst und den Respekt vor dem Außergewöhnlichen. Monster werden in vielen Filmen gezeigt und selbst sehr junge Menschen sehen sich diese Filme inzwischen an, ohne Alpträume zu bekommen. Es wird damit immer schwieriger wirklich noch jemanden zu finden, der im Boden versinkt, weil er einen unheimlichen haarigen Schatten gesehen hat... und damit steigt natürlich der Aufwand, den Sie betreiben müssen, um Ihre Macht zu erhalten.

Die zweite Gefahr ist der wachsende Verseuchungsgrad im Abfall der Menschen. Immer öfter befindet sich bei der aufgenommenen Nahrung Stoffe, die eher in den Sondermüll gehört hätten. Mit steigender Verseuchung werden Sie es immer schwerer haben, sich und Ihre Aggressionen unter Kontrolle zu halten.

Ausruhen dürfen Sie sich nur unter den Ihren. Tauchen Sie in die Schatten ab und betreten Sie die Vertrautheit Ihres Patrias. Hier finden Sie Gleichgesinnte - Wesen, die Sie verstehen und Ihnen Hilfe gewähren werden, so lange Sie nach den Regeln

der Atavus spielen. Lernen Sie von den Ältesten, die einst noch in der Wildnis lebten und viel Wissen an Sie weiterzugeben haben. Neben Ratschlägen, Warnungen und Informationen über die Welt außerhalb der Patrias, lernen Sie hier mehr über die Fähigkeiten, die Ihre Überlebenschancen wesentlich verbessern können. Hier finden Sie auch Gefährten, die Sie auf Ihren Wegen durch die Nacht begleiten werden.

Lernen Sie die unterschiedlichen Horden der **MONSTER** kennen und tauchen Sie immer tiefer in die Geheimnisse um die Vicanus oder die Damno ein und forschen Sie nach den verschollenen Origo.



KAPITEL ZWEI: Szenerie

Gotik Punk

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 31

Das Leben in der Stadt

Monster, ursprünglich Wesen der Wildnis - Jäger, Sammler und Bauern, die fernab vom Einfluß der Menschen ihr eigenes Dasein fristeten, haben sich erstaunlicherweise sehr gut an das Leben in der Stadt angepaßt. Sie bewohnen die von Menschen gemiedenen Plätze und betreten die Welt außerhalb der Patrias fast ausschließlich in der Nacht. Wenige der Monster verfügen über eine sogenannte harmlose Gestalt, die es ihnen ermöglicht auch mitten unter den Menschen zu Leben.

Monster haben sich daran gewöhnt, Abfälle der Menschen als Nahrung zu akzeptieren und ihre Ernährung darauf hin umstellt.

Die Monster und die Menschen

*This world rejects me
this world threw me away
this world never gave me a chance
this world gonna have to pay
[nine inch nails, burn]*

Monster haben den Menschen im Laufe ihrer Geschichte als Feind und Opfer zu fürchten und zu schätzen gelernt. Die komplex aufgebaute Psyche des Menschen und seine Tendenz zur Angst, haben sie zu idealen Opfern für die Monster gemacht. Die verschiedenen Gruppen unter den Monstern sind mehr oder weniger in das Umfeld der Menschen eingedrungen und leben nun dicht bei oder sogar mit ihnen. Als zwei Extreme lassen sich die Atrox und die Adulo nennen.

Die Atrox leben fast wie die ersten Monster. Wild, ihren Instinkten folgend als Jäger und Sammler, bleiben sie weit entfernt von den Ansiedlungen der Menschen.

Die Adulo dagegen haben sich völlig auf ein Leben mit und bei den Menschen eingestellt. Adulo sind aus einer inneren Überzeugung oder manche auch nur aus Bequemlichkeit, dazu übergegangen „mit den Wölfen zu heulen“ und anstatt die Menschen zu Erschrecken, sich in ihr Herz zu schleichen. Sie verzichten damit auf den großen Teil ihrer Macht, der sich nur mit der Energie der Furcht aktivieren läßt, doch das scheint ihnen wenig auszumachen.

Irgendwo dazwischen liegen die anderen Gruppen. Die Einen leben in den Patrias, um gemeinsam gegen die wachsende Furchtlosigkeit anzukämpfen. Die Anderen, teils Verstoßene oder auch Einzelgänger, findet man an den unglaublichsten Plätzen.

Die Angst

Die Angst ist eine der Grundenergien der Monster. Verspürten die ersten Monster nur eine Art von Adrenalinschub beim Töten von Tieren, so entwickelte sich dieses Gefühl beim Kontakt mit den ersten Menschen und Ihrer komplexen Psyche, zu einem wahren Rausch. Dieser Rausch brachte Schnel-

ligkeit, Körperkraft und außergewöhnliche Kräfte in das Leben der Monster. Mittlerweile haben die Monster gelernt, mit der Energie aus Angst besser umzugehen und ihren Verbrauch zu kontrollieren. Sie setzen sie gezielt in bestimmten Situationen zur Vergrößerung ihrer Macht ein.

Das Zeitalter des Unglaubens

Seit dem Einbruch in das Zeitalter des Unglaubens haben die Monster einen schweren Kampf auszufechten. Menschen haben den Glauben an das Übernatürliche verloren. *Früher stellten sich sogar schon bei den Schauergeschichten, die sich die Menschen am Kaminfeuer über Monster erzählt haben, die Nackenhaare auf und ein grausiger Schatten reichte für eine Ohnmacht. Mit der zunehmenden Beeinflussung durch die Medien, die unsere Taten nachahmen und in den Schmutz ziehen oder durch außerirdische Erscheinungen erklären, sind viele Menschen desensibilisiert. Manche empfinden die Versuche sie zu peinigen gar als erlebenswert. Es liegt in den Händen der jungen Generationen, durch die Verbindung alter Künste mit neuen Ideen und durch die Nutzung moderner technischer Möglichkeiten, bessere Wege zu finden, den Menschen wieder das Fürchten zu lehren.*

Die Kunst des Erschreckens

Es war nie wirklich einfach Menschen in Panik zu versetzen und danach mit dem Leben davonzukommen - ohne verfolgt zu werden. Alles fängt mit der Auswahl der richtigen Opfer an. Man muß sich die herausuchen, die ohnehin schon etwas ängstlicher sind. Aber man hüte sich vor den Überängstlichen - sie tragen meist Waffen mit sich, die durch Ihren Lärm die Stadt aufmerksam machen können und die vielleicht sogar in der Lage sind, ein Monster ernsthaft zu verletzen. Man sollte auch die Kranken meiden - ihr Herz ist meist nicht mehr belastbar genug und ein Stillstand würde den Täter in Unehre tauchen.

Hat man sich sein Opfer ausgesucht und eine Situation gefunden, in der sowohl die Tat, als auch der Rückzug gesichert sind, so heißt es schnell die Möglichkeit zu nutzen, alles zu geben - alles zu nehmen - und sich danach wieder in die Schatten zu schlagen, ohne verdächtige Spuren zu hinterlassen.

Ziele

„...es muß daher unser Ziel sein, zurückzuerobern, was unser war und uns rechtmäßig zusteht. Die Menschen zu töten ist dabei allerdings kein weiser Weg, denn das würde ihren Zorn entfachen und - Ihr wißt ja wie Menschen sind - sie in ihrem Fehlglauben bestätigen, ihre Lebensform sei die einzig wahre. Der richtige Weg ist es, den Menschen ihre Welt zu vergraulen, sie dort zu treffen wo sie sich

sicher fühlen. Das wird sie davon überzeugen, welchem Irrtum sie anhängen.“

[Zitat aus einer Versammlung der Wahren]

Technik

Die meisten Vicanus, wie auch die Damno der Stadt, sind es gewohnt mit der Technik der Menschen umzugehen und wissen ihre Vorzüge zu nutzen. Einige von ihnen erfinden und bauen sogar selbst Maschinen, was in der Vergangenheit meist in wahre Ungeheuer aus Stahl und Rauch ausartete, die an vielen Stellen noch heute die Patrias zieren.

Die Origo dagegen sind durch ihre absolute Abschottung relativ unerfahren im Umgang mit menschlicher Technik. Es gibt allerdings Gerüchte, daß die Atavus der Origo Spione in die Städte schicken, um allgemeine und gezielte Informationen über die menschliche Lebensweise zu besorgen.

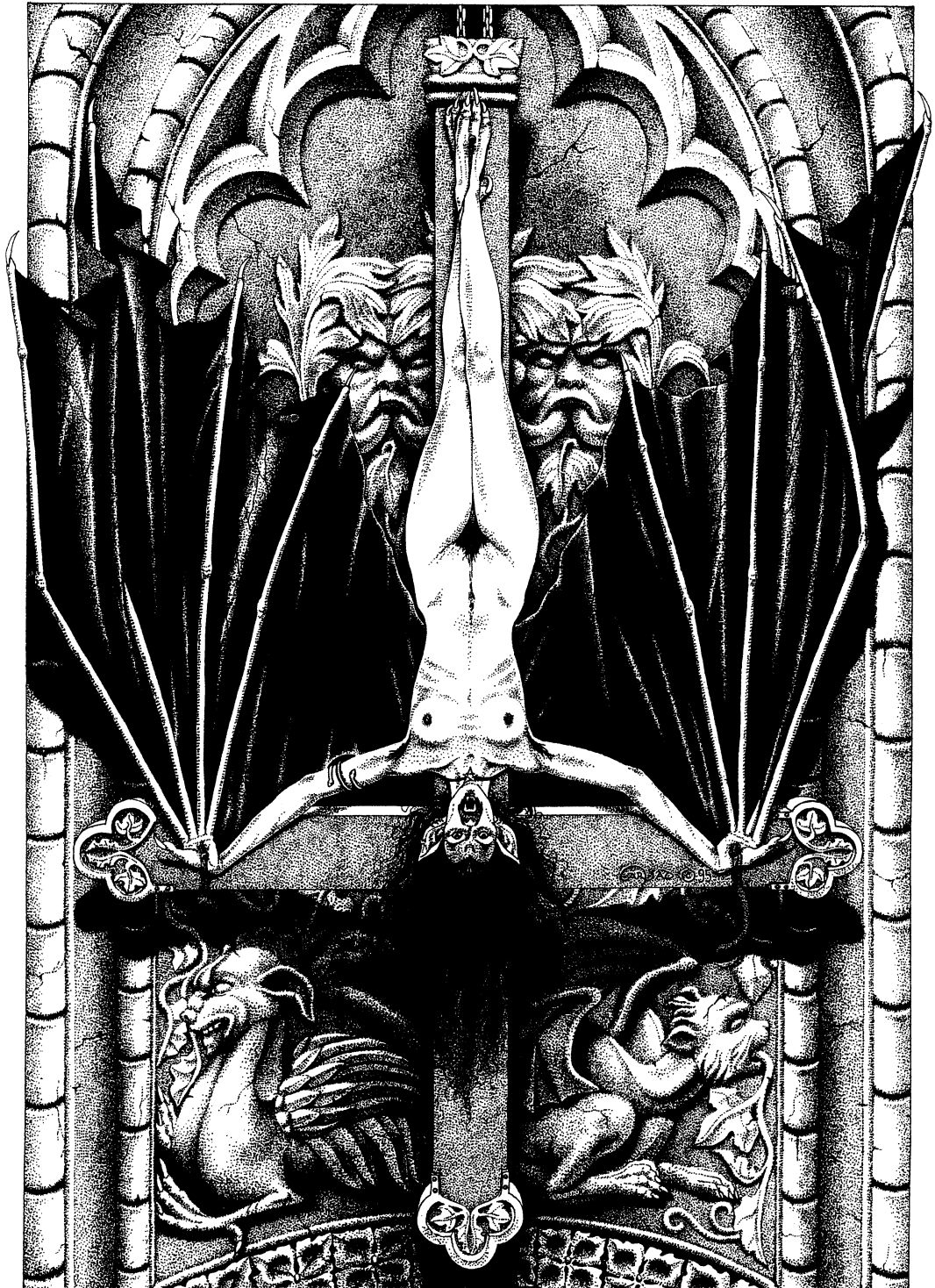
Soziale Unterschiede

Die Gesellschaft der Monster innerhalb der Patrias kennt durchaus eine soziale Rangfolge, erinnert jedoch eher an ein sozialistisches System, in dem nahezu jeder alles besitzt und Geld keine Rolle spielt. Natürlich gibt es dabei auch privaten Besitz und auch der Zugriff des Einzelnen auf die Besitztümer der Gemeinschaft ist geregelt.

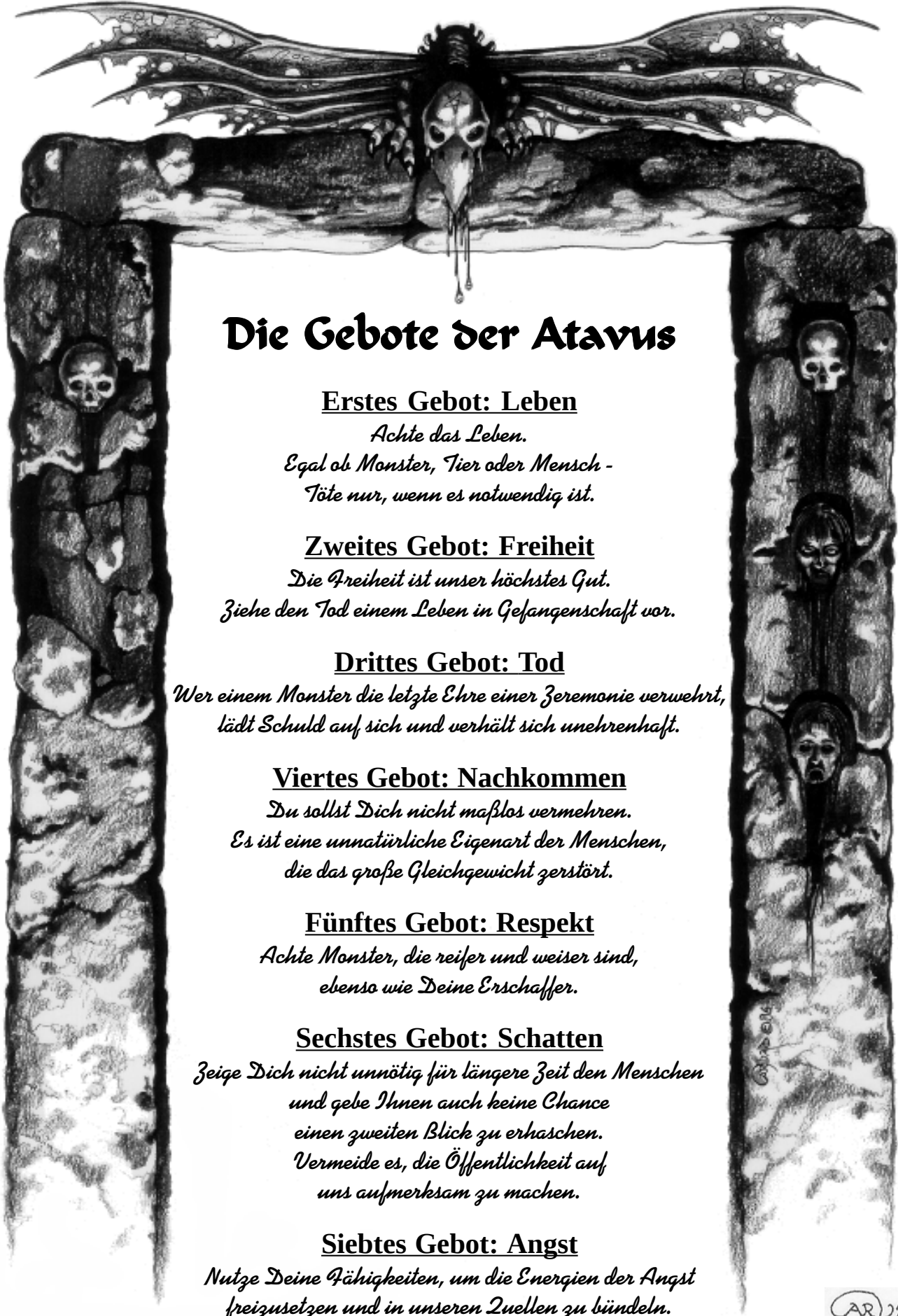
Im wesentlichen hängen die Freiheiten des Einzelnen von seinem Status unter den Seinen ab. Während sehr junge Monster, Taugenichtse und Neulinge eher das untere Ende der Treppe ausmachen, haben die Arbeiter, Krieger und Forscher - je nach Status und erbrachter Leistungen, mehr Freiheiten und Rechte.

Die Ranghöchsten, sind die Atavus. Sie sind eine Gruppe aus den ältesten und weisesten Monstern eines Patrias.

Sie bestimmen über die Gesetze, die von allen Monstern befolgt werden müssen. Sie sind Richter in Streitfragen und



Ratgeber bei Problemen. Es bedarf äußerst beeindruckender Taten, um als Atavus anerkannt zu werden, ohne das nötige hohe Alter zu besitzen. Nur wenige große Helden haben diesen Status in jungen Jahren erreicht.



Die Gebote der Atavus

Erstes Gebot: Leben

*Achte das Leben.
Egal ob Monster, Tier oder Mensch -
Töte nur, wenn es notwendig ist.*

Zweites Gebot: Freiheit

*Die Freiheit ist unser höchstes Gut.
Ziehe den Tod einem Leben in Gefangenschaft vor.*

Drittes Gebot: Tod

*Wer einem Monster die letzte Ehre einer Zeremonie verwehrt,
lädt Schuld auf sich und verhält sich unehrenhaft.*

Viertes Gebot: Nachkommen

*Du sollst Dich nicht maßlos vermehren.
Es ist eine unnatürliche Eigenart der Menschen,
die das große Gleichgewicht zerstört.*

Fünftes Gebot: Respekt

*Achte Monster, die reifer und weiser sind,
ebenso wie Deine Erschaffer.*

Sechstes Gebot: Schatten

*Zeige Dich nicht unnötig für längere Zeit den Menschen
und gebe Ihnen auch keine Chance
einen zweiten Blick zu erhaschen.
Vermeide es, die Öffentlichkeit auf
uns aufmerksam zu machen.*

Siebtes Gebot: Angst

*Nutze Deine Fähigkeiten, um die Energien der Angst
freizusetzen und in unseren Quellen zu bündeln.*

ARJAD

Die Gebote der Atavus

Im Laufe der Jahrhunderte haben die Atavus einen Wust von Regeln geschaffen und die Wichtigsten in den Geboten zusammengefaßt. Die Gebote zu befolgen ist Ehrensache und wird von den Anhängern der einzelnen Horden mehr oder weniger ernst genommen. Allgemein gilt, daß ein Verstoß, der bei den Atavus nicht gemeldet wird, eigentlich gar nicht vorgefallen ist. Kaum ein Monster würde ein anderes bei leichten Vergehen - wie z.B. einem Mord artfremder Wesen - bei den Atavus anzeigen. Auch gilt, das ein Fehltritt - im Allgemeinen - noch kein Grund für eine Verstoßung ist.

Erstes Gebot: Leben

Der Kampf gegen die Wildnis allein war hart genug und raubte viele Leben. Mit dem Aufbau der Patrias entstand diese Regel, die sich zu Beginn nur auf Monster bezog. Später wurden von den Vicanus auch Menschen und sogar Tiere hinzugenommen, weil alternative Nahrungsquellen dies ermöglichten.

Wirklichkeit: Nur wenige Monster brechen dieses Gebot, vor allem Detestor und Necodemo haben - verständlicherweise - ihre Probleme damit. Einzelne Verstöße werden, sofern sie keine Monster betreffen, großzügig behandelt.

Zweites Gebot: Freiheit

Monster sind in Ihrer Natur immer Wesen der weiten Wildnis geblieben und zeigen in der Gefangenschaft stark suizides Verhalten. Um die Last der Unehre bei einem Freitod von den Schultern gefangener Monstern zu nehmen, wurde dieses Gebot geschaffen.

Wirklichkeit: Einige wenige Monster leiden - bislang unentdeckt von den Medien - in den Laboren großer Konzerne und warten auf die Befreiung durch ihre Brüder. Viele bevorzugen tatsächlich den Freitod, um einer Entdeckung oder lebenslangen Gefangenschaft zu entgehen.

Drittes Gebot: Tod

Monster leben in einer Art ständigem Krieg. Tote sind meist Opfer dieses Krieges gegen die Unbilden der Umwelt und das - so die Atavus - gibt ihnen das Recht auf Huldigung durch eine Totenzeremonie, bei der der Leichnam während seines Zerfalls auf Yellroar besungen wird. Dieses Gebot entstand, ähnlich wie das zweite Gebot, durch die weisen Vorkehrungen der Atavus, um einer Entdeckung durch den Menschen vorzubeugen. Außerdem unterbindet es den Mißbrauch durch die Funebris.

Wirklichkeit: Monster bekommen - auch heute noch - von Kindheit an beigebracht, daß ein Toter nicht ohne Führung durch Gesang in den großen Kreislauf übergehen darf. Dementsprechend klein ist auch die Zahl der Monster, die außerhalb eines Patrias verwesen. Überlebende, die ohne einen gefallenen Bruder zurückkehren, werden peinlich genau über den Vorfall befragt und bei Fehlverhalten meist von der Gesellschaft verbannt. Kein Monster ist jedoch gezwungen für die Bergung eines Toten sein eigenes Leben zu opfern, wenn die Situation aussichtslos erscheint.

Viertes Gebot: Nachkommen

Es scheint seit jeher ein Grundsatz aller naturverbundenen Wesen zu sein, ihre Zahl nicht unbegrenzt ansteigen zu lassen, um einem Ungleichgewicht vorzubeugen.

Wirklichkeit: Oft haben einzelne Monster versucht sich - abseits der Patrias - durch starke Vermehrung zu einer eigenen Horde zu entwickeln, um ihre Macht zu vergrößern. Versuche dieser Art, werden jedoch bei der Entdeckung von allen Mons-

tern geahndet. Meist endet dies in dem blutigen Tod des Schöpfers und aller Nachkommen.

Fünftes Gebot: Respekt

Für die Atavus und andere ältere Monster erleichtert dieses Gebot das Leben ungemein. Manche sagten den Atavus Feigheit nach, als sie dieses Gebot schufen, doch inzwischen hat es sich bei allen Gemeinschaften eingebürgert.

Wirklichkeit: Vor allem Cerrdemen sind typische Kandidaten, für die Mißachtung dieses Gebotes. Verstöße werden in der Regel eher gering bestraft oder völlig unter den Teppich gekehrt, solange nicht die Verletzung eines anderen Gebotes hinzukommt.

Sechstes Gebot: Schatten

Die Erfahrung hat gezeigt, das Menschen sich beim ersten Anblick eines Monsters sehr stark ängstigen. Der zweite Blick endet jedoch instinktiv in einem Schutz- und Verteidigungsverhalten, was sich mit der Beachtung dieses Gebots umgehen läßt. Viele Menschen neigen außerdem zum „vergessen“ oder verdrängen von Gesehenem, wenn nicht ein zweiter Blick eine Bestätigung des Unglaublichen liefert. Nur durch diesen Umstand ist es den Monstern so lange gelungen relativ unbemerkt in den Städten zu überleben. Absichtliche Verstöße, wie auch längere Kontakte, werden sehr häufig mit der Verbannung aus dem Patrias geahndet. Dieses Gebot ist auch verantwortlich für die Ausgrenzung der Adulo.

Wirklichkeit: Auch dieses Gebot wird von allen Monster befolgt. Sogar ein Bruch des ersten Gebotes ist statthaft, wenn der Verdacht besteht, daß ein Mensch ein Monster wirklich als solches erkannt hat.

Siebttes Gebot: Angst

Dieses Gebot existiert erst seit dem Eintritt in das Zeitalter des Unglaubens und ist damit das jüngste von allen. Die Atavus haben es auf Anraten der Acroaten hinzugefügt, um die Grundversorgung der Quellen zu sichern, die immer öfter zu versiegen drohen. Acroaten haben inzwischen sogar Wege gefunden in Schleim gebundene Angst wieder zu lösen und einer Quelle zuzufügen.

Wirklichkeit: Nur wenige „nicht Acroaten“ sehen viel Sinn in diesem Gebot und opfern freiwillig Teile ihres mühsam erworbenen Angstvorrates. In Zeiten größter Not rufen die Atavus zu Sammlungen auf, bei denen jedes Monster im Patrias einen Teil seines potenten Schleims bei den Acroaten abliefern muß. Es versteht sich von selbst, daß solche Aktionen nicht gerade für die Beliebtheit der Acroaten sorgen.

LEXIKON

- **Akademie** Ort der Lehre, siehe Patrias
- **Adeptio** Monster, das an einer Akademie zum Lernen aufgenommen wurde oder sich gerade in einer Lernphase befindet.
- **Admissare** Monster, das zur Fortpflanzung freigegeben wurde und den Segen der Atavus bekommen hat.
- **Adolesc** Monster im kindlichem Alter ohne Rechte und Pflichten der Hüter erhalten hat.
- **Angstpunkte** entsprechen in ihrer Grundsubstanz der Energie, die Magier zum Zaubern benutzen. Monster speichern diese Energie, indem sie sie einer 'Quelle' zuführen oder (häufiger) an ihren Schleim binden und ihn damit potent genug für

die Aktivierung von Gimmicks machen. Ein Monster kann seinen Angstpunkte-Vorrat steigern, indem es Lebewesen erfolgreich erschreckt, bzw. bei ihnen echte Furcht erweckt. Angstpunkte können, nachdem sie in einer 'Quelle' gespeichert wurden, für die monstereigene Art der Magie genutzt werden.

- **Arcologien (Arcs)** sind Bauwerke, welche die menschliche Bevölkerung einer ganzen Stadt aufnehmen können. Sie verfügen über eine eigene Nahrungsmittel-, Wasser- und Luftversorgung und sind somit komplett autonom. Es gibt noch keine Arcologien. Sie existieren nur in den Träumen der 'Wahren'.

- **Atavus** - Die Ältesten werden allesamt durch Monster gestellt, die in Ihrem Werdegang durch besonders hervorzuhebenden Einfallsreichtum bei Fiesheiten auffielen. Oft Quälen sie Monster, die ihr Lernpensum nicht erfolgreich genug erfüllen, mit den grausamsten Methoden der Folter. Die Atavus sind allgemein bei den Monstern geachtet aber auch gefürchtet.

- **Gimmicks** sind die besonderen Fähigkeiten der Monster, die ihnen das Überleben sichern. Der Einsatz von Gimmicks erfordert Schleim und manchmal auch die Energie der Angst, von dem jedes Monster einen begrenzten Vorrat hat.

- **Horde**

*Wenn am Himmel die Sonne untergeht
beginnt für die Jungs der Tag
In kleinen Banden sammeln sie sich
gehen gemeinsam auf die Jagd*

[Die Toten Hosen, Hier kommt Alex]

Eine Horde ist die 'Familie' eines Monsters. Oftmals wird dieser Begriff für eine Gruppe von Monstern benutzt, die gut miteinander auskommen und gemeinsam herumziehen. Eine Horde kann durchaus größere Ausmaße annehmen und stellt ursprünglich einen Zusammenschluß zur gemeinsamen Jagd und zum Schutz dar.

- **Noxen** ist ein Pseudonym für eine schlimme Folter, als Bestrafung durch die Atavus. Der Foltermeister eines Patrias wird 'Castigo' genannt.

- Mit **Patrias** bezeichnen Monster Orte, an denen sie entweder Zuhause sind, sich versammeln oder ihre Schulungen bekommen. Größere Schulungsstätten werden, nach menschlichem Vorbild, als Akademien bezeichnet.

Sowohl in den Patrias, als auch in den Akademien, gelten strenge Verhaltensregeln. Wer sie befolgt und den Atavus Ehre erweist, kann den Schutz der Gemeinschaft in Anspruch nehmen und seine Fähigkeiten hier auf sichere Weise und unter Anleitung verbessern. Lassen Sie sich von der Vielfalt der Monstertypen nicht täuschen - in den meisten Patrias leben selten mehr als 50 Monster, eher weniger. Nur in sehr alten Patrias der Origo, oder den Metropolen der Menschen finden sich größere Ansammlungen von Monstern.

Der größte Patrias liegt unter Wasser (☞Cetus) und soll von fast tausend Monstern bewohnt sein.

- **Die Quelle** befindet sich irgendwo tief im Kern eines jeden Patrias verborgen. Sie besteht aus der puren Furcht der Menschen, die von Monstern erschreckt wurden und dient als übernatürliche Energiequelle für Monsterrituale und Monstermaschinen. Solange Menschen Angst vor Monstern haben, werden diese Energiequellen niemals versiegen.

Quellen haben die verschiedensten Ausprägungsformen. Zum Beispiel als großer, mit einer leuchtenden, ätzend-gelb gefärbten Flüssigkeit gefüllter Krater. Quellen werden von Acroaten bewacht.

- **Schleim** - Ursprünglich diente frisches pflanzliches oder tierisches Material als Nahrungsquelle. Durch das Leben in der

Stadt, ist verrottende organische Substanz für Vicanus mehr und mehr zum Ersatz geworden. Beispiele für möglichen Schleim sind ein verrottender Apfel oder das Aas eines Tieres. Manche Monster können sich nur von frischem Fleisch oder sogar nur von frischem Blut ernähren und sind daher gezwungen, wie Vampire auf die Jagd nach Leben zu gehen. Wenige angepaßte Monster können nahezu alles organische in Schleim umwandeln - sogar lackiertes Holz.

- **Tremonomicon** Jedes Monster, das von der Akademie akzeptiert wurde, erhält eine Ausgabe des Tremonomicons. In diesem magischen Artefakt, stehen die Grundregeln der Monster, sowie ein paar der größten Geheimnisse des Erschreckens, die über Jahrhunderte von den Atavus gesammelt wurden. Alle Bücher können durch ein spezielles Ritual auf den neuesten Stand gebracht werden. Der Inhalt kann nur von Monstern gelesen werden, da das Artefakt über eine eigene Intelligenz verfügt.

- **Die Wahre Welt**

*Now we rise
All ye children of the wild
Fists like hammers fill the air
Vast legions all immortal
Smash the stillness everywhere*

[Manowar, Holy War]

Die Wahre Welt ist eine Vision von vielen Monstern. Einige von ihnen haben ihre Bemühungen sie zu verwirklichen in ein fanatisches Stadium gebracht. In der Wahren Welt sind Monster die Beherrscher der Menschheit. Die Menschen haben sich, durch den anhaltenden Terror und Schrecken der Monster in eigenständigen Arcologien verschanzt (Kritiker würden es Ghetto nennen). Diese Vision wird in der Regel von den älteren Monstern herbeigesehnt. Sie träumen von einer Welt in der sie sich nicht verstecken müssen, wo überall genügend Schleim zu finden ist und wo Die Quelle niemals versiegen wird. Viele der jüngeren Monster scheinen keinen Sinn mehr darin zu sehen, eine ganze Rasse zu versklaven. Sie lieben es, sich in schleimigen dunklen Ecken zu verstecken, um manchmal zu einer schönen Terrortour um die Häuser zu ziehen.

- **Die Wahren** Die Wahren sind eine große Gruppe von Monstern, die von der Wahren Welt träumen und darauf hinarbeiten. Es ist eine Art fanatische Sekte unter den Monstern, die nicht immer sehr beliebt sind.

- **Zeitalters des Unglaubens** Siehe Seite 9.

KAPITEL DREI: Das Erzählen

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 61 - 73 oder Magier - Seite 143 - 155

KAPITEL VIER: Grundregeln

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 79-83 oder Magier - Seite 77 - 82

Erklärungen zum Charakterblatt

An dieser Stelle werden die neuen Elemente erklärt, die nur auf dem 'Monster - Die Rebellion' - Charakterblatt zu finden sind.

- **Konzept:** In welchem Stil richten Sie Ihr Leben aus ?
- **Alter:** Wie viele Jahre wandeln Sie schon auf der Erde ?
- **Patrias:** Wo befindet sich ihr Domizil, in dem Sie Ruhe und Geborgenheit finden ?
- **Horde:** Zu welcher Sorte von Monstern zählen Sie sich ?
- **Gimmicks:** Die besonderen Fähigkeiten der Monster, durch die sie ihre Überlebenschance und Gefährlichkeit enorm steigern können.
- **Verseuchung:** Wie stark sind Sie schon vom menschlichen Zerstörungsdrang in Mitleidenschaft gezogen worden ? Wie stark hat sich ihr soziales Verhalten schon verschlechtert ?
- **Vorrat:** Wieviel verwertbarer Schleim blubbert in ihrem Magen ? Wie groß ist der Anteil, der durch die Energie der Angst potent gemacht wurde ?



KAPITEL FÜNF: Charaktererschaffung

Anfang

Es gibt ein paar grundlegende Dinge, die Sie wissen sollten, bevor Sie mit der Erschaffung eines Monsters beginnen.

- Monster können ein Alter erreichen, das noch weit über dem Höchstalter eines Menschen liegt - manche von ihnen sind sogar unsterblich. Nehmen Sie sich deshalb die Freiheit, Monster zu spielen, die Kreaturen aus Sagen und Mythen längst vergangener Zeiten entsprechen.
- Bedenken Sie, das ein Monster weder eine Wergestalt, ein Vampir, eine Fee, ein Geist, eine Mumie, noch ein Magier ist. Auch wenn Sie mit diesem Regelwerk oftmals in der Lage sind, diesen Wesen ähnliche Monster zu erschaffen, so existieren dafür bereits Regelwerke, die Sie nutzen können. Monster unterscheiden sich zu den oben genannten Gruppen wesentlich in ihrer gesellschaftlichen Struktur, ihren Problemen und ihrer Einstellung zu den Menschen.
- Wollen Sie ein Monster erschaffen, um später in einem Crossover an der Seite von andersartigen, übernatürlichen Wesen zu spielen, sollten Sie von Anfang an Ihr Konzept darauf ausrichten. Es ist verständlich, daß keine Gruppierung ein Monster aufnehmen wird, mit dem es sich nur Ärger aufhält und für das man nicht den geringsten Funken an Sympathie entwickeln kann. Unter Monstern gibt es andere Gründe für den Zusammenhalt.

Schritt 1: Charakterkonzept

Zu Beginn der Erschaffung eines jeden Charakters, steht die Grundidee. Vielleicht lassen Sie sich durch Filme oder Bücher inspirieren, oder finden beim Lesen des Regelwerkes interessante Dinge, die Sie gerne zu einem Wesen zusammenfügen möchten. Das schöne an "Monster - Die Rebellion" ist, das Sie in der Lage sind, ein in Form und Aussehen frei wählbares Wesen zu spielen, daß durch eine Vielfalt von Möglichkeiten ausgeschmückt werden kann. Um Ihren Gedanken eine erste Form zu geben, folgen nun einige Konzepte, die für Monster typisch sind. Es steht Ihnen natürlich frei, weitere Konzepte zu entwerfen. Ein Konzept beschreibt, wie das Monster den größten Teil seiner Zeit bislang verbracht hat und auch weiterhin verbringen wird. Konzepte können sich natürlich im Laufe einer Chronik ändern, je nachdem welchen Einflüssen das Monster ausgesetzt ist.

Konzepte	
Anführer	(Held, Atavus, Lehrmeister)
Außenseiter	(Einzelgänger, Unbelehrbarer, Wahnsinniger)
Arbeiter	(Gärtner, Techniker, Konstrukteur, Alchimist, Schmied)
Adolesc	(Jungmonster, Ausreißer, Findelkind, Student)
Gelehrter	(Mitglied der Atavus, Forscher, Experte)
Unterhalter	(Musiker, Filmstar)
Krieger	(Soldat, Leibwächter, Meuchler, Wächter, Jäger, Söldner)
Rumtreiber	(Eremit, Pilger, Fremder, Nichtsnutz, Parasit, Einzelgänger)
Schnüffler	(Spion, Sonderkommando)
Verstoßener	(Menschenfresser, Süchtiger, Menschenfreund)

Die Abstammung

Nachdem wir die Grundzüge des Aufgabenbereiches nun umschrieben haben, stellt sich die Frage nach dem Aussehen des Monsters. Sieht man sich Beispiele aus Geschichten alter und jüngerer Herkunft an, so sind Monster oft Abstraktionen von bekannten Formen, Tieren oder Gegenständen, die erst durch die Kombination zu einem Wesen ihren Schrecken gewinnen. Entscheiden Sie, ob ihr Monster mehr menschliche oder tierische Merkmale besitzen soll, oder ob es vielleicht einem Gegenstand (z.B. einer Truhe) ähnelt. Sie sollten sich diese Entscheidung, auch in Bezug auf die Gimmicks die später erworben werden sollen, reiflich überlegen, da es die Akzeptanz durch andere Wesen prägen wird.

Die Abstammung	
Gegenstand	(Behälter, Gebrauchsgegenstand)
Mensch	(beliebige Herkunft)
Pflanze	(beliebige Art, Pilz)
Tier	(Raubtier, Haustier, Kleintier, Insekt)

Die Gruppen

Die Monster der westlichen Welt lassen sich grob in drei Hauptgruppen unterscheiden:

Die Origo

Sie leben im Einklang mit der Wildnis und legen keinen Wert auf die Nähe zum Menschen. Sie kommen auch ohne die Angst der Menschen aus und können auch auf die Folgen von Verseuchungen gerne verzichten.

Die Vicanus

Tief unter den menschlichen Siedlungen befindet sich Ihre Wohnstatt, geschützt durch Labyrinth und Wächter. Von dort aus brechen Sie mit anderen auf, um die Menschen zu ängstigen und an Macht zu gewinnen.

Die Damno

Sie sind ein Verstoßener. Ihre Taten sind so abscheulich, oder unverständlich, daß noch nicht einmal ihre Brüder Sie tolerieren. Ihre Gefährten gehören zu den widerwärtigsten Kreaturen der Welt.

Wesen und Verhalten

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 92

Persönlichkeitsarchetypen

Archetypen geben einem Charakter die Möglichkeit temporär verbrauchte Willenskraft wiederzugewinnen, indem man seiner Natur entsprechende Verhaltensweisen zeigt. Monster können die bereits in anderen Regelwerken vorgestellten Archetypen nutzen. Im Anschluß werden einige der bereits gefundenen Persönlichkeitstypen aufgeführt und neue vorgestellt.

Abweichler, Architekt, Autokrat, Berserker, Bonvivant, Büsser, Direktor, Edler Ritter, Ehrenmann, Fanatiker, Feigling, Gauner, Griesgram, Helfer, Kritiker, Lehrer, Lobsuchender, Masochist, Narr, Optimist, Perfektionist, Planer, Rauhbein, Rebell,

Richter, Rumtreiber, Sensationsjunkie, Spießer, Traditionalist, Überlebenskünstler, Untertan, Vermittler, Vertrauter, Visionär, Wettkämpfer.

Die Horden	
Arma	Der Großteil der Monster - läßt sich nicht in eine der anderen Horden einordnen. Meist sind es Arbeiter oder Krieger.
Atrox	Ihr Weg ist der Weg des Jägers. Sie ziehen durch die einsamen Gegenden und gesellen sich nur selten zu Fremden.
Acroaten	Eifrige Bekämpfer der Verseuchung. Magiekundige und Gelehrte.
Adulo	Sie haben erkannt, daß an einem Zusammenleben mit den Menschen auf Dauer kein Monster vorbeikommen wird.
Cassus	Körperlose Wandler in der digitalen Welt des Computernetzes.
Cerrdemen	Der nahe Wahnsinn ist ihr ständiger Begleiter und läßt sogar andere Monster erzittern.
Detestor	Sie verschmähen Pflanzen und Tiere und machen nur noch Jagd auf den Menschen. Sein Fleisch ist es, was sie befriedigt, sein warmes Blut vermag ihren Durst zu stillen.
Funebri	Von ihren Brüdern aus den Patrias verstoßen, lernten sie die Toten zu ihren Verbündeten zu machen. Ob Tier, Mensch und sogar Monster, kann sich kein Leichnam ihrem eisigen Griff entziehen.
Inpurus	Von der Sucht nach Macht getrieben, suchen sie nach immer neuen Wegen, um ihre Fähigkeiten durch Verseuchung zu optimieren. Doch jede Steigerung ihrer Macht bringt sie auch näher an den Abgrund zur Bestialität.
Kinder der Peona	Ihr Wesen ist menschlich und so sind auch viele ihrer Taten. Sie sind in Ihrer Gestalt gefangen und suchen verzweifelt nach der Erlösung aus ihrem Fluch.
Mentudizer	Sie sorgen sich um das Gleichgewicht zwischen Monstern und den Kräften der Wildnis. Statt dem ausgetretenen Pfad der Kraft zu folgen, bevorzugen Sie den steinigten Weg der Weisheit.
Necodemo	Den Urinstinkten folgend, suchen sie die verlorene Weite in der Zerstörung von allem, was sie beengt oder bedroht.
Noctu	Zum einem Leben nach Sonnenuntergang verdammt, gehören sie zu den besten Jägern unter dem Mond.
Suggrandis	Auf die einsamsten Orte der Welt zurückgezogen, versuchen sie zu Überleben, bis die Menschen sich selbst vernichtet haben.
Struxi	Ehemals die Baumeister der ersten Patrias und die Alchimisten der Origo. Heute versuchen sie die Erfindungen der Menschen für die Vicanus nutzbar zu machen.

Vielfraß

Unersättlicher Hunger begleitet Sie auf Ihren Wegen und bestimmt Ihr Denken. Bei Ihnen dreht sich alles um die Nahrungsaufnahme.

Zerstörer

Alles um Sie herum scheint nur aufgebaut zu sein, um Sie einzuengen, Ihnen die Luft zum Atmen zu nehmen, oder Sie ganz einfach zu Beleidigen. Befreien Sie sich !

Schritt 2: Auswahl der Attribute

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 92 - 94

Attribute	
Primär:	7 Punkte
Sekundär:	5 Punkte
Tertiär:	3 Punkte

Häßlichkeit

Gilt nur für die Monsterform und ist eine Negation des Erscheinungsbildes. Punkte werden beim Erschrecken oder Einschüchtern hinzugezogen, jedoch bei sozialen Kontakten mit Nicht-Monstern abgezogen. Unter Monstern gilt "Häßlichkeit" bei sozialen Aktionen positiv als Erscheinungsbild.

- Gering: Sie sehen zwar unmenschlich häßlich aus, aber haben unter Ihresgleichen noch ein paar schöne Seiten zuviel.
- Durchschnittlich: Sie fallen unter Monstern kaum auf, haben allerdings auch keine Probleme mit Neidern.
- Gut: Man respektiert Sie als attraktiv-häßlichen Bestandteil der Monstergesellschaft.
- Außergewöhnlich: Ihr Anblick kann ein Monster in Ekstase versetzen und Menschen schon durch den bloßen Anblick zum Ergrauen bringen.
- Herausragend: Bei Ihrem Anblick fangen selbst die Atavus an, von ihrer Jugend zu schwärmen und begegnen Ihnen mit Wohlwollen. Gleichgestellte Monster neigen schon mal zur Eifersucht.

Schritt 3: Auswahl der Fähigkeiten

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 94 - 95

Fähigkeiten	
Primär:	13 Punkte
Sekundär:	9 Punkte
Tertiär:	5 Punkte

Monstertypische Fähigkeiten:

Talente: Fliegen
Fertigkeiten: Erschrecken
Kenntnisse: Monsterkunde, Yellroar

(ausführliche Erklärungen, siehe Seite 37)

Schritt 4: Vorteile

Vorteile	
Gimmicks	8 Punkte
Hintergrund	5 Punkte
Tugenden	7 Punkte

Gimmicks

Monster verfügen über übermenschliche Kräfte und mystische Fähigkeiten. Diese Gimmicks beinhalten Veränderungen des eigenen Körperbaus, sowie geistige oder sogar magische Künste, die das Monster im Laufe seines Lebens ausprägt oder erlernt. Zu Beginn stehen dem Monster, abhängig von der gewählten Horde, nur eine kleine Auswahl an Gimmicks zur Verfügung. Sie können zu Beginn für 8 Punkte Gimmicks erwerben, wobei jedoch die **Stufenbegrenzung** bei der Charaktererschaffung bei 3 liegt. Durch diese Einschränkungen soll es unmöglich werden, mit einer unzerstörbaren Killermaschine zu beginnen, aber möglich bleiben, sich eine gute Auswahl von Fähigkeiten zuzulegen.

[Sollten Sie unbedingt Wert darauf legen, ein Gimmick einer höheren Stufe zu erwerben, so lesen Sie bitte den Abschnitt "Schritt 5: Letzte Handgriffe" durch.]

Denken Sie immer daran, welche Abstammung Sie für Ihr Monster gewählt haben und überlegen Sie, ob ein von Ihnen favorisiertes Gimmick in Ihr Monsterkonzept paßt. Ob Ihre Kombination erfolgreich ist, wird die natürliche Auslese in der 'Welt der Finsternis' zeigen. Genauere Beschreibungen der Gimmicks finden Sie auf Seite 43.

Allgemeine Gimmicks (Zu Beginn für jedes Monster erlernbar)
Fortbewegung: Mehr Beine, Schlangenform oder Flossen.
Körpergröße : Größe zwischen Hund und Grizzly.
Körperpanzerung: Fell, Schuppen, Lederhaut oder Exoskelett.
Körperwaffen: Von Fangzähnen bis zum Spinnennetz.
Pfade der Origo: Gaben die das Überleben in der Wildnis leichter machen. [Origo]
Tremonis: Die Künste des Erschreckens. [Vicanus]
Übernatürliche Wahrnehmung: Geschärfte Sinne bis zum Sehen im Dunkeln.

Spezielle Ausrichtungen (...die zu Beginn nur bestimmten Gruppen zur Verfügung stehen oder mit freien Punkten erworben werden können)
Digitalis: Die virtuellen Wanderer haben ihre eigenen Fähigkeiten, die nur ihnen offenstehen.
Fortis: Übernatürliche Muskelkraft und unvorstellbare Gewaltausbrüche.
Magie der Acroaten: Heilung, Wahrnehmung und Kampf.
Pfade der Inpurus: Gifte und Kampf im Schatten der Verseuchung.
Rituale der Kultisten: Der oft verdammte Umgang mit dem Tod.

Hintergründe

Jedes Monster erhält fünf Punkte, die es auf die verschiedenen Hintergrundeigenschaften verteilen kann.

Hintergründe
Bibliothek: Der Zugang zu einer Sammlung von Schriftstücken.
Gefolgsleute: Diener und Helfer aus den eigenen Reihen.
Mentor: Ihr Berater und Patron in der Gesellschaft der Monster.
Quelle: Ihr Zugang zu der Quelle ihres Patrias.
Ruhm: Ihr Bekanntheitsgrad unter den Menschen.
Schatz/Wohnraum: Menschliche Werte, Unterkunft und vielleicht sogar ein magischer Gegenstand.
Status: Ihr Ruf unter den Monstern ihrer Umgebung.
Talisman: Ein Artefakt, dessen Wert unbezahlbar sein kann.
Verbündete: Ihre Kontakte und Helfer unter den Menschen.

Tugenden

Tugenden sind für ein Monster weitaus weniger entscheidend, als für einen Vampir, können jedoch in manchen Situationen das Handeln eines Monsters entscheiden. Die Tugenden dienen mehr dem Spieler als Richtlinie, denn dem Erzähler als Maßstab. Verteilen Sie nach Belieben sieben Punkte auf die drei Tugenden. Beachten Sie das jede Tugend bereits zu Beginn einen Punkt hat.

Schritt 5: Letzte Handgriffe

Nun haben Sie schon recht viele Eigenheiten Ihres Monsters festgelegt und mußten sich dabei oft an eng gesteckte Grenzen halten. Damit Sie vor Spielbeginn noch die ärgsten Schwächen ihres Charakters lindern oder eine seiner Stärken besonders ausbauen können, stehen ihnen nun noch 15 freie Zusatzpunkte zur Verfügung, die Sie den folgenden Angaben entsprechend einsetzen können. Eine Sonderregel besagt, das der Erzähler in Ausnahmefällen auch **Gimmicks höherer Stufen** zulassen kann. Die Punkte, welche die dritte Stufe übersteigen, müssen dann allerdings mit Freien Punkten erworben werden.

Willenskraft

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 96

Schleimvorrat

Der Schleimvorrat läßt sich in etwa als Magenvolumen interpretieren. Ein Monster kann bis zu seinem Maximum mit Schleim vollgefressen sein, ohne Abzüge durch Trägheit zu bekommen. Steigerungen über das Maximum sind möglich, bewirken jedoch eine Steigerung der Schwierigkeit von +1 je zwei Punkte, auf alle Aktionen. Ein Monster beginnt mit einem Maximalvolumen von 10 Schleimpunkten, der zu Beginn mit W10 potenten Schleimpunkten gefüllt ist. Der Rest kann nach Belieben mit normalem Schleim gefüllt sein. Wenn Sie mit freien Zusatzpunkten ihren Maximalvorrat um einen Punkt erhöhen, steigern Sie auch direkt ihren potenten Schleimvorrat um 1.

Punktekosten für Wertesteigerungen (durch Freie Zusatzpunkte)	
Attribute	5 pro Punkt
Fähigkeiten	2 pro Punkt
Gimmicks (alle)	8 pro Punkt
Spezialität	5 pro Punkt
Hintergrund	1 pro Punkt
Schleimvorrat (potent)	1 pro Punkt
Tugenden	2 pro Punkt
Willenskraft	1 pro Punkt

Vorzüge und Schwächen

Vorzüge und Schwächen hauchen Ihrem Spielcharakter noch ein wenig mehr Leben ein, machen ihn realistischer und können in manchen Spielsituationen über Leben und Tod der ganzen Gruppe entscheiden. Lassen Sie sich bei der Wahl eines Vorzugs oder einer Schwäche, jedesmal eine Erklärung oder sogar eine kleine Geschichte einfallen, warum gerade Sie auf diese Weise gesegnet oder verflucht sind. Sie bringen sich damit selbst dazu, den Hintergrund Ihres Charakters auszubauen. Spieltechnisch muß erwähnt werden, daß **durch die Wahl von Schwächen, maximal 7 zusätzliche Freie Punkte erworben werden können**. Vorzüge können dagegen mit Freien Punkten, in einer beliebigen Höhe erworben werden.

Eine Auswahl an Vorzügen und Schwächen finden Sie ab Seite 38.

Lebensfunke

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 97

Beispiel einer Charaktererschaffung

Lothar beschließt, sich ein Monster zu erschaffen.

Schritt 1: Konzept

Bei der Wahl des Konzepts kommt es bei Lothar nach kurzem Überlegen zu einer engeren Auswahl zwischen einem Außenseiter- und dem Kriegerkonzept. Da ihm der Spielleiter in Hinsicht der restlichen Gruppe vom Außenseiterkonzept abrät, entscheidet sich Lothar schließlich für das Konzept eines Meuchlers, der im Auftrag eines Atavus verdammte Monster auffinden und auslöschen soll. Als Namen für das Monster wählt Lothar den Namen "Cruor" der aus dem lateinischen kommt und "Mord" bedeutet.

Lothar möchte seinem Hintergrund entsprechend ein sowohl geheimnisvolles als auch furchteinflößendes Aussehen haben, was auch noch seinem Konzept entspricht. Als ideale Ausgangsform seines Monsters wählt er das Ebenbild einer Gottesanbeterin - erhaben und tödlich.

Nach dem Studium der verschiedenen Horden und nachdem der Erzähler eine Einschränkung gemacht hat, die Origo und Damno ausschließt, entscheidet sich Lothar schließlich für einen Arma dessen Wesen sadistischer Natur sein soll. Er nennt dies auch als Grund warum die Atavus ihn zu ihrer verdeckten Hand gemacht haben.

Auch unter Monstern ist Mord schließlich kein Kavaliersdelikt und bedarf schon einiger Überwindung oder einer natürlichen Motivation. Als Verhalten wählt er dagegen Helfer, weil er in der Gesellschaft von anderen Monstern unbedingt seine wahre Natur verbergen will.

Schritt 2: Attribute

Da die körperlichen Attribute wie Stärke und Geschick für einen Krieger sehr typisch sind und die geistigen Attribute für eine Aufrechterhaltung der Tarnung und zum Auffinden der Gesuchten benötigt wird, legt Lothar seine Kategorien in dieser Reihenfolge fest. Die gesellschaftlichen Attribute bilden seine tertiäre Kategorie.

Lothar verteilt vier seiner sieben körperlichen Punkte auf Geschick (ergibt insgesamt 5) drei Punkte auf Körperkraft (ergibt insgesamt 4) und läßt seine Widerstandskraft damit bei nur einem Punkt. Lothars Cruor ist damit bislang zwar sehr Geschickt und recht Stark, jedoch kaum robuster als ein Kleinkind. Als der Erzähler ihn darauf hinweist, verrät Lothar, daß er diesen Umstand später durch ein Gimmick kompensieren will.

Dann steigert er seine Wahrnehmung und Geistesschärfe um je zwei Punkte auf 3 und die Intelligenz durch einen Punkt auf 2.

Die verbliebenen drei gesellschaftlichen Punkte nutzt er zu gleichen Teilen bei Charisma, Manipulation und Häßlichkeit. In der Monstergesellschaft wird er damit kein besonders Ansehen genießen, aber vorteilhafterweise auch nicht besonders auffallen.

Schritt 3: Fähigkeiten

Dem Charakterblatt folgend, erreicht Lothar nun die Fähigkeiten, die es nun zu Gewichten gilt.

Da es sich bei dem Monster um einen ausgebildeten Jäger und Meuchelmörder handeln soll, sind Talente und Fertigkeiten in der Auswahl um die primäre Punktvergabe von 13 Punkten. Da jedoch in erster Linie seine Ausbildung zählt entscheidet sich Lothar für Fertigkeiten als primäre Fähigkeit. Nachdem er auf Jagen, Tarnen und Schleichen jeweils drei Punkte verteilt hat, bleiben ihm noch 4 Punkte um Klettern und bewaffneten Nahkampf um je zwei Punkte zu steigern. Von den 9 Punkten, die Lothar für seine Talente zur Verfügung hat, vergibt er spontan zwei Punkte auf Aufmerksamkeit, Ausweichen und Nahkampf. Diese drei Talente empfindet er für einen Krieger als unverzichtbar. Für Lügen, Schauspielerei und Gassenwissen bleiben dann zwar nur noch je ein Punkt übrig, aber ein "neuer" Charakter ist nun einmal kein "Alter Drache".

Nun verteilt Lothar seine fünf Kenntnispunkte. Da sein Einsatzgebiet nicht über die Stadtgrenzen hinausgeht, investiert er einen Punkt in Ortskenntnis. Um mit seinen Ermittlungen erfolgreich zu sein, legt er den Löwenanteil von drei Punkten auf Nachforschungen und schließlich noch den letzten Punkt auf Sprachen, damit er neben Yellroar, der Monstersprache auch die lokale Menschengesprache verstehen und sprechen kann.

Schritt 4: Vorteile

Wurden bislang im wesentlichen die allgemeinen Dinge behandelt, die für jedes intelligente Lebewesen ähnlich ausgeführt werden, folgen nun die monstertypischen Festlegungen. Lothar darf sich Cruors Vorteile aussuchen und beginnt mit den Gimmicks, die einem Monster erst seine wirklichen Stärken verleihen. Lothar kann bei der Erschaffung nur Gimmicks auswählen, deren Stufe drei, oder weniger beträgt. Außerdem stehen ihm nur 8 Punkte zu Verfügung. Damit Cruor einen guten Kämpfer abgibt, braucht er Waffen und eine Panzerung - damit er ein guter Schnüffler wird, eine besondere Wahrnehmung.

Bei den Körperwaffen fällt seine Wahl auf Fangzähne und simuliert damit die Greifzähne einer Gottesanbeterin. Er betont, daß dies nicht seine einzigen Waffen bleiben werden und das er vorhat sich noch ein weiteres Gimmick mit den Freien Zusatzpunkten zu erwerben. Als Panzerung wählt er, in Anlehnung an die Gottesanbeterin und seine niedrige Widerstandskraft ein Exoskelett. Das Exoskelett hat den Vorteil, daß es dem Träger eine panzernde Wirkung verschafft, allerdings auch den Nachteil einer stark eingeschränkten Beweglichkeit. Die verbleibenden drei Punkte verwendet Lothar zur Steigerung seiner Wahrnehmung. Er erwirbt Sehen im Dunkeln, verbessertes Sehen (Facettenaugen) und schließlich noch Spur der Beute, um sich als Jäger zu perfektionieren. Alle Gimmicks von Cruor sind permanent, soweit dies möglich ist. Damit erspart er sich die Schleimpunkte, die vor einem Kampf für eine Umwandlung nötig wären.

Bei der Vergabe der fünf Hintergrundpunkte ist Lothars Cruor aufgrund seiner Zugehörigkeit zu den Arma recht freigestellt. Er vergibt zwei Punkte für den Erwerb eines Stufe 1 Talismans. Das Amulett soll die Fähigkeit haben, Verseuchungen erkennbar zu machen und entsprechend der Konzentration seine Vibration in der Stärke anzupassen. Ein Punkt setzt er für einen Schatz ein, der seine materialistischen "Jagdtrophäen" widerspiegeln soll. Sein Auftraggeber unter den sonst so weisen Atavus, gehört eher zu den selteneren Ausnahmen, da er seine Ziele auch mit solchen Monstern wie Cruor verwirklicht. Zwei Hintergrundpunkte auf Mentor verschaffen Lothar diesen einflußreichen, wenn auch schwer einschätzbaren Gönner.

Bei den Tugenden findet Lothar, daß Cruor besonders Selbstbeherrscht und Mutig sein sollte. Dafür sieht es mit seinem Gewissen weniger gut aus. Ein Punkt für eine eher gleichgültige Einstellung zwei Punkte für eine gute Selbstbeherrschung und vier Punkte für einen äußerst mutigen Kämpfer, der sich oft in unbekanntes Gebiet wagen muß. Da Tugenden bereits einen Punkt vorgegeben haben ergibt sich damit ein Gewissen von zwei, eine Selbstbeherrschung von drei und ein Mut von fünf Punkten.

Schritt 5: Letzte Handgriffe

Zuerst bestimmt Lothar die Anfangswerte für seine Verseuchung, seine Willenskraft, seinen Schleim- und Angstpunkte-Vorrat. Da er einen Arma der Vicanus gewählt hat, würde sein Verseuchungswert zu Beginn bei einem Punkt liegen. Der Erzähler steht ihm jedoch zu, sich wegen der besonderen Eigenschaft seines Talismans zwischen einer Verseuchung von einem oder gar keiner Verseuchung zu entscheiden. Lothar nimmt die Verseuchung in Kauf, möchte damit jedoch eine Anpassung seiner Motorik an das recht unhandliche Exoskelett

bekommen, was den Abzug auf Geschicklichkeit um einen Punkt senkt. Der Erzähler ist mit dieser Veränderung einverstanden.

Die Willenskraft liegt bei der Erschaffung eines Monsters bei fünf Punkten. Der ursprüngliche Schleimvorrat eines Monsters beträgt zu Beginn maximal zehn Punkte. Lothar würfelt mit seinem zehneitigen Würfel eine Sechs. Sein Magen ist also mit sechs potenten Schleimpunkten gefüllt. Lothar entscheidet, daß sein Monster ganz gesättigt ist und füllt die restlichen freien vier Felder mit normalem Schleim.

Nun kommt Lothar zur Vergabe seiner 15 freien Zusatzpunkte. Mit diesen Punkten läßt sich fast alles erwerben - auch Dinge die bislang verwehrt waren.

Lothar möchte noch folgende Dinge mit seinen freien Punkten erwerben:

- ♦ ein Paar Klauen in der Form von Fangarmen, passend zu einer Gottesanbeterin (10 freie Punkte, da Körperwaffen eine Spezialität der Arma sind)
- ♦ den Vorzug Vierbeinigkeit (1 freier Punkt), um die Zahl seiner Beine zu erhöhen und auch die entsprechenden Vorteile für sich zu nutzen.
- ♦ eine harmlose Gestalt einer etwa 20cm hohen Gottesanbeterin (3 freie Punkte). Zwar wird kaum ein Mensch ihn in dieser Gestalt besonders attraktiv finden, aber es genügt, um sich mit wenig Aufsehen in Menschnähe zu bewegen.
- ♦ eine Steigerung seiner Nahkampfkünste um 2 Punkte (4 freie Punkte)
- ♦ und den Vorzug Botulismus (3 freie Punkte), der seinen Körper für andere ungenießbar werden läßt.

Da Lothar für seine Wünsche mehr als 15 Punkte braucht (nämlich genau 21 freie Punkte), bleibt ihm als einzige Möglichkeit noch der "Erwerb" von Schwächen, um an maximal sieben freie Zusatzpunkte zu gelangen. Folgende Bürden wurden Cruor von Lothar auferlegt:

- ♦ die psychologische Schwäche "Sadismus" (2 zusätzliche Punkte)
- ♦ Die Aufgaben, die Cruor von seinem Mentor aufgetragen werden, empfindet Lothar als dunkles Geheimnis (1 zusätzlicher Punkt). Wenn die Gesellschaft der Monster davon wüßte, könnte auch sein recht einflußreicher Atavus-Mentor ihm nicht mehr helfen.
- ♦ Cruor wird aufgrund seiner Vielfräßigkeit (3 zusätzliche Punkte), wohl an keiner gedeckten Tafel vorbeigehen können.

Damit beendet Lothar die Charaktererschaffung.

Das spielfertige Monster:

Name:	Cruor	Wesen:	Sadist	Alter:	8 Jhr
Spieler:	Lothar	Verhalten:	Helfer	Patrias:	Berlin
Chronik:	Berlin	Konzept:	Meuchler	Horde:	Arma

Attribute:

Körperkraft	4	Charisma	2	Wahrnehmung	3
Geschick	5	Manipulation	2	Intelligenz	2
Widerstands.	1	Häßlichkeit	2	Geistesschärfe	3

Fähigkeiten

Aufmerksamkeit 2, Jagen 3, Klettern 2, Lügen 1, Sprachen 1, Ausweichen 2, Nahkampf 4, Nachforschungen 3, bewaffneter Nahkampf 2, Tarnen 3, Schauspielen 1, Ortskenntnis 1, Gaswissen 1, Heimlichkeit 3

Gimmicks und Vorzüge & Schwächen

Fangzähne, Exoskelett (4/-2), Vierbeinig, Facettenaugen, Spur der Beute, Fangarme, Sehen im Dunkeln, Vielfraß, harmlose Gestalt (Gottesanbeterin), Botulismus, Sadismus, dunkles Geheimnis

Hintergrund

Talisman 1	Mentor 2	Schatz 1
------------	----------	----------

Tugenden

Selbstbeherrschung 3	Gewissen 2	Mut 5
----------------------	------------	-------

Verseuchung 1/1

Willenskraft 5/5

Schleim:	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
möglich:	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Angst:	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○

KAPITEL SECHS:

Chronik

Ideen & Konzepte für Monstergeschichten

- Ein Monster soll aus der „Gefangenschaft“ eines Magiers befreit werden. Bleibt die Frage ob a) sich das Monster dort nicht den Erwartungen zum Trotz wohlfühlt und b) ob das Monster den Befreiern gegenüber friedlich ist.
- Ein Chemiewerk verseucht einen wichtigen Nahrungsstandort eines Patrias. Eine Gruppe von Monstern wird ausgewählt, um in die Fabrik einzudringen und die Verantwortlichen zum Wahnsinn zu treiben und ggf. das Werk zu sabotieren.
- Ein Monster schockt die ganze Gesellschaft, indem es sich den Menschen in einer geradezu lächerlichen Art zeigt und Kindern die Angst vor Monstern ausredet. Ist einer der Adulo wahnsinnig geworden ? Diesem Treiben muß Einhalt geboten werden ! Was sich später herausstellen könnte ist, daß das Monster in Wahrheit nur ein verkleideter Mensch ist.
- Eine geheimnisvolle Seuche rafft mehrere Monster eines Patrias dahin. Alte Aufzeichnungen belegen, daß schon einmal vor hunderten von Jahren die Origo damit zu kämpfen hatten und ein Gegengift entwickelten, dessen genaues Rezept allerdings keinem Vicanus mehr bekannt ist. Nun siecht auch einer der wichtigsten Atavus dahin und Eile ist höchstes Gebot. Eine Gruppe mutiger Monster muß sich in die Wildnis aufmachen und versuchen, Kontakt zu den Origo zu bekommen.

KAPITEL SIEBEN: Systeme

Der Weg unter den Schrecklichen...

Die Gesellschaft der Monster ist nicht ganz so einfach gestrickt, wie es uns aus vielen Hollywood-Filmen glauben gemacht wird. Dort handelt es sich meist um Einzelgänger, die nur darauf aus sind möglichst viel Schaden anzurichten oder Menschen zu fressen. Sicherlich gibt es solche Monster, doch sie sind nur eine Nuance des Monsterspektrums. Monster sind durch ihre Vielseitigkeit an vielen Orten zu finden und leben dort mit den unterschiedlichsten Umweltbedingungen. Während es in jüngster Zeit immer mehr Monster in die Städte zieht, wo sie sich den Vicanus anschließen, nutzten sie in der Vergangenheit die unbesiedelten Freiräume, die man in Wald (Silva), Ebene (Maturus), Wasser (Actuari und Cetus) und Luft (Acc'o'livis) aufteilen kann. Die höchsten Vertreter dieser Gruppierungen halten untereinander Kontakt und versuchen Streitigkeiten auf „friedlichem Wege“ zu schlichten. Jede Gruppe verfügt über ihre eigenen Städte und Versammlungsorte, die Patrias, aus denen sie Feinde mit allen Mitteln fernhalten.

... hat neue Dimensionen bekommen

Immer wieder kam es bei einigen Monstern zu üblen Veränderungen und durch die Nähe zum Menschen haben sich zum Leidwesen der Monstergesellschaft einige Probleme noch verschärft, die manche Monster dazu zwang eigene Wege zu gehen. So bildeten sich die Inpurus, die Gefallen am Genuß verseuchter Nahrung gefunden haben, die Detestor, die ihren Hunger nur noch durch Menschenfleisch stillen können und die Funebris, die durch ihren Kontakt zu den Toten für Aufregung sorgen. Monster dieser Machart werden bei Begegnungen mit den „Unverdorbenen“ oft auf Ablehnung und Verfolgung stoßen.

Bei den Netzwandlern, von den Atavus auch „Cassus“ genannten Monstern, ist man sich über deren Stellung im ganzen System noch nicht ganz einig. Es scheint im digitalen Kosmos eine ähnliche Vielfältigkeit an Unterschieden zu geben wie in der realen Welt.

Eine Aufzählung der Gruppierungen

Die größten Unterschiede zwischen den Monstern lassen sich bei ihren Formen der Fortbewegung und der Wahl des Lebensraumes finden. Während manche Lebensräume nur durch bestimmte Monster besiedelbar sind, werden andere Gegenden von einigen Monstern aus Abneigung gemieden oder wegen bestimmten Vorzügen ausgewählt.

- ❖ **Die Acc'o'livis**, die Kinder der Luft
- ❖ **Die Actuari** oder **Cetus**, die Bewohner des Meeres
- ❖ **Die Maturus**, die Jäger der Ebene
- ❖ **Die Silva**, die Monster des Waldes

❖ Die Origo, die Ursprünglichen

- **Die Atrox**, die Wilden, Unbezähmbaren
- **Suggrandis**, die Giganten, Fossilien aus besseren Zeiten
- **Die Mentudizer**, die Gelehrten unter den Origo
- **Struxi**, die Alchimisten

❖ Die Vicanus, die Monster der Stadt

- **Die Arma**, die Arbeiter und Krieger unter den Monstern.
- **Die Acroaten**, die Gelehrten unter den Vicanus (ehemals Mentudizer)
- **Die Struxi**, die Techniker und Konstrukteure
- **Die Kinder der Peona**, verfluchte Monster die gegen ihr Schicksal ankämpfen
- **Die Netzwandler** (Cassus), die Monster aus den digitalen Netzen
- **Die Noctu**, die Jäger der Nacht
- **Die Necodemo**, die hemmungslosen Vernichter
- **Die Cerrdemen**, die dem Wahnsinn geweihten, die noch auf dem schmalen Pfad zu den „Damno“ wandeln

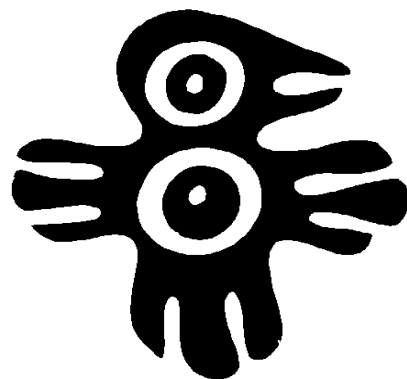
❖ Die Damno, die Schuld auf sich geladen haben

- **Die Adulo**, die mit den Menschen Freundschaft geschlossen haben
- **Die Detestor**, die sich nur von Menschenfleisch ernähren können
- **Die Funebris**, die den Tod besiegen, um ihre Macht zu erweitern
- **Die Inpurus**, die der Verseuchung zustreben

Die Origo

*Now people keep asking if we're going to change
I look 'em in the eye
Tell 'em no way*
[Manowar, Fighting The World]

Vor langer Zeit konnte man Monster in den noch unbesiedelten Gebieten finden. Sie waren Einzelgänger oder rotteten sich zu Gruppen zusammen, die gemeinsam jagten und lebten.



Viele von ihnen ließen sich Äußerlich kaum von wilden Tieren unterscheiden und das entsprach in etwa auch ihrem Lebensstil. Im Laufe der Zeit entwickelten die Monster jedoch, ähnlich wie die Menschen, eine Gesellschaft. Mit Regeln und Strukturen. Man schuf feste Wohnorte, die ein Symbol für den Zusammenhalt sein sollten und bestimmte Anführer, die den Frieden aufrecht erhielten und für den Einhalt der Regeln

sorgten. Es bildeten sich, im Wesentlichen wegen der unterschiedlichen Lebensräume, vier Gruppen von Gesellschaften.

❖ Die Jäger der Lüfte schlossen sich zusammen und nannten sich **Acc'o'livis**, was soviel bedeutet wie „Die Oben leben“. Alle die zu Ihrer Gemeinschaft gehören, besitzen die Fähigkeit zu fliegen. Wenige, die nicht fliegen können, haben jemals eine ihrer Festungen (die sie **Arx** nennen) betreten, die sich meist in schwindelerregenden Höhen befinden.

❖ Legendar sind die Bauten der **Cetus**, die auf dem Grund der Meere liegen. Ihre Gesellschaft ist eine der friedlichsten in der Geschichte der Monster, da sie kaum Kontakt zu ihrer menschlichen Umwelt haben. Der Palast ihres höchsten Anführers „**Neptis**“ soll einem durch seine Pracht das Herz zum Stillstand bringen können. Die Gewässer im Landesinneren sind von den **Actuari** bewohnt. Sie sind oft Einzelgänger oder nur in kleinen Gruppen organisiert und pflegen mehr Kontakt zu ihren Brüdern zu Lande und in der Luft, als zu denen, die im Salzwasser leben. Sowohl **Cetus**, als auch **Actuari** besitzen die „Berührung des Neptis“ und somit Anpassung an das Leben im Salz- oder Süßwasser.

❖ Die Wälder werden von den **Silva** bewohnt. Ihr Aussehen erinnert oft an Pflanzen oder wilde Tiere. Viele hausen in Erdhöhlen oder in Bäumen. Die **Silva** verstehen es sehr gut sich zu Tarnen und ihre Opfer in die Irre zu führen oder aus dem Hinterhalt zu überwältigen.

❖ Die **Matueros** sind die schnellen Jäger der weiten Ebenen. Ihre **Patrias** haben sie meist in Höhlen unter der Erde. Noch mehr als die **Silva** mußten die **Matueros** den harten Kampf gegen die Werwölfe austragen, mit denen sie das Revier teilen.

❖ Unter den **Origo** kann man nahezu alle reinen Formen von Monstern finden, die man auch in den Städten findet. Meist sind die **Origo** jedoch nicht so spezialisiert wie ihre urbanen Nachkommen und lassen sich deshalb schlechter in Schubladen stecken. So finden sich in den **Patrias** unter anderen Mentudizer, die Gelehrten, ebenso wie die einfallsreichen **Struxi**, deren Erfindungen jedoch vom technischen Stand nicht annähernd an die der **Vicanus** heranreichen, dafür aber viel öfter über ein nicht geringes Maß an Magie verfügen. Neben den restlichen Arten existieren zwei Arten von Monstern die es nur unter den **Origo** gibt: Die **Suggrandis** und die **Atrox**.

Die Vicanus

Die Menschen nehmen auf der Erde immer mehr Platz ein. Sie besiedeln die unbewohnten Gebiete, beuten sie aus und vernichten sie schließlich. Was sich Anfangs für alle **Origo** als Alptraum darstellte, nahm eine interessante Wende als sich herausstellte, daß Menschen zu viel größerer Furcht tendieren, als Tiere. Überrascht stellten manche **Origo** fest, wie leicht sich Energien freisetzen ließen, für deren süßen Geschmack andere aufwendige Jagten unternehmen mußten, um die Todesangst in den Augen ihrer Opfer aufzusaugen. Viele Monster wanderten in die Städte, nisteten sich in den Katakomben unter den Städten ein und vollzogen ihre Raubzüge von nun an in den Straßen der Menschen. Auch die Suche nach Nahrung war von Erfolg gekrönt, ließen die Menschen doch so viele Nahrungsreste auf Halden verrotten. Bald formten sich in den Städten Monstergemeinschaften nach dem Vorbild der **Patrias**. Akademien wurden gegründet, in denen das Wissen der **Origo**

durch die Ältesten, die **Atavus**, an die jüngeren Generationen weitergegeben wurde. Die **Struxi** wandten sich von der Magie ab und dafür den Techniken der Menschen zu, um sie für die Monster nutzbar zu machen und ihre eigenen schrecklichen Visionen an die Menschen weiterzureichen.



Die Damno

You can't help yourself from fallin'

You can't help yourself at all

[Aerosmith, Livin' On The Edge]

Die **Damno** sind Monster, deren Verhalten und Taten sich nicht mehr mit den Gesetzen der **Atavus** vereinbaren lassen. Zum **Damno** kann prinzipiell jedes Monster abgestempelt werden, das es schafft ein Höchstmaß an Fehlverhalten aufzubringen und so in die Ungnade der Monster eines **Patrias** zu fallen. Während einige Monster gezwungenermaßen zu Einzelgängern werden, schließen sich andere, teils aus Veranlassung oder Interesse, teils in größter Not, einer der abnormen Gruppen an, die sich außerhalb der **Patrias** organisiert haben.

Die Horden

Obwohl man mit dem Wort 'Horde' auch oft eine kleine Gruppe von Monstern umschreibt, die gemeinsam herumziehen und sich gegenseitig unterstützen, steht dieser Begriff in erster Linie für die Zugehörigkeit eines Monsters zu einer der großen Gruppierungen, die sich aufgrund Ihrer Einstellung oder Tätigkeitsbereiche stark voneinander unterscheiden. Manchmal kann man einem Monster die Zugehörigkeit zu einer Gruppe weder ansehen, noch bemerkt man sie in seinen Gewohnheiten. Die Mitglieder einiger Horden tun sogar alles Erdenkliche, um nicht als solches erkannt zu werden. Ein Monster kann im Laufe seines Lebens durchaus die Horde wechseln, bzw. als Mitglied einer Horde abgestempelt werden. Obwohl bestimmte Horden für ein Außenseiterkonzept, bzw. ein Leben als **Damno** geradezu bestimmt erscheinen, findet man doch immer wieder Monster, die in aller Heimlichkeit jahrelang in den **Patrias** ein- und ausgegangen sind und dennoch definitiv in die typischen **Damno**-Horden einzuordnen sind.

DIE ACROATEN



Die „Acroaten“ sind die „magischen“ Vertreter unter den Vicanus. Sie verfügen über eine eigene Form von Magie, die nicht so universell ist, wie die eines Magus. Nach der Trennung von den Origo haben die Acroaten ihre Magie an die neuen Umstände angepaßt, pflegen aber auch noch die alten Künste. Acroaten sehen sich selbst für den Erhalt der Quellen verantwortlich. So ist es sehr wahrscheinlich einen Acroaten in der Nähe der Quelle eines Patrias zu finden. Acroaten stellen die geistige Elite der Monster und tendieren eher dazu Diskussionen zu führen, als sich die Köpfe durch andere Monster einschlagen zu lassen. Viele Acroaten übernehmen beratende oder lehrende Funktionen und stellen einen Großteil der Atavus.

Spitzname: Hüter der Quelle, Gelehrte

Erscheinungsbild: Acroaten legen großen Wert auf ein gepflegtes Äußeres. Meist haben Acroaten ein schönes Fell oder einen glatten oder schimmernd-geschuppten Körper, den sie mit einer Tunika aus Stoff umhüllen, die normalerweise die Symbole der Acroaten und des Patrias tragen, in dem sie leben, die aber in einem Wust weiterer Ornamente verborgen sind.

Zuflucht: Die Hüter befinden sich in ihren Ruhephasen möglichst nahe bei einer Quelle. Dort schöpfen sie neue Kraft und können über sie wachen. Viele der Quellen befinden sich in den Patrias, manche jedoch auch an einsamen, verlassen Orten.

Charaktererschaffung: Acroaten legen besonderen Wert auf geistige und gesellschaftliche Attribute. Die Hintergründe „Quelle“ und „Fokus“ werden allen anderen vorgezogen, um den unverzichtbaren Zugang zur Quelle eines Patrias zu erlangen und eine eigene tragbare Quelle zu besitzen.

Gimmicks: Nur Acroaten dürfen bei der Erschaffung Magie erlernen.

Spezialitäten: Magie der Acroaten

Stärken: Acroaten sind sehr ruhige, überlegene Wesen, die gerne andere für ihre Zwecke einsetzen.

Schwächen: Die Hüter zeigen gegenüber nahezu jedem Lebewesen ein ehrenhaftes Verhalten, solange es sich nicht um Damno handelt.

Organisation: Acroaten lieben Versammlungen und lange Diskussionen mit gleichgesinnten. Regelmäßige Treffen (die Sidus) und der Austausch von Wissen prägen einen Großteil der Tageseinteilung.

Stereotypen:

- Die Adulo „Sie waren einst ernstzunehmende Gefährten, die sich nun so gehenlassen. Mit Worten sind sie nicht zu belehren, vielleicht werden Taten folgen müssen.“
- Die Cerrdemen „Irre und gefährlich. Sie haben es nur der Gnade der Atavus zu verdanken, das der Zugang zu den Patrias ihnen nicht verwehrt bleibt.“

● Die Detestor „Sie verschwinden so schnell wie sie gekommen sind. Wir werden einen Weg finden, um sie aufzuspüren und zu vernichten, damit sie die Menschen nicht weiter in Aufruhr versetzen.“

● Die Funebris „Unsere Erzfeinde. Sie haben den Untod einiger Brüder auf dem Gewissen... nur um selbst an Macht zu gewinnen.“

● Die Inpurus „Wir haben Wege gefunden, um ihnen zu helfen. Nun müssen wir sie suchen, damit wir ihnen helfen können.“

● Kinder der Peona „Einige von ihnen tun mir wirklich leid. Viele von uns suchen nach einer Erlösung für sie. Ihre Seele sitzt im falschen Körper.“

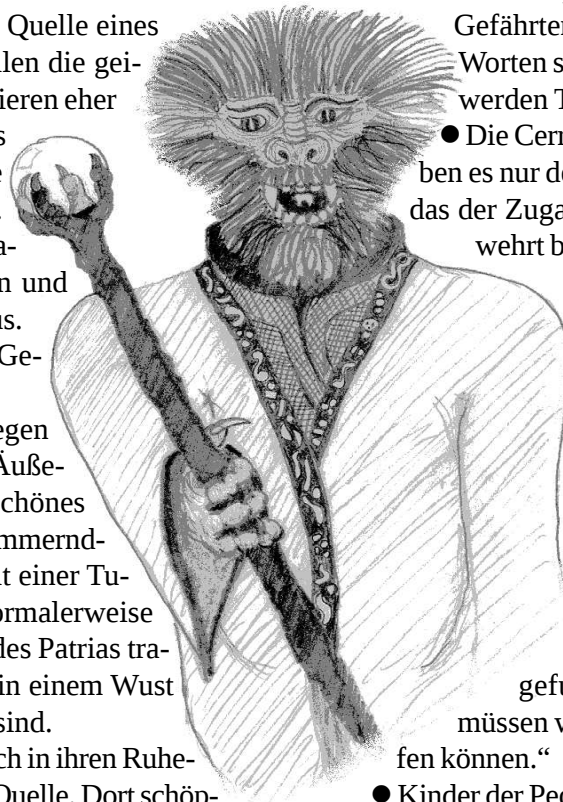
● Die Netzwandler „Interessante Wesen, die wir erst vor kurzem entdeckten. Allerdings bin ich der Meinung, daß sie in ihrer Welt bleiben sollen, zumal sie von der realen Welt ohnehin nicht viel halten.“

● Die Necodemo „Sie werden es nie Lernen sich zu beherrschen und anzupassen.“

● Die Origo „Sie zu verhöhnen, ist sicherlich ein Fehler, den viele der jüngeren Monster machen. Ich bringe ihren Fähigkeiten viel Respekt entgegen. Manche wissen nicht mehr, woher sie ihr Erbe haben.“

● Die Struxi „Sie haben schon viele Probleme für uns vereinfacht, aber sie

brauchen doch immer unsere Führung.“



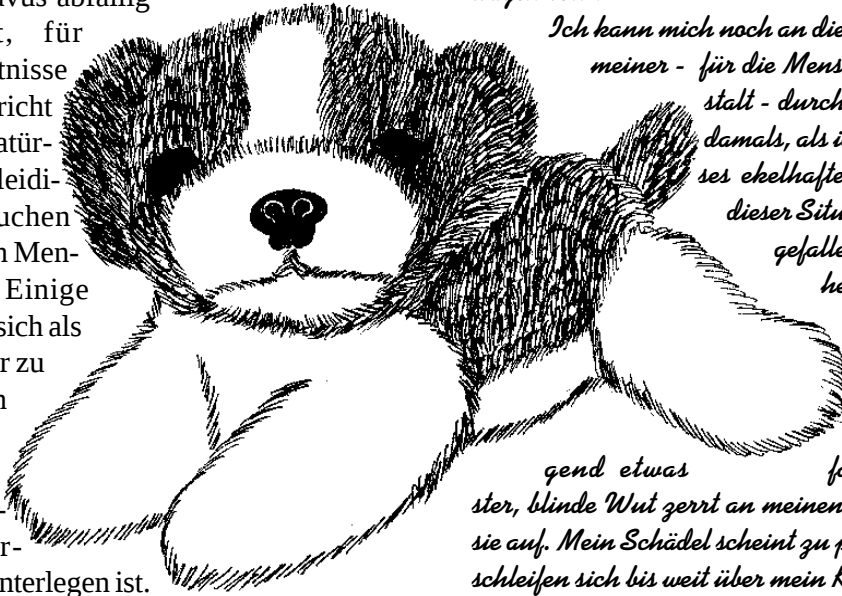
Die Adulo

Wenn man sich den Werdegang der Monster genauer unter die Lupe nimmt, verläuft er recht ähnlich zu dem der Menschen. Scheinbar überholten die Menschen die Monster jedoch irgendwann in ihrer Entwicklung und sind Ihnen nun ein gutes Stück voraus. Einige Monster denken auf diese Weise und glauben, daß Monster und Menschen in der Zukunft ohne Feindschaft nebeneinander Leben werden, wenn sich die Monster nur genug für dieses Ziel einsetzen. Ideen und Diskussionen über dieses Thema fanden in den Patrias heftige und teilweise handfeste Ablehnung vieler Monster. Unbelehrbaren Monstern wurde nahegelegt, die Patrias zu verlassen. Diejenigen, die an ihrer Vision festhielten, wurden von den Atavus abfällig

„Adulo“ genannt, für menschliche Verhältnisse ein Kosewort, entspricht es unter Monstern natürlich einer großen Beleidigung. Die Adulo suchen nach Wegen, sich den Menschen anzunähern. Einige nutzen die Fähigkeit sich als Gegenstand oder Tier zu tarnen und erobern die Häuser der Menschen oft über die Kinder, deren Mißtrauen dem der Erwachsenen weitaus unterlegen ist.

Andere Monster gehen einen Schritt weiter und perfektionieren ihr zweites Aussehen anhand von Bildern und Abbildungen in der menschlichen Literatur, um schließlich dem Menschen zu gleichen. Nur wenige der Adulo kehren nach einiger Zeit in die Patrias zurück, obwohl sie dort eigentlich immer noch willkommen sind. Sie versorgen die Wißbegierigen mit Informationen über die Menschen und flüchten dann wieder in deren Welt.

Eigentlich hätte es eine ganz normale Nacht werden können, begonnen hatte der Abend wie so viele, seit mich Sam auf der Straße fand. Ja ich habe wohl besonderes Glück gehabt, denn der kleine Sam liebt mich wirklich sehr, er knuddelt mich immer vor dem Einschlafen und wenn er weinen muß, bin ich da, um seine Tränen zu trocknen. Er erzählt seinem kleinen Teddy all seine Geheimnisse und ich weiß sein Vertrauen durch meine Verschwiegenheit zu schätzen.



Sam und seine Schwester waren gerade eingeschlafen und ich hatte mich aus seinen Armen gelöst, um mich in die Küche zu schleichen, da bemerkte ich eine Bewegung auf der Außenseite des Fensters. Ein Schatten huscht dort herum und etwas Metallisches blitzt kurz im fahlen Mondlicht auf. Da ! Ganz klar zeichnet sich die Silhouette einer Gestalt vor dem Fenster ab. Durch einen Sprung rette ich mich aus dem Licht der kleinen Steckdosenglimmlampe und hauere mich in die Schatten. Ein Knarzen verrät mir wenig später, daß die Gestalt sich am Fenster zu schaffen gemacht hat und es nun langsam öffnet. Was will dieser Fremde ? Er soll bloß die Finger von Sam lassen ! Und seine Schwester ? Sam würde es nicht mögen, wenn seiner Schwester etwas getan würde, auch wenn sie sich oft streiten, nein... Vielleicht ist es nur ein Einbrecher - auch unter Menschen gibt es eine Art von Ausgestoßenen - dem könnte ich sein Vorhaben gründlich verübeln. Ob ich es wagen soll ?

Ich kann mich noch an die Tage erinnern, als ich in meiner - für die Menschen unvorstellbaren Gestalt - durch die Kanalisation zog. Ja damals, als ich noch Rottmer war, dieses ekelhafte Etwas, da wäre mir in dieser Situation bestimmt etwas eingefallen... Aber das ist so lange her... Nein ! Nun geht der Fremde auf das Bett von Sam zu und beugt sich über ihn. Das sollte er besser nicht tun ! Irrend etwas fährt meine Gedanken düster, blinde Wut gerzt an meinen Muskelfasern und bläht sie auf. Mein Schädel scheint zu platzen und meine Fänge schleifen sich bis weit über mein Kinn. Von den so süß glitzernden Teddybärenaugen, die eben noch einem Kind das Einschlafen erleichterten, ist nichts mehr zu sehen. Statt dessen befinden sich dort zwei feuerrote Bälle, mit denen sich das Halbdunkel in helles Tageslicht verwandelt. Nun sehe ich ihn ganz genau. Ich kann auf ihn herabschauen, diesen Wurm, denn auch meine Körpergröße ist auf ein Vielfaches angewachsen. Ein Knurren entweicht meinem Körper, in dem die Wut meines ganzen Herzens mitklingt. Der Fremde dreht sich um und seine Augen weiten sich unmenschlich. Er scheint nicht ganz begreifen zu können, was ihm da gegenüber steht. Wie versteinert steht er da und seine Unterlippe zittert unkontrolliert. Die Wut in mir ist zu groß und meine klauenbewehrten, schuppigen Arme greifen nach vorne um ihn zu packen. Mit Leichtigkeit erfasse ich dieses wehrlose Bündel und zerre es zum Fenster, das immer noch offen steht. Bevor ich mich selbst durch das Fenster zwänge schmeiße ich den regungslosen Leib des Mannes hinaus auf den Rasen. Bald hatte ich ihn mit einem Arm in der Luft und lasse seine aufgerissenen



Augen kurz auf meinen Fängen ruhen. Ich reiße mein Maul auf, grolle und werfe ihn zu Boden. Das scheint ihn aus seiner Starre erweckt zu haben, denn erst robbend, dann auf allen Vieren hastend, sucht er seinen Weg in die Schatten und springt über den Zaun.

Sekunden später höre ich einen Wagen laut aufheulen und rasch leiser werden. Meine Gedanken beruhigen sich und ich entspanne meinen Körper... diese ungewohnte Anstrengung hat fast alle meine Reserven aufgebraucht, nun werde ich viel Nahrung aufnehmen müssen, um den Verlust auszugleichen - nichts wie in die Küche! Gestern gab es Spinat und davon bleibt immer eine Menge übrig...

Spitzname: Memmen, Fusselmonster, Kuschler

Zitat: „Es kann nicht unser Ziel sein, ewig gegen die Menschen zu kämpfen. Wir suchen nach einer Lösung mit ihnen zu Leben, auch wenn Dir unser Weg vielleicht etwas merkwürdig erscheint.“

Erscheinungsbild: Adulo haben es sich angewöhnt - außer in Notfällen - nur noch in ihrer harmlosen Form zu leben. Für Monster schließen sie sich damit selbst aus ihrer Mitte aus. Für Menschen ist ein Adulo dagegen meist attraktiv und sehr umgänglich.

Zuflucht: Adulo versuchen immer in einer Familie mit Kindern Unterschlupf zu finden, um alle Facetten der menschlichen Entwicklung zu studieren. Ihr Aufenthalt ist den Menschen bekannt, obwohl diese in der Regel nichts von der wahren Gestalt des Adulo wissen.

Charaktererschaffung: Adulo müssen den Vorzug „Harmlose Gestalt“ nehmen. Da Adulo seltener Gelegenheit zum Erschrecken haben, bzw. sie seltener nutzen, als ihre Brüder, beginnen sie nur mit einem potenten Schleimvorrat von W10-3 Punkten (Minimum 1). Adulo interessieren sich sehr für menschliches Wissen und deren Gewohnheiten, damit sie möglichst unauffällig in ihrer Welt leben können.

Gimmicks: Monster die unter Adulo aufgewachsen sind, scheinen in der Wahl ihrer Gimmicks recht uninteressiert zu sein. Wenige wählen Körperwaffen oder Tremonis.

Spezialitäten: Übernatürliche Wahrnehmung

Stärken: Adulo erwerben den Vorzug 'Harmlose Gestalt' für die Hälfte der angegebenen Punkte.

Schwächen: Adulo haben eine große Scheu davor, sich in ihre Monstergestalt zu verwandeln oder zu merken, daß sie von denen, die sie lieben, gefürchtet werden. Viele biedern sich, auf eine für manche Monster abschauliche Art, an.

Adulo ergänzen ihren Schleimvorrat nur mit „frischem“ Abfall, da sie dem, mit verrottendem Material verbundenen Gestank, nicht verbreiten wollen. Adulo verbrauchen deshalb immer doppelt so viel von ihrem Schleimvorrat wie normalerweise nötig, da er weniger potent ist.

Organisation: Adulo sind eigentlich sehr wenig organisiert und halten nur geringen Kontakt zu ihrer Monsterumwelt.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Gelehrt sind sie ja, aber sie scheinen nicht wahrhaben zu wollen, daß unser Weg mit den Menschen, der einzige ist, der auf Dauer von Erfolg gekrönt sein wird.“

- Die Cerrdemen „Sie sind gefährlich und irre, allein ihre Klugheit bewahrt sie vor dem Verstoß aus den Patrias.“

- Die Detestor „Ich kann nur jedem Menschen raten, in der Nacht von den Revieren der Detestor fernzubleiben. Ein Glück, daß Sie unter den Monstern so selten vorkommen.“

- Die Funebris „Wenn man den Schauernmärchen glaubt, bin ich froh, daß mein Körper nicht auf einem Friedhof der Menschen enden wird, weil er vorher zu Staub zerfällt.“

- Die Inpurus „Eine grauenhafte Entwicklung. Wir müssen etwas gegen sie unternehmen solange wir noch in der Überzahl sind.“

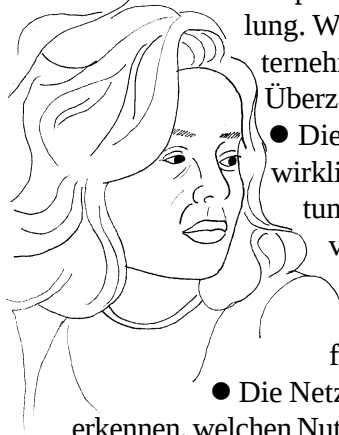
- Die Kinder der Poena „Wenn Sie wirklich einmal Menschen waren, so tun sie mir leid. Wer kann besser verstehen als wir, wie es ist, sich in keiner der beiden Welten richtig Zuhause fühlen zu dürfen.“

- Die Netzwandler „Ich kann noch nicht erkennen, welchen Nutzen uns die Cassus bringen sollen, aber die Atavus haben bestimmt ihre Gründe, Ordnung in diesen Haufen zu bringen.“

- Die Necodemo „Sie leiden unter einer blinden Zerstörungswut. Allein die Tatsache, daß sie sich nur auf Einrichtungen der Menschen stützen, hat sie bislang vor dem Verstoß geschützt.“

- Die Origo „Wir haben alle einmal so gelebt wie die Origo. Vielleicht war es ein großer Fehler dem Drang nach Macht nachzugeben und in die Städte einzufallen. Aber wenn ich die Vorzüge der Stadt jetzt wieder missen sollte - ich glaube nicht, daß ich das könnte.“

- Die Struxi „Gib ihnen Werkzeug und eine Aufgabe, dann verdrücken sie sich freudig glucksend in eine Ecke ihrer Werkstatt.“



Die Arma

Der größte Teil, der in einem Patrias lebenden Monster besteht aus den Arma. Es sind die Monster, die weniger stark spezialisiert oder privilegiert sind, als das man sie in einer der anderen Gruppen einordnen könnte. Sie stellen einen Großteil der Arbeiter, Wächter und Boten, die von den Atavus je nach Bedarf und Eignung zu Arbeiten eingeteilt werden. Aber auch andere gehen als Arma unabhängig ihren eigenen Wegen nach. Arma sind in ihrer Ausbildung jeder anderen Horde gleichberechtigt. Einfach gesagt: Jedes Monster ist ein Arma, wenn keine Einordnung in eine der anderen Gruppen möglich oder erwünscht ist.

Zitat: „Gemeinsam schaffen wir es!“

Erscheinungsbild: Arma sind in ihrem Aussehen und der Artenvielfalt sehr unterschiedlich.

Zuflucht: Arma leben fast immer in den Patrias der Origo oder Vicanus. Nur wenige Monster ziehen ein Leben außerhalb vor, ohne verbannt zu sein.

Charaktererschaffung: Arma haben die gleichen Entfaltungsmöglichkeiten wie jedes andere Monster, jedoch gelten für sie auch die Einschränkungen bei den besonderen Gimmick-Gruppen.

Gimmicks: Keine besonderen Vorzüge oder Nachteile

Spezialitäten: Körperwaffen, Körperpanzerung

Stärken: Keine besonderen, wenn man davon absieht, daß viele Arma sich auf den Kampf vorbereiten und deshalb meist schwer zu schlagende Gegner sind.

Schwächen: Keine besonderen.

Organisation: Arma sind mit den Patrias

gleichzusetzen. Arma feiern zu bestimmten Tagen Feste und halten regelmäßige öffentliche Treffen ab, an denen Probleme oder allgemeine

Dinge abgesprochen werden, die für alle interessant sind.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Wenn man eine Frage hat, wissen sie mit Sicherheit die Antwort.“
- Die Adulo „Sie selbst sehen sich als Visionäre, die Atavus halten sie für Verräter. Wem würdest Du eher glauben?“
- Die Cerrdemen „Eine unbändige Minderheit, deren Zukunft ich mit Schrecken sehe.“
- Die Detestor „Kampfeshungrige und blutgierige Bestien, die gegen die Gesetze der Atavus verstoßen.“
- Die Funebris „Man hört jeden Tag neue erschreckende Schauergeschichten über ihre Greultaten.“
- Die Inpurus „Man sollte heutzutage schon sehr aufpassen, was man außerhalb der Patrias zu sich nimmt.“

- Die Kinder der Peona „Sie sehen aus wie wir, doch sie denken anders.“

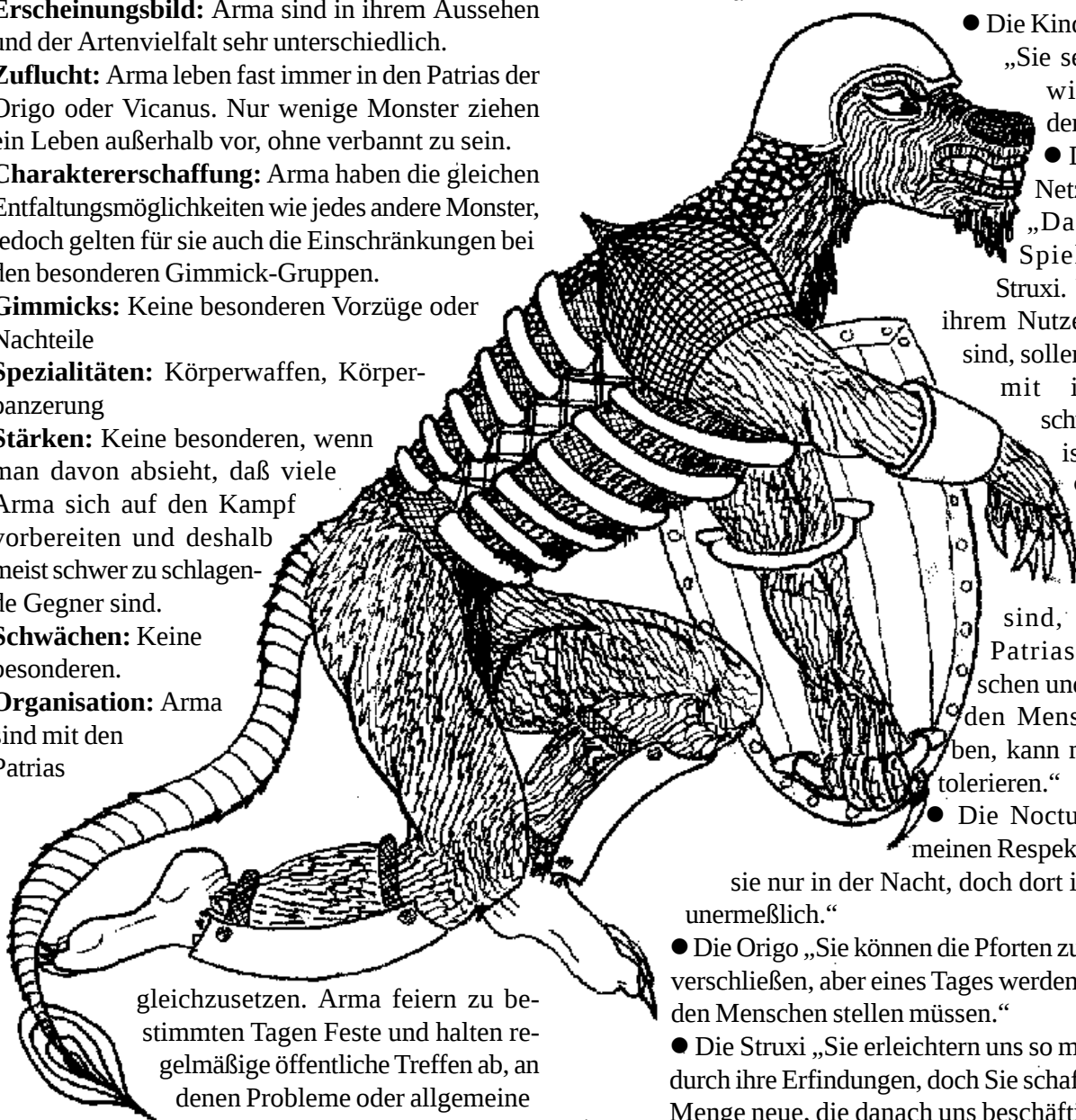
- Die Netzwandler „Das neueste Spielzeug der Struxi. Wenn sie von ihrem Nutzen überzeugt sind, sollen sie ihre Zeit mit ihnen verschwenden... mir ist es gleich.“

- Die Necodemo „Solange sie in der Lage sind, sich in den Patrias zu beherrschen und sich nur bei den Menschen austoben, kann man sie noch tolerieren.“

- Die Noctu „Sie haben meinen Respekt. Zwar leben sie nur in der Nacht, doch dort ist ihr Nutzen unermesslich.“

- Die Origo „Sie können die Pforten zu ihren Patrias verschließen, aber eines Tages werden auch sie sich den Menschen stellen müssen.“

- Die Struxi „Sie erleichtern uns so manche Arbeit durch ihre Erfindungen, doch Sie schaffen auch jede Menge neue, die danach uns beschäftigt.“



DIE ATROX

Sind die Origo für viele der gegenwärtig lebenden Eingeweihten so etwas wie Reliquien einer längst vergangenen Zeit, so muß man die Atrox wohl als „Fossilien“ bezeichnen. Rauhe Umgangsformen, unveränderter strenger Jagd- und Revierinstinkt prägen das Sozialverhalten.

Eine Begegnung mit einem Atrox kann te auf zwei Arten verlaufen: entweder er befindet sich außerhalb seines Reviers und wägt zwischen einem Angriff oder der Kontaktaufnahme mit anschließender Paarung ab, oder er geht direkt zur Verteidigung seines Reviers über, wenn ihn nicht bestimmte Rituale besänftigen. Atrox vermeiden bewußt die Nähe zu menschlichen Siedlungen. Begegnungen mit Menschen verlaufen meist blutig. Atrox führen damit - auch unter den Monstern - eine Art Einsiedlerleben. Nur selten nehmen sie Kontakt zu anderen Monstern auf und wenn sie ein Patrias aufsuchen, dann meist nur um eine Paarung einzuleiten. Einige Monster die man dem Namen Atrox zuordnet, sind in den Patrias der Origo oder sogar bei den Vicanus aufgewachsen und haben erst in einem späten Stadium ein Leben als Atrox begonnen. Die Gründe dafür sind sehr verschieden. Ein Grund für solch einen extremen Rückschritt in der Entwicklung der Monster kann eine sehr hohe Verseuchung (Grad 9 oder 10) sein. Trifft man auf einen solchen „späten“ Atrox kann es durchaus zu ungewöhnlich aggressiven Verhalten kommen.

SPITZNAME: Einsiedler, Wilde

Erscheinungsbild: die Atrox haben meist eine stark an ihre Umwelt angepasste Form und ähneln den für diese Gegend üblichen Tieren.

ZUFLUCHT: Atrox bevorzugen Unterkünfte in verlassenen Gebäuden oder Höhlen. Nur wenige gewöhnen sich an das Leben in einem Patrias.

GIMMICKS: Atrox legen besonderen Wert auf alles, was ihren Körper besser an ihre übliche Umgebung anpaßt. Meist spezialisieren sie sich damit auf eine Region.

SPEZIALITAETEN: Fortbewegung, Die Pfade der Origo

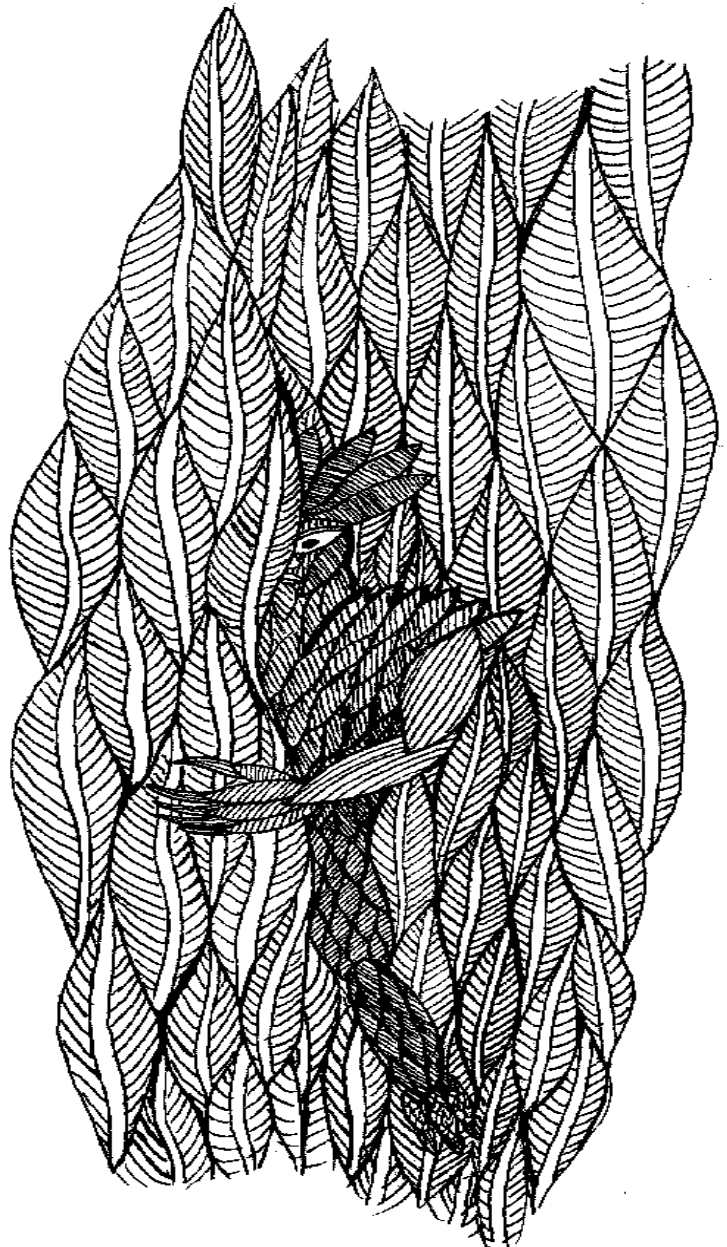
STAERKEN: In Ihrem Revier werden Sie durch eine starke Anpassung im Vorteil sein.

SCHWAECHEN: Die einseitige Spezialisierung stellt Atrox vor Probleme, wenn weite Reisen anstehen. Sie hassen zudem große Menschenansammlungen und bleiben gerne in der Wildnis.

ORGANISATION: die Atrox sind Einzelgänger, die sich nur zur Paarung oder in extremen Notfällen mit anderen Monstern treffen. Selten leben Atrox in kleinen Gruppen, sogenannten Rudeln, zusammen, um sich gegenseitig zu unterstützen.

STEREOTYPEN:

- Die Vicanus: Es ist abscheulich sich vorzustellen, direkt neben Menschen zu leben - und das auch noch freiwillig !
- Die Damno: Da seht Ihr wo das alles hinführt ! Der Unsegen, der die Menschen umgibt, wird noch auf Euch alle abfärben ! Kehrt wieder zu den Ursprüngen zurück - oder kämpft wie wahre Monster es tun würden.



Die Cerrdemen

No, we never gonna survive

Unless - We get a little crazy [Seal, Crazy]

Teils unverSTanden, manchmal jedoch hcafnie nur rebellisch und aggressiv, fallen die Cerrdemen sua der Reihe. Kaum eine Aufgabe, die sie auf dem vorgeschriebenen Weg vollenden, ohne Ärger und Chaos zu verbreiten. ÜberhauPT scheint das Wort „Chaos“ einen hohen Stellenwert im Leben eines Cerrdemen einzunehmen, wobei weniger die Zerstörung von Gegenständen, als die nervliche Ruine ihr Ziel zu sein scheint. Viele Cerrdemen tendieren zu ErNsten Verhaltensstörungen und EXTREMEN Gefühlsausbrüchen, wobei sie jedoch nie die von den Atavus festgelegten Gesetze brechen, oder sich zumindest nicht dabei erwischen lassen - Cerrdemen mögen einen geistigen Schaden haben, dumM sind sie jedoch selten. In den Patrias sind Cerrdemen meist allen bekannt und mehr oder weniger gefürchtet, was sie sehr genießen.

Zitat:

Spitzname: Verrückte

Erscheinungsbild: Völlig verschieden, jedoch meist unpassend zur restlichen Umgebung.

Zuflucht: Sehr verschieden, jedoch oftmals an OrTen mit hohem Risiko.

Charaktererschaffung: Cerrdemen wollen anders sein und sie schaffen es auch. Verrückte Ideen, uNmögliche Aktionen und ein oft recht unpassendes Verhalten, machen einen Cerrdemen aus. Sie ausgefallene Eigenschaften oder suchen Sie sich ein Außenseiterkonzept. Obwohl Cerrdemen dazu neigen anders zu sein, neigen sie selten zur DROGE-Verseuchung.

Gimmicks: Ein Wasserdrache der Feuer speien kann, oder ein Acc'o'livis mit Schuppen? Versuchen sie anders zu sein.

Spezialitäten: Fortbewegung

Stärken: Cerrdemen besitzen eine gewisse Narrenfreiheit.

Schwächen: Sie fühlen sich oft und mißverstanden. Aber warum soll man nur Menschen Angst einjagen, wenn sogar Monster einen fürchten?

Organisation: Da wenig Monster die Anstrengungen akzeptieren wollen, die mit der Freundschaft zu einem Cerrdemen einhergehen, pflegen Cerrdemen untereinander engen Kontakt.

Stereotypen:

● Die Funebri „ASCHE ZU ASCHE. STAUB ZU STAUB.“

● Die Inpuri „VERFLUCHTES GIFT ! FRESST UND VERRECKT !“

● Die Acroaten „FAST SCHON WIE DIE ATAVUS. IMMER ARTIG, NIEMALS AUFFAELLIG. IMMER SCHOEN ANGEPAST... PUH !“

● Die Adulo „WIE RATTEN, DIE EIN LECK GESCHLAGENES SCHIFF VERLASSEN.“

● Die Detestor „SIE BENEHMEN SICH FAST WIE DIE MENSCHEN.“

● Die Kinder der Peona „HOERT MIR MIT DIESEN GESCHICHTEN UEBER EUEREN FLUCH AUF !“

● Die Netzwandler „INTERESSANTE GESTALTEN. EBEN NOCH HIER. IM NAECHSTEN MOMENT AM ANDEREN ENDE DER WELT. GRELL !“

● Die Necodemo „RASENDE GEWALT EXZESSE SIND ZWAR NICHT MEIN DING, ABER ES MACHT SPASS IHMEN BEI IHRER RASEREI ZUZUSEHEN.“

● Die Noctu „OH BRUEDER DER DUNKELHEIT, WACHET GUT UEBER MEINEN ALPTRAUM !“

● Die Origo „STURE BANDE. IHMEN WAR WOHL DER WEG IN DIE STADT ZU BESCHWERLICH. KLOPF ! KLOPF ! BALD KOMMEN WIR !“

● Die Struxi „ES IST KOESTLICH WIE LEICHT MAN SIE IN ERREGUNG VERSETZTEN KANN !“



2'36

ausgegrenzt



Die Detestor



Ich hol sie mir, ich mach' sie kalt !

[Sylvester Stalone, Rambo I]

Lauft um Euer Leben, ihr Sterblichen, wenn ein Detestor sich auf Jagd begibt. Blind durch die Gier nach Euerem blutigen Fleisch wird er nicht eher ruhen, ehe seine gewaltigen Fänge sich in euere Leiber gebohrt haben und seine Kiefer euere Knochen wie Streichhölzer zerknicken lassen. Ein Detestor hat die Jagd auf ein neues Ziel ausgerichtet - den Menschen - und er gibt sich nicht mit der Angst zufrieden, die der bloße Schrecken verursachen.

Zitat: „Wir sind doch alle Jäger und Sammler. Ich jage Menschen, esse ihr Fleisch und sammle ihre Schädel, was soll daran ungut sein?“

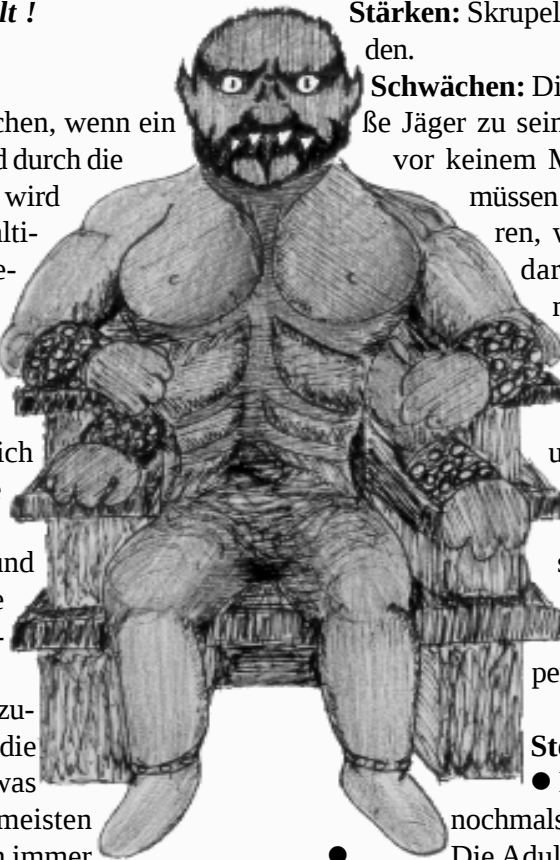
Erscheinungsbild: Detestor bevorzugen Schwarz- und Weißtöne und die Farbe Rot, um ihrem Aussehen etwas Geisterhaftes zu verleihen. Die meisten Detestor tragen ihre Körperwaffen immer offen sichtbar.

Zuflucht: Detestor ziehen sich gerne in Bereiche zurück, in denen sich vornehmlich alte, kranke oder verzweifelte Menschen aufhalten. Waren es im finsternen Mittelalter die Keller der Siechenhäuser, so sind es heute meist Altenheime, Krankenhäuser oder Obdachlosenheime, wo das Verschwinden eines Opfers weniger Aufsehen bereitet.

Charaktererschaffung: Detestor sind die Killer unter den Monstern, die meist Nachts durch die Straßen ziehen und nicht eher heimkehren, bevor sie nicht ihren Hunger nach Menschenfleisch nachgegeben haben. Sie pflegen wenig soziale Kontakte und praktizieren auch untereinander rüde Umgangsformen. Vernachlässigen sie die gesellschaftlichen und mentalen Attribute zugunsten der körperlichen. Detestor besitzen bei der Erschaffung bereits den Vorzug „Geborener Jäger“.

Gimmicks: Permanente Körperwaffen und Körperpanzerungen sollten bevorzugt werden und die Verbesserung ihrer Gefährlichkeit sollte ihr Ziel sein.

Spezialitäten: Fortis



Stärken: Skrupelosigkeit und gewissenloses Morden.

Schwächen: Die Detestor sind stolz darauf, große Jäger zu sein und werden ihre Erfolge auch vor keinem Monster geheimhalten. Detestor müssen frisches Menschenfleisch verzehren, weil ihr Verdauungssystem sich darauf spezialisiert hat. Detestor müssen, falls sie während der Jagd einen Menschen nicht umbringen wollen, einen Willenskraftpunkt einsetzen, um diesen Drang zu unterdrücken.

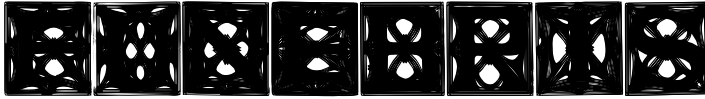
Organisation: Da bekennende Detestor gegenwärtig eine eher seltene Gruppe unter den Monstern sind, leben sie entweder allein oder in sehr kleinen Gruppen.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Worte, Worte und nochmals Worte.“
- Die Adulo „Ihhh, ich werde jeden persönlich zerreißen, der sich mir in den Weg stellt!“
- Die Cerrdemen „Amüsant, aber ansonsten nutzlos und schwach.“
- Die Funebris „Wir überlegen ob wir irgendwann mal auf ihre Schatten hinter uns zusteuern werden und das Thema ein für allemal beenden.“
- Die Inpurus „Irres Gewürm, das uns die Beute verscheucht oder sogar streitig machen will.“
- Die Kinder der Poena „Wenn sie nicht stärker als Menschen sind, werden wir auch sie eines Tages vernichten.“
- Die Netzwandler „Bestimmt eine Erfindung von Menschen, um uns zu schaden.“
- Die Necodemo „Auch Sie werden eines Tages den wahren Geschmack entdecken und wieder wie Brüder mit uns ziehen!“
- Die Noctu „Sie glauben etwas besseres zu sein und spielen sich als Richter auf. Sollen sie nur kommen, wir werden ihnen zeigen wer der Stärkere ist!“
- Die Origo „Sie gehen den Problemen lieber aus dem Weg, anstatt sie vor Ort zu bekämpfen.“
- Die Struxi „Manchmal vermisse ich die geschickten Hände, die so gute Waffen und Rüstungen produzieren konnten.“



DIE



Aus der Gemeinschaft der Monster ausgestoßen zu sein, bedeutet die Loslösung aus festen Strukturen, alleingelassen zu werden und einen neuen Unterschlupf finden zu müssen. Manche verdammte Monster fanden in ihrer Not Unterkunft auf Friedhöfen und nisteten sich dort in den Katakomben und Kellern der Gebäude ein, die von Menschen gemieden wurden. In größter Not begannen Sie mit dem Verzehr frisch vergrabener Leichen und traten damit in die Fußstapfen der unter den Origo wenig geachteten Aasfresser. Der Preis für die Stillung des eigenen Hungers war ein Geruch, der die Funebris auf jedem Schritt begleitet, der Geruch des Todes. Mit der Zeit vergrößerte sich die Zahl der Monster, die dem Geschmack nach verrottendem Menschenfleisch nicht widerstehen konnten und sie schufen eine feste Gemeinschaft. Der Kult des Hades entstand, eine Gruppe von Monstern, die ihre eigenen düsteren Rituale praktizieren, um unter den Monstern an Macht zu Gewinnen.

Zitat: „Ich verssstestehe, dassss Du am liebsten dassss Weite sssuchen möchtestssst, ssschliesslich bin ich in der Lage, Dir auch noch nach Deinem Tod Sssschmerzen zuzufügen.“

Erscheinungsbild: Viele Funebris neigen zu insektenähnlichem Aussehen und schmücken sich gerne mit Rüstungen aus Menschenknochen.

Zuflucht: Funebris suchen als Unterkünfte immer Orte aus, an denen der Tod spürbar nahe ist. Friedhöfe, Leichenhäuser oder Sienhäuser sind Beispiele.

Charaktererschaffung: Einen Funebris zu spielen, der den Kultisten angehört, bedeutet ein Außenseiter unter den Monstern zu sein, der von anderen Monstern entweder gefürchtet oder verfolgt wird. In jedem Fall muß der Erzähler entscheiden, ob ein Kultisten-Konzept in seine Chronik eingegliedert werden kann. Da es sich bei Funebris um stinkende Aasfresser handelt, die sich nur an toten Menschen bedienen, kann man davon ausgehen, daß sie nicht besonders zum mutigen Helden geeignet sind.

Gimmicks: Funebris können zu Beginn die Rituale der Kultisten erlernen. Bei der Aus-

wahl der restlichen Gimmicks sollten Sie bedenken, daß es sich bei den Funebris im allgemeinen und den Kultisten im besonderen, um düstere, defensive Monster handelt.

Spezialitäten: Rituale der Kultisten

Stärken: Funebris sind die einzigen Monster, die in der Lage sind, dem Tod die Beute zu entreißen.

Schwächen: Nachdem ein Monster Menschaas gegessen hat, verändert sich der Geruch, den es ausströmt, für etwa 12 Stunden zu einem intensiven Leichenaroma.

Organisation: Die Kultisten leben meist in kleinen Gruppen zusammen und halten regelmäßig konspirative Treffen mit anderen Gruppen ab.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Esss isstss unglaublich, mit welcher Inbrunssst diessse unnützen Bessserwissser unssssere Brüder auf unssss gehetzt haben.“

- Die Adulo „Die idealen Ssspione. Auch wir nutzen Sssie um an Informationen über die Menssssen zu kommen.“

- Die Cerrdemen „Ich habe Sssie ssson immer gehasst...“

- Die Detestor „Oftmalssss ssson folgten wir ihrer Ssspur, um uns mit dem zu bereichern, dasss Sssie zurückliessen.“

- Die Inpurus „Mächtige Monssster, die bald in unseren Dienssstten ssstehen werden.“

- Die Kinder der Poena „Fallssss esss wirklich Menssschen gewesssen sssein ssollen, ssso ssind wir gessspannt, in welcher Gessstalt sssie nach dem Ritual erwachen werden.“

- Die Netzwandler „Sssssss.... keine Geburt, kein Tod und nichtss dazwisschen.“

- Die Necodemo „Grossse Krieger. Bald werden sssie für unssss kämpfen.“

- Die Noctu „Esss isstss zu ssade, daß unssssere Rituale dem Stein nichtss anzuhaben vermögen, in dem sssich die Feiglinge am Tage verssstecken.“

- Die Origo „Auch sssie waren nicht reif genug, um unssssere Ideen zu verssstehen. Einesss Tagesss werden wir sssie mit unsssserer Armee überrollen.“

- Die Struxi „Versssteckt Euch nur in Eueren Laboren. Unssssere Arme ssind lang und flexibel.“



DIE INPURUS

I got the poison, I got ... [The Prodigy]

Die Inpuras sind eine Gruppe von Geächteten unter den Monstern. Viele ihrer Anhänger sind durch ihre Umstellung auf den Konsum von Giftstoffen derart aggressiv geworden, daß ein normaler Umgang mit ihnen sich als sehr schwer erweist. Meist findet man diese Art von Monstern in den verborgenen Gefilden nahe chemischer Fabriken oder Laboren, die ihre Versuchsergebnisse gerne ungefiltert in die Kanalisation abführen. Manche Inpuras entstammen ursprünglich den wahnwitzigen Experimenten irrer Gentechniker und haben sich aus den verschiedensten Gründen abgesetzt. Bei Inpuras muß man auf die exotischsten Abwandlungen von Verhaltensweisen und Ausprägungen der Gimmicks vorbereitet sein. Viele warten mit Mutationen auf, die unberechenbare Folgen haben können. Inpuras sind an Akademien nicht zugelassen, zumal sich ihre Nahrungsbeschaffung während des Aufenthalts ohnehin als sehr schwierig erweisen würde. Die Atavus warnen ihre Schützlinge schon in den ersten Lehrstunden vor dem Konsum von Giftstoffen oder Sondermüll.

Spitzname: Süchtige, Unreine, Toxiker

Zitat: „Warum wehrst Du Dich noch gegen das, was wir uns zum Ziel gesetzt haben? Es ist ohnehin unumgänglich!“

Erscheinungsbild: Inpuras mit geringem Verseuchungsgrad sehen fast wie jedes Monster aus, jedoch verändert sich das mit steigender Verseuchung. Das Aussehen wird kranker und die Gimmicks mutieren zu unbekannten Ufern.

Zuflucht: Inpuras sind in den Patrias nicht willkommen. Manche von ihnen schleichen sich jedoch ein, was aber mit zunehmender Verseuchung immer gefährlicher und unwahrscheinlicher wird, da die Acroaten Inpuras erkennen können. Meist findet man diese Art von Monstern in den verborgenen Gefilden in der Nähe von chemischen Fabriken oder Laboren, die ihre Versuchsergebnisse ungefiltert in die Kanalisation abführen.

Charaktererschaffung: Inpuras können ihre Punkte bei der Erschaffung innerhalb einer Sparte unabhängig von der Gruppierung verteilen. Die Aufteilung 7/5/3 für die Attribute z.B. wird zu 15 Punkten für die ganze Gruppe Attribute. Je mehr Gruppen nach diesem Verfahren behandelt werden, desto höher ist die Verseuchung. Je Gruppe steigt die Eigenschaft Verseuchung des Monsters um einen permanenten Punkt. Auch Gimmicks können in Ihrer Ausprägung verändert werden, dazu jedoch mehr in Kap. 11 unter „Verseuchungen“.



Gimmicks: Inpuras bedienen sich bei den Gimmicks allen Variationen. Sie sind durch ihre Verseuchung sogar in der Lage eigene Formen von Gimmicks zu schaffen, die in ihrer Erscheinung stark vom „Normalen“ abweichen. Für jede entscheidende Änderung müssen sie jedoch mindestens einen permanenten Punkt Verseuchung in Kauf nehmen.

Spezialitäten: Rituale der Inpuras

Stärken: Inpuras haben den Vorteil, durch ihr ebenfalls verseuchtes soziales Umfeld, besser mit der Verseuchung umgehen zu können und weniger unter Streß zu leiden. Das wirkt sich so aus, daß Sie zum einen besser Lernen, ihre Verseuchung zu kontrollieren als andere Monster, weshalb sie bei den Auswirkungen auch nur die erhalten, die ihrem um zwei gesenkten Verseuchungsgrad entsprechen. Zum anderen erleiden Inpuras auch bei der Einschränkung der Willenskraft zwei Punkte Abzug weniger. Bei ihnen sind zufällige Mutationen selten, jedoch kann der Erzähler an bestimmten Stellen einer Chronik verlangen, daß sich ein Inpuras eine neue Mutation die in ihrer Schwere dem Verseuchungsgrad entspricht aussucht.

Schwächen: Während sich andere Monster auch von verseuchtem Schleim ernähren können, sind Inpuras auf die Einnahme von verseuchtem Schleim spezialisiert. Ihr Körper bedarf des regelmäßigen Nachschubes. Nicht verseuchter Schleim wird wieder unverdaut ausgeschieden.

Organisation: Inpuras rotten sich zu kleinen Gruppen zusammen.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Hüte Dich vor Ihren Händen. Sie behaupten Dir den Frieden zu bringen - was sie bringen ist Dein Untergang!“
- Die Adulo „Süße kleine Spielbälle der Menschen, die vergessen haben, daß ein Pakt mit dem Feind nur Unheil bringen kann.“
- Die Cerrdemen „Irre ja, aber dumm?“
- Die Detestor „Blutsüchtige Wesen!“
- Die Funebris „Man sagt, das Verseuchung Ihre Versuche der Übernahme erschwert. Ich habe noch keinen versklavten Inpuras gesehen.“
- Die Kinder der Poena „Sie reden viel, doch zu Taten sind sie nicht in der Lage.“
- Die Netzwandler „Hmm, wozu sind die gut?“
- Die Necodemo „Sie haben nur noch nicht den richtigen Geschmack gefunden, aber das kommt noch.“
- Die Noctu „Man muß selbst in der Nacht höllisch aufpassen!“
- Die Origo „Ich muß gähnen...“
- Die Struxi „Ob die auch radioaktiven Abfall destillieren können?“



DIE KINDER DER PEONA

*Remember love's stronger,
remember love conquers all*

[Queen, Don't lose your head]

Haben Sie sich schon einmal überlegt, wie es sein muß morgens in den Spiegel zu sehen und einen Schreck zu bekommen? Zu merken, daß das alte Weib, das sie am Vortag in aller Eile aus dem Weg gestoßen haben und das Sie verfluchte, wohl eine echte Hexe war? Sie sind zu einem Monster geworden. Ihr Leben liegt am Boden. Alles was Sie sich durch harte Arbeit aufgebaut haben, ist unnütz geworden. Kein Mensch wird Sie mehr erkennen oder Sie kennen wollen, wenn man Sie zum Scheiterhaufen schleppt. Deshalb flüchten Sie vor den Menschen, verstecken sich an Orten, wo man Sie nicht finden kann und entdecken dort Wesen, die so sind wie Sie. Wesen mit einer eigenen Sprache, mit einer eigenen Kultur und mit einer Macht, die für Menschen grenzenlos erscheint. Sie sind hin- und hergerissen zwischen Ekel und Ehrfurcht. Man nimmt sie in die Gemeinschaft auf, gibt ihnen zu Essen und lehrt Sie in ihrer neuen Form zu Überleben. Bald gelingt es Ihnen die anderen Wesen zu akzeptieren, unter ihnen Freunde zu finden und vielleicht sogar eine Familie zu gründen, doch im Grunde ihres Denkens bleiben Sie ein Mensch und sie werden niemals aufhören nach einem Weg zu suchen, um Ihren Fluch zu brechen.

Spitzname: Träumer, Romantiker

Zitat: „Ich werden niemals wieder ein Grabmal öffnen, auf dessen Eingang mit Hyroglyphen vor einem Fluch gewarnt wird.“

Erscheinungsbild: Meist gepflegt und menschlich gekleidet. Die Kinder der Peona bevorzugen sehr menschliche Verhaltensweisen.

Zuflucht: Meist in der Nähe von Menschen, jedoch außerhalb des Sichtbereiches der „Öffentlichkeit“. Manche Sorgen für bedürftige Menschen, oftmals ohne ihr wahres Gesicht zu zeigen. Einige arbeiten auch eng mit den Acroaten zusammen, um eine Lösung ihres Problems zu finden.

Charaktererschaffung: Ihr Fluch hindert Sie an der Rückverwandlung in einen Menschen, weshalb Ihnen auch eine solche „Harmlose Gestalt“ verwehrt bleibt. Obwohl Sie eigentlich gar kein „richtiges“ Monster sind, stehen Ihnen alle anderen Entfaltungsmöglichkeiten offen.



Gimmicks: Alle sind möglich und werden auch genutzt, um das eigene Schicksal und das Anderer zu mildern.

Spezialitäten: Fortbewegung

Stärken: Wohl kein anderes Monster weiß so viel über die Menschen und kann deren Verhaltensweisen intuitiv vorhersagen. Die Kinder der Peona besitzen deshalb schon zu Beginn „Menschenkunde“ auf Stufe vier und haben auch einen menschlichen Beruf erlernt.

Schwächen: Kinder der Peona haben einen Drang zum menschlichen und zu den Menschen. Sie sind selten „gut genug drauf“ um auf Monstertouren zu gehen und für richtige Angst zu sorgen.

Organisation: Die Kinder suchen meist die Nähe von Menschen oder können in Patrias angetroffen werden. Besondere soziale Strukturen gibt es zwischen diesen seltenen Monstern kaum.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Oft habe ich mich am Anfang an sie gewendet, weil ich mir von ihnen Hilfe erwartete, aber auch sie scheinen machtlos.“

- Die Adulo „Sie wollen wie die Menschen sein. Leben mit ihnen, essen mit ihnen, werden sie auch ihr Wissen mit ihnen teilen?“

- Die Cerrdemen „Meine erste

Begegnung mit einem Cerrdemen war so verrückt, das ich bis heute noch respektvoll aus dem Weg gehen, wenn mir einer begegnet.“

- Die Detestor „Brutal und menschenmordend. Wenn es einen Teufel gibt, sind sie seine Meute.“

- Die Funebris „Wir müssen sie stoppen, bevor sie noch mehr Macht bekommen.“

- Die Inpurus „Sie verschlossen ihre Ohren vor den Warnungen der Alten.“

- Die Netzwandler „Vielleicht finden wir über Sie einen Weg, um mit den Menschen in eine geeignete Verhandlungsposition zu kommen.“

- Die Necodemo „Ich befürchte Sie ahmen in ihrem Verhalten die Randgruppen der Menschen nach.“

- Die Noctu „Hier ist kein Mitleid angebracht, denn jeder von uns hat seine Grenzen. Ihre ist sicherlich nicht die schlimmste.“

- Die Origo „Obwohl ich nie in einem ihrer Patrias war, stelle ich mir ein Leben unter ihnen reizvoll vor.“

- Die Struxi „Sie haben immer ein offenes Ohr für Deine Wünsche, auch wenn ihr Preis manchmal unverschämte hoch ist.“



DIE NECODEMO

*Run berserk - spreading fear and pain.
Black shield and weapons, black our chain.*

[Manowar, Kill With Power]

Die Necodemo sind eine Sorte von Monstern, die wenig von den Menschen und all dem hält, was sie sich aufgebaut haben. Oft fühlen Sie sich durch die engen Strukturen der Städte beengt und zum destruktiven Handeln gezwungen. Sie lieben es, Dinge zu zerstören und damit etwas zu tun, was die Menschen in ihrem Streben zurückwirft. Dabei interessiert es sie recht wenig, ob sie das Eigentum oder die Nerven anderer zerstören. Necodemo treten meist in kleinen Gruppen von drei bis fünf Monstern auf und hinterlassen dort, wo sie waren generell ein heftiges Chaos. Die Necodemo treffen sich gerne zu Versammlungen, die oft an Orten stattfinden wo es ohnehin nichts mehr zu zerstören gibt oder wo es ihnen egal ist. Sinn dieser Treffen ist es dann auch nicht wichtige Informationen auszutauschen, sondern Rangkämpfe und Streitigkeiten auszufechten oder einfach nur einen Kontakt zwischen den Necodemo aufrecht zu erhalten, die sich weniger in den Patrias aufhalten (dürfen).

Spitzname: „Hooligans“

Zitat: „Aus dem Weg Du krötengesichtiger Wurm!“

Erscheinungsbild: Necodemo legen recht großen Wert auf ein besonders verwegenes und erschreckendes Aussehen. Viele von Ihnen imitieren Menschen durch die Wahl ihrer Kleidung. Besonders Uniformen haben es ihnen angetan.

Zuflucht: Viele Necodemo bei denen der Drang zur Zerstörung noch nicht völlig überhand genommen hat, lernen an den Akademien und leben in den Patrias. Andere suchen sich gerne in der Nähe der Patrias einen Unterschlupf und ziehen nachts mit anderen los, um Spaß zu haben.

Charaktererschaffung: Necodemo legen sehr viel Wert auf die Ausbildung der körperlichen Fähigkeiten, wogegen die zwischenmonsterlichen Eigenschaften meist zurückfallen, da Dinge wie Rangfolgen unter den Necodemo ohnehin durch Zweikämpfe entschieden werden. An eine harmlose Gestalt wird selten (wenn überhaupt) mehr als vier Punkte verschwendet - ebenso ist ihr Verhältnis zur Intelligenz. Viele Necodemo wünschen sich für die Zukunft die Realisierung der „Wahren Welt“ und

versuchen durch ihre Taten auf dieses Ziel hinzuarbeiten.

Gimmicks: Auch in der Wahl der Gimmicks wird alles auf größer, schneller und stärker ausgerichtet.

Spezialität: Fortis

Stärken: Ihre Ignoranz gibt den Necodemo bei der Erschaffung zwei zusätzliche Punkte Mut, so daß ihr Gesamtwert bei der Erschaffung auch 5 überschreiten kann.

Schwächen: Necodemo leiden unter einer fast nicht existenten Selbstbeherrschung. Sie sind einer Rauferei nie abgeneigt und regeln einen Großteil ihrer „Diskussionen“ über handgreifliche Auseinandersetzungen.

Organisation: Necodemo rotten sich meist zu kleinen Gruppen zusammen, oder Durchstreifen die Nacht allein. Manche Necodemo, die sich zum Anführer geeignet finden, versuchen von Zeit zu Zeit mehrere Gruppen zusammenzuführen, was jedoch oft, wegen der Intoleranz der Necodemo, zum Scheitern verurteilt ist.

Stereotypen:

- Die Acroaten „GRRrRRrrRrrr“
- Die Adulo „Argh, diese Weichlinge sollen mir aus dem Weg gehen!“
- Die Cerrdemen „Irre und auf ihre Art auch gefährlich.“
- Die Detestor „Meinen Respekt haben Sie, doch auch meine Abscheu.“
- Die Inpurus „Einige meiner Brüder sind dieser Seuche zum Opfer gefallen und kämpfen nun auch gegen uns.“
- Die Kinder der Peona „Weniger große Krieger, als zitternde Memmen!“
- Die Funebris „Wir werden Sie irgendwann finden und alle vernichten!“
- Die Netzwandler „Erst wenn mir einer Auge in Auge Gegenübersteht, werden sie mich interessieren.“
- Die Noctu „Schläfer am Tag - Brüder in der Not.“
- Die Origo „Oft habe ich mich gefragt, ob ich nicht doch zu ihnen zurückkehren sollte.“
- Die Struxi „Sie bauen Dir die besten Waffen - aber ich wette hinter Deinem Rücken konstruieren sie schon einen Käfig mit Deinen Maßen.“



DIE NETZWANDLER



Sie sind nicht greifbar, für die meisten nicht sichtbar und riechen oder schmecken kann man sie ohnehin nicht. Hiermit ist die im Computernetz vertretene Gruppierung der Netzwandler gemeint. Viele Gelehrte streiten sich darum, ob man sie überhaupt als Monster bezeichnen kann, da sie ja keine feste Substanz besitzen. Dennoch zeigen die Netzwandler in ihren Ausprägungen ähnliche Variationsvielfalt wie ihre realen „Brüder“. Seit der Entdeckung durch die Struxi, arbeiteten die Akademien verstärkt an einer Zusammenarbeit mit den Netzwandlern, da die Atavus erkannt haben, daß in diesen Monstern ein wichtiges Potential für die Zukunft ruht.

Spitzname: Cassus („die Leeren“)

Zitat: „ZZZ ZZZ ZZZ ZZZ
ZZZ ZZZ ZZZ ZZZ ZZZ ZZZ Z
ZZZ ZZZ“

Erscheinungsbild: Wie in der realen Welt gibt es im virtuellen Raum (Netz) die verschiedensten Ausprägungsformen von Monstern. Digitale Monster haben meist eine glatte Haut und sie riechen nicht wie ihre realen Zeitgenossen.

Zuflucht: Viele Netzwandler haben einen geheimen Heimatserver in dem sie Unterschlupf finden. Meist genügen 30 bis 50 MB in einem Server-Trashcan. Die Zahl der Netzwandler die ihren Unterschlupf in einem Rechner der Patrias suchen steigt.

Charaktererschaffung: Netzmonster können mit einigen Vor- und Nachteilen wenig anfangen. Wählt ein Netzwandler eine Harmlose Gestalt, so kann wird dieses eine mehr oder weniger kostspielige Software darstellen. Je teurer, desto geringer die Gefahr, das man Sie versehentlich löscht.

Gimmicks: Da Netzwandler unmöglich wie ihre weltlichen Brüder Schleim zu sich nehmen können, dienen ihnen Daten als Ersatz. Um die Aggressionen und Gegenaktionen der Menschen möglichst gering zu halten, begrenzen Netzwandler den Schaden indem sie sich aus den „Trashcans“, also am Datenmüll bedienen, der bereits von Anwendern zur Löschung freigegeben wurde. Neben Digitalis können auch teilweise die Gimmicks der realen Monster auf den Cyberraum umgemünzt werden. Körpergröße z.B. beschreibt dann den Platzbedarf in Byte. Will ein Monster verschwinden, so verkleinert es sich entsprechend. Will es

dagegen kämpfen und hat genug Platz, so eignet es sich vorher noch ein paar Auslagerungsbereiche an, um wichtige Daten zu verdoppeln.

Spezialitäten: Digitalis

Stärken: Netzwandler sind die einzigen Monster, die ohne Magie in Sekunden riesige Entfernungen überbrücken oder gewaltige Datenmengen durchsuchen können. Das Computernetz ist ihre Heimat und Informationen ihr Leben.

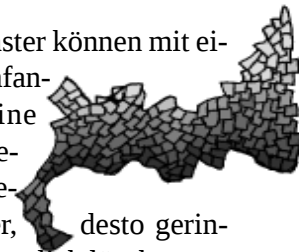
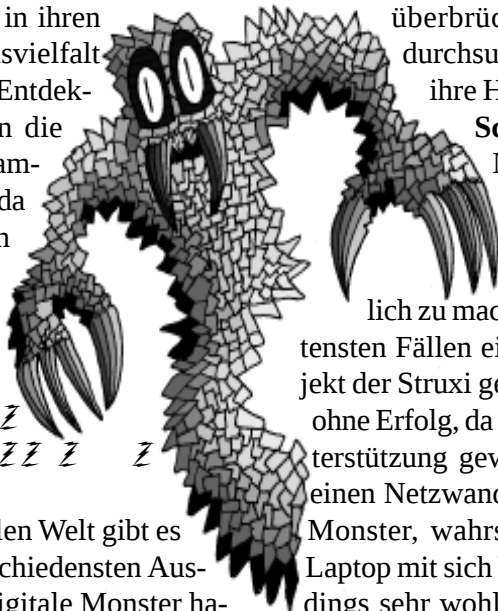
Schwächen: Netzwandler haben den Nachteil, daß sie nichts mit der realen Welt zu tun haben (wollen), außer in deren Daten zu wühlen und den Usern das Leben so schwer wie mög-

lich zu machen. Netzmonster besitzen in den seltensten Fällen eine reale Gestalt - ein geheimes Projekt der Struxi geht jedoch in diese Richtung - bislang ohne Erfolg, da weder Acroaten noch Atavus ihre Unterstützung gewähren. Wenn ein Spieler unbedingt einen Netzwandler spielen will, so kann ein anderes Monster, wahrscheinlich ein Struxi, ihn in einem Laptop mit sich herumtragen. Netzwandler sind allerdings sehr wohl in der Lage - nach langem Training - chipgesteuerte Maschinen zu steuern.

Organisation: Die Netzmonster-gemeinde ist eigentlich gar keine. In dem riesigen Datennetz ist die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung recht gering, zumal viele dieser Monster noch recht jung sind. Sollten sich zwei Monster im Netz treffen, kommt es meist nicht zum Kampf da beide überrascht ausweichen. Die Akademie arbeitet im Moment an einer Erfassung und Zusammenführung der Netzwandler, damit eine Kooperation möglich wird.

Stereotypen:

- Die Damno „FEHLVERHALTEN DIESER ART GIBT ES IN UNSERER WELT NOCH NICHT.“
- Die Origo „WIR HABEN UNS VON IHNEN BE-
RICHTEN LASSEN, VERSTEHEN JEDOCH NICHT
SO RECHT DIE ZUSAMMENHAENGE UND
GRUENDE, WARUM SIE NICHT AM NETZ
HAENGEN.“
- Die Struxi „UNSERE FREUNDE AUF DER AN-
DEREN SEITE DES BILDSCHIRMS. SIE SIND DIE
REALOS, DIE WIR AM BESTEN KENNEN.“
- Die Vicanus „ICH BIN INZWISCHEN ZU DEM
ENTSCHLUSS GEKOMMEN, DASS EIN LEBEN
MIT IHNEN AUCH SEINE REIZE HABEN
KÖNNTE.“



Die Noctu



Wenn die Monster aus Eden verstoßen wurden, weil sie Schuld auf sich geladen haben, so müssen die Noctu wohl wegen grauenhafter Vergehen verbannt worden sein. Auf ihnen liegt der Fluch, bei Sonnenlicht zu Stein zu erstarren und so bis zum Sonnenuntergang zu verharren. Trotz dieser Schwäche sind die Noctu seit jeher gern gesehene Verbündete, weil sie ideal auf die Dunkelheit eingestellt sind und es ihnen nichts ausmacht ihre Pflichten während der Nachtstunden zu erledigen.

Zitat: „Ich faltete meine Hände zum Gebet, als ich plötzlich die leisen Schritte aus den Schatten vernahm. Aus den Augenwinkeln erkannte ich ohne Mühe den Eindringling und machte ihn wenig später zur ewigen Last meiner Seele.“

Erscheinungsbild: Noctu unterwerfen sich keiner festen Kleidernorm. Da sie jedoch ihr Leben in den Zeiten ohne Sonnenlicht verbringen, tendieren sie sowohl bei ihrer Kleidung als auch bei der Körperfärbung zu dunkleren Tönen.

Zuflucht: Einige der Noctu verbringen schon seit langen Zeiten ihre Tage als Steinstatuen auf Gebäudesimsen oder in Stadtgärten. Die Origo schmiegen sich meist in Felsenischen, um dort getarnt den Tag zu überdauern.

Charaktererschaffung: Berühmte Beispiele für Noctu sind die Gargoyles, die den Acc'o'livis entstammen. Sie stellen in Städten den größten Anteil. Noctu haben eine Tendenz zu sehr langem Leben oder gar zur Unsterblichkeit, was sie auch sehr träge beim Gang zur Fortpflanzung macht. Letzteres könnte allerdings auch darin begründet sein, daß Noctu mit ihrem Erbgut in jedem Fall ihren Fluch weitergeben, der sie zum Nachtleben zwingt und dessen Ursprung unbekannt ist.

Gimmicks: Noctu besitzen bei der Erschaffung bereits das Gimmick „Sehen im Dunkeln“.

Spezialitäten: Körperwaffen, Fortbewegung, Übernatürliche Wahrnehmung

Stärken: Während des Tages sind Noctu durch die Verwandlung in Stein nahezu unangreifbar. Zerstört jemand dennoch den Stein während der Tagesstunden, so setzt sich der Noctu bei Sonnenuntergang wie von Geisterhand wieder zusammen. Allerdings kann diese Rekonstruktion oft nicht völlig gelingen, weil Staub oder kleine Steine in zu weiter Entfernung zum Hauptteil lagern. Das verursacht einen Verlust von Gesundheitsstufen der zwischen „Blaue Flecken“ und „Verkrüppelt“ variieren kann, jedoch niemals zur völligen Bewegungsunfähigkeit führt. Der Noctu entsteht immer dort, wo der größte Anteil seines Steinkörpers lagert. Allerdings kann so eine Tat für den Verursacher schlimme Folgen haben, weil ein Noctu auch kleinste Mengen seines Körpers über Meilen aufspüren kann und sich ihm viele andere Noctu und

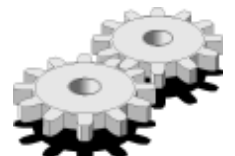
Monster anschließen werden, um die Greuelthat zu rächen. Sammelt der Noctu die Reste seines Körpers zusammen und befinden sie sich bei Sonnenaufgang alle in seiner Umgebung, so ist der Schaden in der nächsten Nacht komplett behoben.

Schwächen: Der Fluch bei Anbruch des Tages zu einer Steinstatue zu erstarren scheint unabwendbar mit jedem Noctu verbunden zu sein. Dabei ist nicht der Lichtkontakt das entscheidende, sondern der Zeitpunkt des Sonnenaufgangs in der Region. Noctu tun gut daran, zu diesem Zeitpunkt an einem unauffälligen Ort ihr Lager aufgeschlagen zu haben. Alles was ein Noctu zu diesem Zeitpunkt noch am Körper trägt, unterliegt dem Fluch und läßt sich nicht mehr lösen werden ohne zerstört zu werden.

Organisation: Die Noctu halten untereinander engen Kontakt und schließen sich innerhalb einer Region auch schnell zu kleinen Gruppen zusammen. Wenige Noctu nehmen lange Reisen auf sich und sind daher auch auf die Auswahl der Mitstreiter und Verbündeten eher ortsgebunden.

Stereotypen:

- Die Acroaten „Keine Gruppe unter den Monstern, ist so von sich selbst überzeugt wie sie. Zu Unrecht.“
- Die Adulo „Einige von Ihnen überwachen wir, um herauszufinden, ob sie mit den Menschen gemeinsame Sache machen. Sollte sich dieses Gerücht eines Nachts bestätigt werden, so werden unsere Schatten sie verschlingen.“
- Die Cerrdemen „Nervig und ungestüm.“
- Die Detestor „Gefährliche Gegner im Kampf. Auch bei einem Überraschungsangriff leiden Sie selten unter Zeitmangel, da alle Ihre Waffen immer einsatzbereit sind.“
- Die Funebris „Die Friedhöfe der Menschen gehören nicht zu meinem Revier, sollen sie dort tun, was sie nicht lassen können. Wenn sie sich mit ihrer Brut auf die Straße wagen, werden wir sie zerschlagen wie Ratten.“
- Die Inpurus „Wir alle werden uns eines Tages der ständig zunehmenden Verseuchung unserer Umwelt nicht mehr entziehen können, aber ihr entgegen zu Streben?“
- Die Kinder der Peona „Auch wir leiden unter einem Fluch, der uns das Tageslicht verwehrt, wie ihnen ihre menschliche Form verwehrt wird. Wenn ich ihnen helfen könnte würde ich es tun.“
- Die Netzwandler „Welchen Sinn soll eine solche Ansammlung von Stromstößen schon haben?“
- Die Necodemo „Oft höre ich auf meinen Wegen durch die Stadt die Geräusche der Vernichtung. Eine unnütze Vernichtung, aber sie bleiben dennoch unsere Brüder.“
- Die Origo „Wir haben uns für das Leben in der Stadt entschieden und sie dagegen, nun hat jeder seinen Willen bekommen.“
- Die Struxi „Einmal hätte ich beinahe einen von ihnen erwürgt, als er mich zum Test eines Sunblockers überreden wollte.“



Die ewigen Erfinder, Konstrukteure und Erbauer der verrücktesten Maschinen sind die Struxi. Zwischen laut schnaufenden und gefährlich rauchenden Motoren, zischenden Ventilen und Computertastaturen sind diese Monster zu finden, die sich als erste mit den modernen Techniken der Menschen anfreunden konnten. Sie sorgten dafür, daß die Rohre und Kabel der Menschen auch die Patrias mit Strom und Wasser versorgen, um das Leben tief unter der Stadt zu ermöglichen. Sehr moderne Struxi konzentrieren ihre Bemühungen mehr und mehr auf das Computernetz, durch das sie gefahrlos mit den Menschen Kontakt aufnehmen können, um mehr über ihre Ängste zu erfahren und Kontakt zu den Cassus zu halten. Die Struxi der Origo sind eher mit den Alchimisten aus dem Mittelalter mit einem Schuß Magie zu vergleichen.

Spitzname: Techniker

Erscheinungsbild: Struxi lassen sich leicht als solche erkennen. Sie tragen in der Regel mit Öl verschmierte Kleidung und Werkzeug mit sich herum. Viele von ihnen haben mehr als zwei Arme und Augen, die alles visuelle zu verschlingen scheinen -immer auf der Suche nach neuen Informationen. Struxi reden meist in einer für andere Monster schwer verständlichen Sprache, da sie viele Begriffe aus dem technischen Wortschatz der Menschen übernommen haben.

Zuflucht: Meist leben Struxi in direkter Nähe, oder sogar in den Laboren und Werkstätten der Patrias.

Charaktererschaffung: Struxi legen viel Wert auf Geschicklichkeit, Intelligenz, Kenntnisse und Fertigkeiten. Je mehr Hintergrundpunkte ein Spieler auf "Schatz" legt, desto besser ist die Ausstattung der Werkstatt und die Materialien, die dem Struxi zu Verfügung stehen.

Gimmicks: Struxi sind eher defensiv und praktisch eingestellt und bevorzugen Körperpanzerung, Körpergröße oder Gimmicks, die die Wahrnehmung steigern.

Spezialitäten: Übernatürliche Wahrnehmung

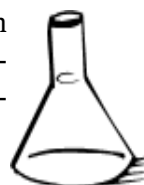
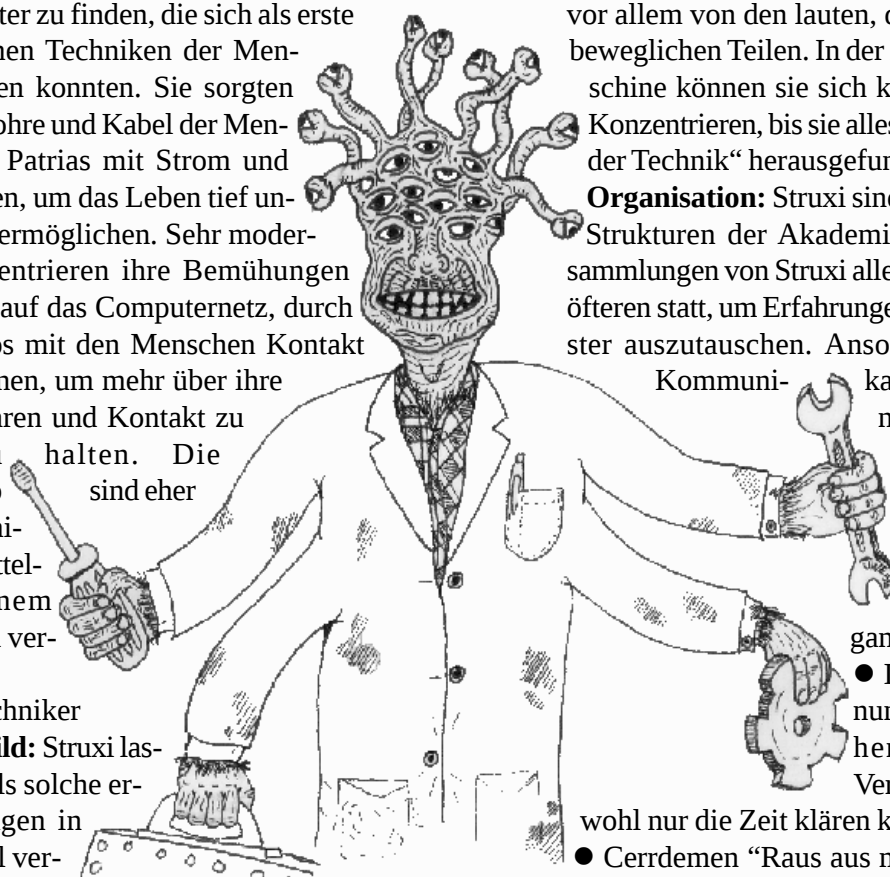
Stärken: Die Struxi sind technisch sehr versiert und in der Lage, einen Großteil der menschlichen Maschinen zu bedienen und sogar zu reparieren.

Schwächen: Struxi sind fasziniert von Maschinen, vor allem von den lauten, dampfenden, mit vielen beweglichen Teilen. In der Nähe einer solchen Maschine können sie sich kaum auf etwas anderes Konzentrieren, bis sie alles über das "Wunderwerk der Technik" herausgefunden haben.

Organisation: Struxi sind in der Regel eng in die Strukturen der Akademien eingebunden. Versammlungen von Struxi aller Akademien finden des öfteren statt, um Erfahrungen von Monster zu Monster auszutauschen. Ansonsten besteht ständige Kommunikation zwischen den vernetzten Struxi.

Stereotypen:

- Die Acroaten "Wir brauchen sie und sie brauchen uns, auch wenn sie es oft nicht ganz wahrhaben wollen."
- Die Adulo "Ob man sie nun als unsere Spione sehen soll oder als Verräter...Diese Frage wird wohl nur die Zeit klären können."
- Cerrdemen "Raus aus meinem Labor !!! Nein, laß diese Flasche stehen !"
- Die Detestor "Eine üble Brut, die gegen das Gesetz der Atavus verstoßen."
- Die Funebris "Ich glaube nicht an ein Leben nach dem Tod. Aber dennoch soll auch nach meinem Ableben kein Kultist seine Hände an mich legen."
- Die Inpurus "Sie sind der Sucht nach Macht erlegen und sehen nicht die Gefahr in ihrem Tun."
- Die Kinder der Peona "Ständig dieses Gejammer über ihren Fluch... Warum kann nicht mal ein Ingenieur der Menschen verflucht werden ?"
- Netzwandler "Unsere Brüder aus dem Netz. Wir waren die ersten, die sie in die Gemeinschaft der Monster eingegliedert haben und ihnen die reale Welt näherbrachten. Oh - einmal so durch das Netz reisen zu können..."
- Necodemo "Sie können wohl nichts anderes als zerstören."
- Die Noctu "Seit Urzeiten die Herren der Nacht."
- Die Origo "Arme Einsiedler, kein Strom, primitive Technik."



Die Suggrandis

Das besondere Merkmal dieser Spezies ist ihre riesenhafte Größe. In den Tagen, in denen die Menschen sich noch vereinzelt in ihren kleinen Dörfern zusammenroteten, zogen diese Monster umher und waren unter den Monstern gefürchtete Gegner und geachtete Verbündete. Ihre Unfähigkeit, die eigene Körpergröße zu reduzieren, wurde ihnen jedoch im Laufe der Geschichte, in der die Menschen mit immer besseren Waffen die Jagd aufnahmen, zum Verhängnis.

Die noch verbliebenen Suggrandis zogen sich zu einsamen Flecken zurück, um dort in einen Tiefschlaf zu verfallen oder sich von weniger fortschrittlichen Zivilisationen als gottähnliche Geschöpfe verehren zu lassen. Eine solche Verehrung, die die Suggrandis durch die Menschen erfahren, basiert auf einer Grundangst der Menschen vor dem Unbekannten und ermöglicht den Riesen den Ausbau der gleichen Kräfte wie bei ihren kleineren Brüdern. Opferungen dienen als sichtbarer Beweis der Unterwerfung und verstärken die Wirkung.

Spitzname: Giganten

Erscheinungsbild: Groooooß!

Meist bestehen Ähnlichkeiten zu Dinosauriern oder Tierarten. Selten Kleidung oder geschmiedete Waffen.

Zuflucht: An sehr einsamen Plätzen. Auf Inseln, in tiefen Höhlen oder im Wasser. Suggrandis sind oft uralt und viele halten sich den größten Teil ihres langen Lebens im Tiefschlaf.

Charaktererschaffung: Suggrandis besitzen bei der Erschaffung den Vorteil „Riesige Gestalt“.

Gimmicks/Schwächen: Suggrandis können das Gimmick „Körpergröße“ nicht erwerben und auch keine andere Form der Größenreduzierung für sich nutzen.

Spezialitäten: Die Pfade der Origo

Stärken: Durch ihre Größe haben die Suggrandis schon zu Beginn drei zusätzliche Gesundheitsstufen und 3 Punkte, die frei auf Körperkraft oder Widerstandsfähigkeit verteilbar sind.

Stereotypen:

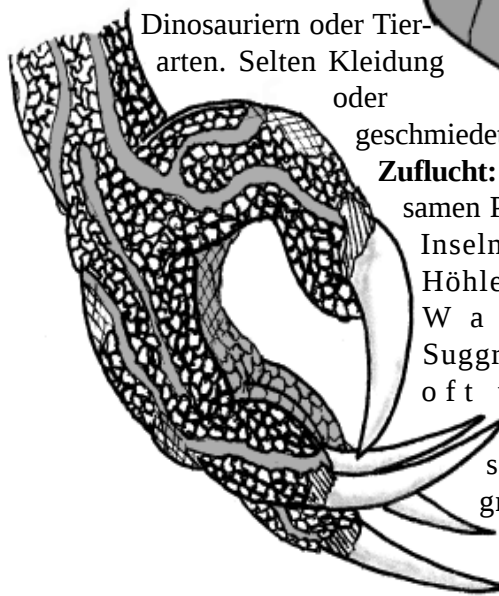
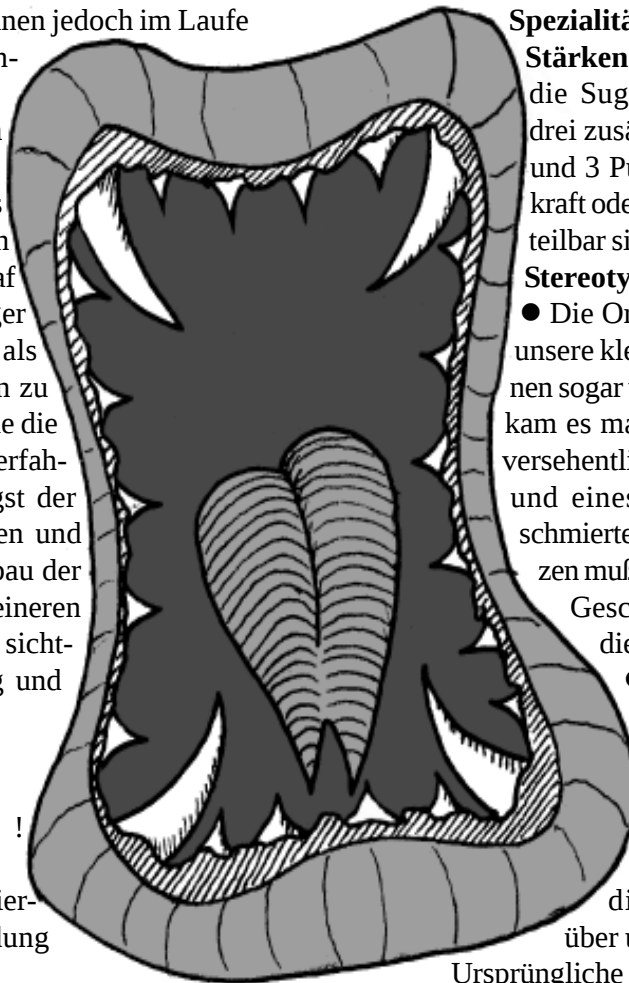
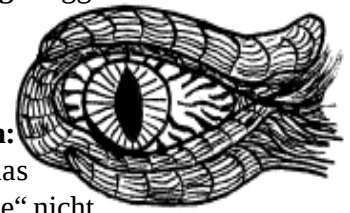
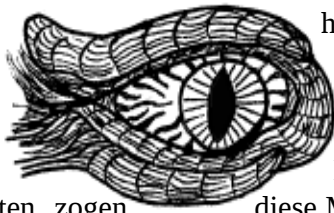
- Die Origo: Früher tolerierten wir unsere kleinen Brüder und halfen ihnen sogar von Zeit zu Zeit. Allerdings kam es manchmal auch vor, daß wir versehentlich einmal 'daneben' traten und eines dieser kleinen blutverschmierten Fellbündel vom Fuß kratzen mußten. Manchmal ging uns ihr Geschrei aber auch zu sehr auf die Nerven.

- Die Vicanus: Einige von den Ältesten kenne ich persönlich, seltsam wie man seine Einstellung ändern kann. Viele von denen, die heute über uns

Ursprüngliche lachen,

warfen früher den ersten Stein auf die, die als erste in die Städte wanderten.

- Die Damno: Sie sollen in dem Unheil zugrunde gehen, das sie sähen. Zu welch abartigen Kreaturen sich unsere Kinder entwickeln würden, vermochte vor den Abwanderungen niemand zu sagen.



Besondere Monsterarten anderer Kulturkreise

Fernöstliche Monstergesellschaften

In altöstlichen Kulturkreisen besitzen die Menschen sehr große Ehrfurcht vor Monstern und versuchen seit jeher sie durch eine Form der Anbetung und Huldigung zu versöhnen und gütig zu stimmen. Diese Art der Furcht ist zwar nicht so potent wie die, die beim Vorgang des Erschreckens freigesetzt wird, sichert jedoch den Erhalt der lokalen Quellen. Asiatische Monster werden eher wie Idole oder gar kleine Götter behandelt und selten verfolgt. Viele von Ihnen leben in Tempeln und ihre Existenz ist vielen Anhängern bekannt. Vor Fremden jedoch, werden sie als Geheimnis gehütet.

Persönlichkeitsarchetypen

Archetypen geben einem Charakter die Möglichkeit temporär verbrauchte Willenskraft wiederzugewinnen, indem man seiner Natur entsprechende Verhaltensweisen zeigt. Monster können die bereits in anderen 'Geschichtenerzähler'-Büchern vorgestellten Archetypen nutzen. Im Anschluß werden einige der bereits bestehenden Persönlichkeitstypen aufgeführt und neue vorgestellt.

Abweichler, Architekt, Autokrat, Berserker, Bonvivant, Büßer, Direktor, Edler Ritter, Ehrenmann, Fanatiker, Feigling, Gauner, Griesgram, Helfer, Kritiker, Lehrer, Lobsuchender, Masochist, Narr, Optimist, Perfektionist, Planer, Rauhebein, Rebell, Richter, Rumtreiber, Sensationsjunkie, Spießler, Traditionalist, Überlebenskünstler, Untertan, Vermittler, Vertrauter, Visionär, Wettkämpfer.

Vielfraß

Unersättlicher Hunger begleitet Sie auf Ihren Wegen und bestimmt Ihr Denken. Bei Ihnen dreht sich alles um die Nahrungsaufnahme. Das bedeutet nicht, daß Sie nicht in der Lage



wären ausgefeilte Pläne zu schmieden, aber am Ende läuft es bei Ihnen immer auf eine befriedigende Freßorgie hinaus. Wenn es um Nahrungsaufnahme geht kennen Sie auch keine

Besitzverhältnisse und Gefahren mehr, was Sie oftmals in Schwierigkeiten bringt.

- Sie gewinnen jedesmal Willenskraft zurück, wenn Sie in einer absolut unpassenden Situation Ihrem Drang zum Essen nachgeben.

Zerstörer

Alles um Sie herum scheint nur aufgebaut zu sein, um Sie einzuengen, ihnen die Luft zum Atmen zu nehmen, oder Sie ganz einfach zu Beleidigen. All diese unnützen Konstruktionen, Bauwerke und Abgrenzungen hindern Sie daran die Dinge so zu tun, wie Sie oder ihre Vorfahren es früher in der weiten Wildnis taten. Nur wenn ihnen direkte Bestrafung durch mächtige Kräfte bewußt wird, tolerieren Sie auch schon einmal die Enge eines gefüllten Raumes.

- Sie gewinnen jedesmal Willenskraft zurück, wenn Sie einen Ort von allen beengenden und unnützen Dingen „befreit“ haben. Je größer der dadurch entstandene Materielle Schaden, desto größer ihre Befriedigung.

Attribute / Fähigkeiten

Ich empfehle hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 148 - 160 oder Magier - Seite 120 - 130

Talente

Fliegen

Sie wissen, wie Sie mit Flügeln umzugehen haben, um in brenzligen Situationen nicht abzustürzen. Sie bekommen ein Gefühl für Luftströmungen, Auf- und Abwinde und kennen Tricks, um auch noch hohe Fallgeschwindigkeiten abzubremsen oder aus sehr unwegsamen Gelände zu starten.

- Neuling: Sie sind in der Lage vom Boden abzuheben und sich in der Luft zu halten ohne abzustürzen.
- Geübt: Sie können sich nun auch während des Fluges noch auf andere Dinge konzentrieren.
- Kompetent: Auch unter schwierigen Bedingungen, wie beispielsweise starken Winden, halten Sie sich ohne Probleme auf Ihrem Kurs.
- Experte: Das Fliegen ist Ihnen so vertraut, wie anderen das Gehen. Sie haben ein gutes Gefühl für Winde und sind auch in der Lage Witterungswechsel vorauszusagen.
- Meister: Ihnen gelingt in der Luft nahezu alles. Auf dem Kopf zu fliegen, einen Blindflug zu wagen oder sehr starken Winden standzuhalten.

Fertigkeiten

Erschrecken

Eine der wichtigsten Fertigkeiten, die ein Monster besitzen kann, ist Erschrecken. Sie ist gewissermaßen der Broterwerb eines jeden Monsters - Voraussetzung für die besonderen Kräfte. Jedes Monster wird in die Geheimnisse des Erschreckens eingeweiht, wenn jedoch nur wenige ein meisterliches Stadium erreichen.

- Neuling: Sie schaffen es, ängstliche Personen oder solche, die sich in unheimlichen Situationen befinden zu ängstigen.
- Geübt: Sie kennen schon einige Tricks, um auch scheinbar furchtlose Personen zum kalten Schweiß zu treiben..
- Kompetent: Sie schaffen es, ohne großen Zeitaufwand und Risiken, tiefgreifende Angst in Menschen hervorzurufen.
- Experte: Es gibt kaum eine Person die nicht vor Schreck zusammenfahren würde, wenn sie es wünschen. Sogar Monster zucken manchmal zusammen, wenn Sie den Raum betreten.
- Meister: Sie sind so gut, daß sich sogar die Besucher einer Marathon-Horror-Nacht im Kino im Schnellgang zur Toilette bewegen müssen, um dort ihre Unterwäsche zu wechseln.

Technologie

Gerade für Netzwandler, Struxi und Arma ist Technologie eine sehr wichtige Fertigkeit. Ich empfehle hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Magier - Seite 128

Kenntnisse

Monster-Kunde

Sie wissen einiges über die Gesellschaft der Monster, ihre Anführer, Unterkünfte, Gewohnheiten, Gebote und speziellen Fähigkeiten.

- Schüler: Sie wissen was in der Monstergesellschaft von Bedeutung ist.
- Student: Sie haben Informationen über die Anführer, Helden und deren Taten.
- Magister: Sie kennen auch die Patrias anderer Städte. Sie haben viele Informationen über die Fähigkeiten berühmter Monster und kennen auch einige ihrer Schwächen.
- Doktor: Sie haben das Wissen eines Acroaten, der sich intensiv mit dem Aufbau der Monstergesellschaft beschäftigt.
- Dozent: Sie haben das fundierte Hintergrundwissen eines Atavus. Sie kennen viele der Schwachpunkte Ihrer Brüder und Schwestern und sogar die Ihrer Feinde. Sie kennen Namen, Orte und wichtige Artefakte, von denen andere Monster nicht mal eine Ahnung haben.

Yellroar.

Monster haben eine eigene Sprachform das Yellroar entwickelt, die von der menschlichen Sprache durch seinen hohen Anteil an Grunzern, Gesten und Bewegungen abweicht. In seiner Schriftform ist das Yellroar ähnlich dem chinesischen Schriftzeichensystem, wo für fast jedes Wort ein eigenes abgeleitetes Zeichen geschaffen wird. Jedes Monster, das an einer Akademie lernen will, lernt Yellroar, auch wenn ein Großteil des Unterrichtes in der landesüblichen Sprache stattfindet. Yellroar ist eine intuitive Sprache und deshalb leicht zu erlernen, bzw. auch von Monstern zu einem gewissen Teil zu verstehen, die es nicht gelernt haben.

Monster sollten (sofern sie denn Sprechen können), mindestens einen Punkt auf 'Linguistik' legen, damit sie neben der

Landessprache auch **Yellroar** beherrschen, in der viel Geflücht und teilweise auch sehr persönliche Gespräche gehalten werden. Wer wert auf Kontakt zu den Origo legt (bzw. aus ihren Reihen stammt) kommt ohne diese Sprache ohnehin nicht aus.

Vorzüge und Schwächen

Diese Eigenschaften können nur bei der Erschaffung eines Monsters gewählt werden. Neben den hier aufgeführten Beispielen, können Sie natürlich auch jeden Vor- und Nachteil wählen, den Sie in einem 'Geschichtenerzähler'-Spielerhandbuch finden und den Ihr Spielleiter zuläßt. Einige der geeigneten, bereits bekannten Vorzüge und Schwächen werden mit Quelle angegeben (VSHB: Vampire-Spielerhandbuch, S: Seite). Es ist bei der Erschaffung möglich, sich bis zu maximal 7 zusätzliche freie Punkte durch Schwächen zu 'erkaufen'. Vorzüge können dagegen mit allen freien Punkten erworben werden.

Psychologisch

Angstphase (3 Pkt. Schwäche)

Sie sehen bei dem geringsten Anzeichen einer Gefahr schon die schlimmsten Folgen auf sich zukommen und geraten sehr schnell in Panik. In jeder Situation die großen Mut erfordert ist ein Willenskraftwurf nötig um eine gefährliche Aktion durchzuführen.

Marotte (1-3 Pkt. Schwäche)

Sie haben eine abnorme Verhaltensweise, die anderen Ihrer Art mißfällt und wegen der man sie Auslachen oder Strafen wird. Meist handelt es sich um typisch menschliche Verhaltensweisen oder Dinge, die Ihr Leben und das der Anderen gefährden könnte.

Sadismus (2 Pkt. Schwäche) Um einen Kampf vorzeitig zu beenden, muß Ihnen ein Willenskraftwurf gegen eine Schwierigkeit von 5 gelingen. Außerdem legen Sie großen Wert darauf, Ihre Angstpunkte nur durch den physischen Schmerz Ihrer Opfer freizusetzen und quälen Sie deshalb gerne ausgiebig.

Tagträumer (5 Pkt. Schwäche)

*The World changes before my Eyes.
Now I see the wide Wilderness instead of the
City-Streets and Trees instead of Buildings
I must remind me of the city, the people.. the...*

Lets hunt !

[The Maxx]

Sie werden von unangenehmen Tagträumen heimgesucht - meist wenn Sie es am wenigsten erwarten oder gebrauchen können, weil die Situation brisant ist. Die Realität verschwimmt und weicht ihrer Traumwelt, in der Sie die realen Begebenheiten auf „Ihre Weise" interpretieren. Bei der Erschaffung sollte festgelegt werden in welche Art von Traumwelt es Ihren Charakter verschlägt.

Todessehnsucht (1 Pkt. Schwäche)

Sie sind wesentlich leichtsinniger als andere und unternehmen viel risikoreichere Aktionen. Wo andere sich zurückziehen, fängt für Sie der Spaß erst richtig an.

Vielfraß (3 Pkt. Schwäche)

Sie essen alles, was Ihnen in die Finger kommt und genießbar ist. Dinge die sich wehren oder schneller sind als Sie, können Sie zur Not verschmerzen. Ohne den Vorteil 'Allesfresser' kann dieser Nachteil leicht mal zu Bauchschmerzen führen.

Berserker (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.6)

Bestimmung (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.6)

Beute Einschränkung (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.6)

Dunkles Geheimnis (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.6)

Ehrenkodex (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.6)

Haß (3 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.8)

Intoleranz (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.7)

Jeder Schadenswurf auf Sie erhöht sich um 1.

Mangelnde Beherrschung (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.8)

Masochismus (2 Pkt. Schwäche)

Ortsgebunden (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.8)

Phobie (1-3 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.7/8)

Rache (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.8)

Selbstüberschätzung (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.7)

Zweifaches Wesen (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.6)

Mental

Geborener Jäger (5 Pkt. Vorzug)

Wenn Sie das Gefühl haben, daß ein Kampf bevorsteht oder Sie gerade einem festen Ziel folgen, das den Einsatz von Gewalt erfordern könnte (wenn Sie sich also auf einer Jagd befinden), bleiben alle von Ihnen aktivierten Körperwaffen aktiv, bis Sie sich wieder in einem Zustand der absoluten Entspannung (normalerweise das Ende eines Abenteuers oder des vermeintlichen Hauptkampfes) befinden. Im Gegensatz zu anderen Monstern benötigen Sie in einer solchen Situation Willenskraft, um sich für eine gewisse Zeit von Ihren Waffen zu trennen.

Jagdinstinkt (2 Pkt. Schwäche)

Sie werden von aggressiven Jagdinstinkten beherrscht. Entdecken Sie ein potentiell Opfer, so steigt Ihr Verlangen es zu jagen und zu erlegen. Abhängig von Ihrem Hunger oder der aktuellen Situation, können Sie durch einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit je nach Umständen), den sofortigen Beginn der Jagd verzögern oder sogar verhindern.

Unkontrollierter Gestaltwandel (2 Pkt. Schwäche)

Bei starken Emotionen tendieren sie zum Wechsel von Ihrer harmlosen Gestalt' zur Monsterform. Voraussetzung für diese Schwäche ist natürlich, daß Sie den Vorzug 'Harmlose Gestalt' überhaupt besitzen. Um die Verwandlung zu stoppen und rückgängig zu machen, muß ein Willenskraftwurf gelingen (Schwierigkeit 5-9).

Eiserner Wille (3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.9)

Fotografisches Gedächtnis (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.9)

Geistesabwesend (3 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.10)

Konzentration (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.9)

Leichter Schlaf (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.9)

Ruhe (3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.10)

Schwacher Wille (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.10)

Selbstsicherheit (5 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.10)

Tiefer Schlaf (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.10)

Verwirrt (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.10)

Zeitgefühl (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.9)

Wahrnehmung

Viele Augen (5-8 Pkt. Vorzug)

Hierdurch kann das Attribut Wahrnehmung auf mehr als 5 Punkte gesteigert werden.

5 Punkte: Sie verfügen über genügend Augen, um 1 zusätzlichen Punkt Wahrnehmung zu erhalten.

8: Punkte: Sie erhalten 2 zusätzliche Punkte Wahrnehmung.

Blindheit (6 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.11)

Einäugigkeit (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.11)

Farbenblindheit (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.11)

Hervorragender Geschmackssinn, Gehör, Geruchssinn,

Sehvermögen (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.10)

Schlechtes Sehvermögen (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.11)

Schwerhörigkeit (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.11)

Taubheit (4 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.11)

Begabungen

Beidhändigkeit (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.11)

Bemitleidenswert (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.12)

Draufgänger (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.12)

Guter Schüler (3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.12)

Mechanische Begabung (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.12)

Unbegabt (5 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.12)

Unfähig (5 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.12)

Ungebildet (5 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.12)

Mystische Fähigkeiten

Empfindlichkeit gegen Feuer (3 Pkt. Schwäche)

Feuer richtet bei Ihnen immer schwer heilbaren Schaden an, was bei Ihnen im Laufe der Zeit zu einer Phobie geführt hat. Beim Anblick von offenem Feuer hängt es von Ihrer Willenskraft ab, ob Sie sofort flüchten oder nur Abzüge erhalten, die von der Höhe Ihres Mutes bestimmt werden.

Empfindlich gegen Sonnenlicht (2-4 Pkt. Schwäche)

Das Leben in der Nacht und in den Katakomben unter der Stadt haben bei Ihnen den Eindruck hinterlassen, Sonnenlicht wäre schädlich, ja geradezu tödlich für Sie (2 Punkte).

Diese Phobie kann so stark sein, daß Sie tatsächlich bei der Berührung von Sonnenlicht Schmerz empfinden und Schadenstufen verlieren (4 Punkte).

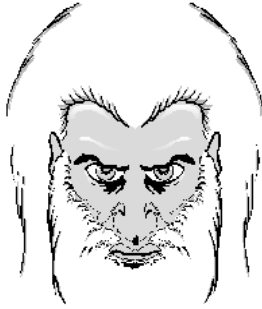
Diese Schwäche kann nicht von Noctu gewählt werden.

Immunität gegen Waffen (5-8 Pkt. Vorzug)

Sie können durch normale - nichtmagische - Waffen nicht mehr verletzt werden. Wunden, die durch normale Waffen verursacht werden, heilen selbständig ohne Schleimverlust und belasten nicht durch Modifikationen (8 Punkte).

Sind Sie dagegen nur gegen eine Gruppe von Waffen immun (z.B. Feuerwaffen, oder Schußwaffen, oder Nahkampfwaffen), so kostet dieser Vorzug nur 5 Punkte.

Die Körperwaffen und Fähigkeiten übernatürlicher Wesen sind von diesem Vorzug ausgeschlossen.



Flüssige Gestalt (4-6 Pkt. Vorzug)

Sie können sich in jede Form bringen oder zerfließen lassen. Auch die Oberfläche ihrer Form können Sie in Farbe und Struktur festlegen. Eine Form können sie solange aufrecht erhalten, wie Sie bei Bewußtsein sind. Ggf. kann ein Willenskraftwurf notwendig werden, falls besonders anstrengende Aufgaben Sie ablenken. Für sechs

Punkte können Sie ihrer Flüssigkeit noch eine besondere Eigenschaft geben, z.B. ätzend oder leuchtend oder frostgeschützt, etc. Jede weitere Eigenschaft bedarf zwei weiterer Punkte.

Harmlose Gestalt (2-6 Pkt. Vorzug)

Das Monster kann sich bei der Erschaffung eine für Menschen und andere übernatürliche Wesen „angenehme“ Gestalt aussuchen.

Ein „toter“ Gegenstand wie ein Buch, ein Tisch oder eine Pflanze etc. kostet 2 Punkte. Eine häßliche Version eines Tieres (3) oder eines Menschen (4) Punkte (Was dann auch ein Charisma und ein Erscheinungsbild von einem Punkt bedeutet, die beide nicht gesteigert werden können).

Eine Gestalt in Form eines süßen

„Gizmo“ oder eines echt niedlichen Tieres, etc. liegt bei (5) und ein ansehnlicher Mensch (Erscheinungsbild & Charisma 4 oder 5) liegt bei (6) Punkten.

Es sei angemerkt, das in dieser Form keine Gimmicks wirken und die Sprachmöglichkeiten ebenfalls entsprechend eingeschränkt sind.

Die körperlichen Werte liegen für Tiere bei 2 und für Menschen bei 3. Dieser Vorteil kann mehrmals erworben werden, womit das Monster zu einer Art Mehrfach-Gestaltwandler wird.

Die Verwandlung von einer harmlosen Gestalt in die andere, vollzieht sich immer über die Monstergestalt. Eine Verwandlung dauert (Häßlichkeit + Erscheinungsbild) Runden.

Eine Verwandlung mitzuerleben, ist

für einen Menschen nahezu immer ein schockierendes Erlebnis.



Langlebig, bzw. Unsterblichkeit (3-5 Pkt. Vorzug)

Who wants to live forever? [Queen]

Hört sich vielleicht spektakulär an, bringt aber im Spiel keine übermäßigen Vorteile, oder ? Es ermöglicht dem Spieler das Geburtsdatum seines Monsters entsprechend weit in die Vergangenheit zu legen, ohne das daraus zusätzliche Vorteile entstehen würden. Unsterbliche Monster beherrschen die Fähigkeit des langen Tiefschlafes, mit dem sie - einen guten Schutz vorausgesetzt - lange Zeitspannen ohne Nahrungsaufnahme verharren können. Die Unsterblichkeit bedeutet, daß der Körper ab einem bestimmten Stadium nicht mehr altert und daß er keines natürlichen Todes mehr sterben kann. Seine Empfindlichkeit gegen Krankheiten und Verletzungen behält er jedoch.

Nebelgestalt (6-8 Pkt. Vorzug)

Wie der Vorzug "Flüssige Gestalt", jedoch besteht der eigene Körper nun aus einer feinverteilten Flüssigkeit (Nebel), deren Form man beliebig bestimmen oder Auflösen kann. Es ist mit dieser Gestalt auch möglich sich vom Wind treiben zu lassen, wenn man es wünscht. 6 Punkte ist der Grundpreis, je 2 Punkte mehr ergeben eine besondere Eigenschaft des Nebels.

Schwarm-Anziehungskraft (2 Pkt. Vorzug)

Sie haben das Wohlwollen einer Insektenart, die sie ständig umlagert und ihnen folgt (Kakerlaken, Fliegen, Mücken, etc.). Diese Weggenossen können zusätzliche Effekte auf Menschen verursachen. Willenskraftwurf (s:7) für im Schwarm stehende Person, sonst -2 Würfel oder komplette Unfähigkeit zu handeln, bei einem Patzer.

Anfällig gegen Magie (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.15)

Behütete Existenz (5 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.14)

Feenzuneigung (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.13)

Glück (3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.13)

Immun gegen Blutsbande (3 Pkt. Vorzug)

Magieresistenz (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.13)

Medium (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.13)

Schicksal (4 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.14)

Schutzengel (6 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.14)

Sechster Sinn (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.13)

Verflucht (1-5 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.14)

Wahre Liebe (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.13)

Wahrer Glaube (7 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.14)

Verbindungen zu Monstern

Kind/Adolesc (3 Pkt. Schwäche)

Sie sind ein „kleines“ Monster, daß in der Monstergemeinde noch keine richtige Stellung hat und sich jedes Extra erst erarbeiten muß. Durch Ihr junges Alter haben sie in Bezug auf Verantwortung und Pflichten noch ein gewisses Maß an Narrenfreiheit. Man wird versuchen Sie von Gefahren fernzuhalten und Ihnen ständig Ratschläge geben.

Angesehener Vorfahr (1 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.16)

Beistand (1-3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.16)

Berüchtigt (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.16)

Berüchtigter Vorfahr (1 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.16)

Besonderes Geschenk (1-3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.16)

Feind (1-5 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.16)

Guter Ruf (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.16)

Menschliche Gesellschaft

Voraussetzung ist für alle Vorzüge in der menschlichen Gesellschaft ist eine menschliche Gestalt, in die das Monster bei Bedarf schlüpfen kann (Harmlose Gestalt [4/6]). Besitzer lassen sich durch den erfolgreichen Verkauf eines Schatzes oder viel Engagement in der Welt der Menschen erklären.

Gejagt (4 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.18)

Geschäftliche, Kirchliche, Politische Verbindungen oder Verbindungen zur Polizei oder Unterwelt.

(3 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.17)

Geschäftsführer (5 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.17)

Juristische Verbindungen (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.17)

Mündel (2 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.18)

Nachtclub (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.17)

Verbindungen zu den Medien (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.17)

Villa (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.17)

Physisch

Achillesferse (1-5 Pkt. Schwäche)

Eine Stelle an Ihrem Körper ist besonders empfindlich und kann durch nichts dauerhaft von Ihnen geschützt werden. Meist ist diese Stelle sehr unauffällig. Je leichter sie erreichbar ist oder je bekannter sie aus Erzählungen ist, desto höher ist die Schwäche.

Allesfresser (2 Pkt. Vorzug)

Sie können wirklich alles in sich aufnehmen und zerfressen. Als Schleimquelle nutzen jedoch nur organische Bestandteile. Dinge, die zu hart oder säurefest sind, scheiden Sie wieder aus - oder können Sie wieder aus Ihrem Magen zurücknehmen. Die Voraussetzung für die Verdauung ist, daß das Objekt in Ihr Maul paßt.

Anfällig gegen Insekten-Vernichtungsmittel

(3 Pkt. Schwäche) Chemische Stoffe dieser Art verursachen bei Ihnen schwer heilbaren Schaden und doppelte Verseuchung.

Blutgier (3 Pkt. Schwäche)

Kill without warning - for blood now I lust

[Manowar, Blood Of My Enemies]

Sie verspüren nicht nur einen schier unstillbaren Durst nach dem Saft des Lebens, Sie brauchen Blut um überleben zu können. Sie müssen frisches Blut direkt aus dem Kreislauf Ihres Opfers entnehmen, weil Sie wesentlich von der darin noch enthaltenen Lebensenergie zehren. Sie benötigen pro Tag mindestens einen Liter (1 Schleimpunkt) pro Stufe Körpergröße.

Botulismus (3 Pkt. Vorzug)

Ihr kompletter Körper ist ungenießbar für andere Wesen. Ihr Blut, Ihr Fleisch, selbst Ihre Knochen haben ein absolut abscheuliches Aroma. Konsumiert ein Wesen dennoch größere Mengen von Ihnen, so wird dadurch der komplette Mageninhalt (bzw. Vorrat) verdorben und damit unbrauchbar. Ein auf diese Art durchgesetzter Vorrat wird schnellstens durch Erbrechen entsorgt.

Eingeschränkter Lebensraum (3 Pkt. Schwäche)

Sie können sich nur in einer bestimmten Umgebung aufhalten (Wüste, Wasser, etc.), bzw. längere Zeit überleben. Müssen Sie aus wichtigen Gründen Ihr Biotop für kurze Zeit verlassen und können die speziellen Zustände nicht nachahmen, so erhalten Sie wachsende Nachteile. In Ihrem Biotop ist mindestens ein Parameter besonders ausgeprägt gegenüber der restlichen Umwelt.

Fleischfresser (2 Pkt. Schwäche)

Sie können nur Fleisch und Blut zu Schleim verdauen. Pflanzliche Materie ist als Quelle für den Einsatz von Gimmicks unbrauchbar, obwohl es in Zeiten größten Hungers als Nahrung dienen kann.

Flügel (3-5 Pkt. Vorzug)

Sie besitzen seit Ihrer Geburt Flügel, mit denen Sie einen Sturz aus großer Höhe abfangen, bzw. Gleiten können (3) oder sogar Ihre Massen in die Höhe hieven können (5). Bei Aktionen in der Luft erhalten Sie keine Abzüge, wohl aber ist Ihnen die Bewegung am Boden ungewohnt, weshalb Sie auf alle Schwierigkeiten im Zusammenhang mit Fortbewegung dort +1 erhalten.

Giftresistenz (1 Pkt. Vorzug)

Sie sind gegen viele Gifte resistent, was auch Ihre Anfälligkeit gegen Verseuchungen (damit auch die Anfälligkeit für Mutationen) durch giftige Substanzen stark senkt. Ihre Schwierigkeit bei der Abwehr von Giften senkt sich um drei.

Gummiball (3 Pkt. Vorzug)

Monster mit diesem Vorzug können durch Stürze kaum Schaden nehmen, da sie durch eine spezielle gummiartige Gewebeschichten geschützt sind. Treffen Sie mit hoher Geschwindigkeit auf eine feste Fläche, so werden Sie abprallen und als lebender Gummiball zurückgeworfen. Ihre Schwierigkeit bei Widerstandskraftwürfen gegen Stoßschäden senkt sich um drei.

Kannibalismus (5 Pkt. Schwäche)

Dies ist eine Steigerung von 'Fleischfresser'. Sie können nur das Fleisch und Blut Ihrer Artgenossen zu Schleim verdauen. Menschliche und pflanzliche Materie ist als Quelle für den Einsatz von Gimmicks unbrauchbar, obwohl es in Zeiten größten Hungers als Nahrung dienen kann.

Keine Gelenke (4 Pkt. Vorzug)

Die Verbindungen Ihrer Skelettknochen weisen keine Gelenke auf, dafür aber eine gummiartige Konsistenz. Sie können sich ohne Mühen aus jeder üblichen Art von Fesselungen befreien und auch durch enge Öffnungen quetschen, in denen Sie normalerweise steckenbleiben würden.

Kleine Gestalt (1-4 Pkt. Schwäche)

1 Punkt, Ein wenig kleiner (etwa 1,50m, 60kg)

2 Punkte, Viel kleiner als ein Mensch (etwa 80cm, 40kg)

4 Punkte, Extrem viel kleiner als ein Mensch (30cm, 15 kg)

Pro Stufe Abzug von einer Gesundheitsstufe und einem Punkt Körperkraft oder Widerstandskraft (Minimum ist 1 !).

Krankheitsüberträger (3 Pkt. Schwäche)

Sie verbreiten bei jedem Schritt und Tritt Krankheitserreger, die Wesen mit einer Widerstandskraft von weniger als drei Infizieren kann, wenn sie sich mit Ihnen in einem Raum aufhalten, oder einen betreten, in dem Sie gerade gewesen sind. Ob die Krankheit ausbricht, entscheidet eine Probe auf Widerstandskraft (Schwierigkeit 6). Die Krankheit beginnt mit Fieber und führt innerhalb von wenigen Tagen zum Tod, wenn nicht ein Gegenmittel, wie z.B. Penicillin oder Antibiotika verabreicht wird, oder die Heilung durch Magie bewirkt wird.

Mutation der Erbinformationen (2-4 Pkt. Vorzug)

Eines Ihrer Gimmicks ist leicht (2) oder stark (4) mutiert, ohne das Sie deshalb auch nur einen Punkt Verseuchung bekommen. Sie können eine der angegebenen Abwandlungen verwenden oder selbst eine erfinden. Bei neuen Abwandlungen entscheidet der Erzähler, ob es sich um einen 2 oder 4-Punkte-Vorteil handelt oder ob diese Abwandlung nicht zulässig ist.

Parasitenbefall (2 Pkt. Schwäche)

In 24 Stunden entziehen Ihnen Ihre „Gäste“ 4 Schleimpunkte. Meist sind von Parasiten befallene Wesen gereizt und schneller erzürnbar. Problematisch bei der Bekämpfung Ihrer „Gäste“ ist, dass die Parasiten die lebenswichtige Aufgabe eines Organs übernommen haben, in dem sie leben und damit für Sie unverzichtbar geworden sind.

Resistenz gegen Radioaktivität (2 Pkt. Vorzug)

Sie sind gegen Radioaktivität nahezu resistent, was auch Ihre Anfälligkeit gegen Verseuchungen (damit auch die Anfälligkeit für Mutationen) durch radioaktive Strahlung stark senkt. Ihre Schwierigkeit bei der Abwehr von radioaktiver Strahlung senkt sich um drei.

Riesige Gestalt (2-6 Pkt. Vorzug)

2 Punkte, Ein wenig größer (Pony, Löwe).

4 Punkte, Viel größer als ein Mensch (Pferd, Tiger).

6 Punkte, Extrem viel größer als ein Mensch (ab Rhinoceros, größer weißer Hai, kleiner Baum)

Pro Stufe eine Gesundheitsstufe extra und ein Punkt, der frei auf Körperkraft oder Widerstandskraft verteilbar ist (auch über fünf hinaus).

Tausendfüßler (1 Pkt. Vorzug)

Sie haben einen verhältnismäßig langen Körper und sehr viele (wenn auch nicht tausend) Beine. Sie Umzuwerfen ist fast unmöglich und viele Hindernisse (je nach Größe auch Mauern) können sie einfach überlaufen.

Teleskoparme (2 Pkt. Vorzug)

Sie können Ihre Arme bis auf das Dreifache ihrer Orginallänge „ausfahren“. Beachten Sie, dass durch den längeren Hebelarm andere Kraftverhältnisse wirken und Ihre Stärke sich beim Heben von Dingen auch im ungünstigsten Fall dritteln kann.

Übergroße Fangzähne (1 Pkt. Vorzug)

Ihr Gesicht wird von Ihren großen Fangzähnen beherrscht, die wie zwei gefährliche Waffen aus Ihrem Mundraum hervorragen. Der Schaden dieser Zähne liegt bei Körperkraft+2 und verbessert ihr Talent Menschen zu Ängstigen um +1 (auch über fünf hinaus).

Übler Körpergeruch (4 Pkt. Vorzug)

Wenn ein Mensch schon nicht vor Ihrem Aussehen flüchtet, dann bestimmt wegen ihres Geruchs. Fliegen und andere Ungeziefer erliegen leicht ihrem Charme und folgen Ihnen auf Schritt und Tritt wie ein Schwarm, was sich jedoch auch negativ auswirken kann.

Verkürztes Leben (2 Pkt. Schwäche)

Ihre Lebensspanne ist kürzer als die einer vergleichbaren Lebensform. Während Monster in der Regel zwischen 80 und 300 Jahren alt werden, erreichen sie höchstens ein Alter von 35 Jahren.

Vierbeinig (1 Pkt. Vorzug)

Sie haben vier Beine und zwei Arme. Ihre Stabilität (Schwierigkeit für den Versuch, einen Bodyslam oder Wurf gegen sie durchzuführen steigt um 2, Sie gleiten selten aus.) steigt und sie können doppelt so schnell rennen wie ursprünglich.

Allergie (1-3 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.19)

Bewegungsunfähigkeit (6 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.20)

Einarmig (3 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.20)

Lähmung (3 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.20)

Selektive Angstverwertung (4 Pkt. Schwäche)

(wie Selektive Verdauung, VSHB: S.20)

Selektive Verdauung (2 Pkt. Schwäche)

Bezogen auf die Schleimherkunft (VSHB: S.20)

Stummheit (4 Pkt. Schwäche) (VSHB: S.20)

Wirksame Verdauung (2 Pkt. Vorzug) (VSHB: S.19)



Die Gimmicks

Was ein Monster wirklich ausmacht

Gimmicks sind die speziellen Fähigkeiten der Monster, die Sie aktivieren können um Ihre Gefährlichkeit zu steigern oder besondere Eigenschaften zu nutzen, die Ihnen sonst nicht zugänglich wären. Die Anzahl der gleichzeitig aktivierbaren Gimmicks, wird nur durch den pro Runde verwendbaren Schleimpool begrenzt, der wiederum von Ihrer Willenskraft abhängt. Ein Punkt in dieser Eigenschaft ermöglicht Ihnen den Einsatz eines potenten Schleimpunktes pro Runde. Manche Gimmicks lassen sich auch mit unpotentem Schleim aktivieren, andere nur mit potenten Schleim. Das Aktivieren eines Gimmicks ist in den meisten Fällen keine Handlung und kann somit parallel zu anderen Aktionen stattfinden.

System beschreibt die Regeln wie das Gimmick im eigentlichen Spiel gehandhabt wird. **Abwandlungen** beschreiben Variationen, die durch eine Verseuchung eintreten können oder seit der Geburt mutiert sind. Der Erzähler kann entscheiden ob eine Abwandlung **leicht** oder **stark** ist. Unter **Achtung** sind Anmerkungen aufgeführt, die Sie auf jeden Fall wissen und beachten sollten. Unter dem Begriff **Konter** werden Möglichkeiten beschrieben, wie man einem Gimmick begegnen oder seinen Auswirkungen entgegen kann.

Inhalt:

Allgemeine Gimmicks:

- Fortbewegung
- Körpergröße
- Körperpanzerung
- Körperwaffen
- Übernatürliche Wahrnehmung

Spezielle Stilrichtungen die zu Beginn nur bestimmten Gruppen zur Verfügung stehen. (können ggf. mit freien Zusatzpunkten erworben werden, Erzähler entscheidet !):

- Digitalis
- Fortis
- Magie der Acroaten
- Die Pfade der Origo
- Rituale der Inpurus
- Rituale der Kultisten des Hades
- Tremonis

Die nun folgenden Gimmicks sind alphabetisch sortiert.

Digitalis

Die Monster, welche die digitalen Netze der Menschen durchstreifen, verfügen über ein paar ganz besondere Möglichkeiten, die als Gimmicks in Digitalis zusammengefaßt sind. Wie schon an anderen Stellen erwähnt, ist es auch möglich andere Gimmicks für die Cassus umzuwandeln, wenn der Erzähler dies erlaubt. Diese Spezialitäten können nur von virtuellen Kreaturen genutzt werden und lassen sich nicht in der realen Welt nutzen. Bei der Erschaffung eines Programms nutzt das Monster seine 'Hacken'-Fähigkeiten gegen eine Schwierigkeit

von (4+Stufe des Programms. Mehrere Programmierer können sich gegenseitig unterstützen, was die Schwierigkeit um 1 je weiteren Programmierer senkt und die Zahl der Würfel (höchster Wert) um zwei steigert). Je zwei Erfolge stellen eine Schadensstufe des Programms dar. Die Erfolge gelten außerdem als Maß für die Qualität des Programms. Treffen zwei gegnerische Programme aufeinander, so würfelt jedes mit einer, der Qualität entsprechenden, Anzahl Würfel (Schwierigkeit 6). Das Programm mit den meisten Erfolgen siegt. Die Güte wird für jeden Wurf herangezogen, solange die Aktion im Programmcode vorgesehen ist.

Für die Entwicklung eines Programms muß ein virtueller potenter Schleimpunkt pro Stufe des Programms - als Datenrohmaterial und Energiequelle - verbraucht werden.

● Wechseln des Systems

Dieses Gimmick dient dem Monster dazu, in ein anderes stromdurchflossenes System zu wechseln. Damit ist es möglich z.B. in das öffentliche Stromnetz oder in die Batterie eines Föns, eines Autos, etc. zu kommen.

● Kreischer

Dieses kleine Programm kann an einer beliebigen aktiven Stelle im Datennetz postiert oder am Körper getragen werden. Sobald eine vorher bestimmte Datenart (virtuelles Wesen, Textinhalt) den Kreischer passiert, sendet er eine Nachricht aus, die sich ihren Weg zum Erschaffer sucht und eine Meldung macht.

Aussehen: Im virtuellen Raum manifestiert sich ein Kreischer meist als einzelnes Auge oder Wanze.

Aktionen: Aufmerksamkeit, Widerstandskraft

● Blockade

Durch die Überflutung eines Netzknotens mit Massen von sogenannten Pings (eine kleine Kontrollsignalfolge, die eine Bestätigung anfordert) oder EMail, kann dieser Durchgang derart zugemüllt werden, daß keine anderen Daten mehr in annehmbarer Geschwindigkeit passieren können. Das Blockadeprogramm muß sich nicht in direkter Umgebung des zu störenden Netzknotens befinden und ist so schwerer zu finden, zumal es sich auch während des Sendens frei bewegen kann (1 Knoten pro Runde, Richtung zufällig). Um eine wirklich gute Abschirmung zu garantieren darf die Entfernung jedoch nicht mehr als zwei Knoten oder 200 Kilometer betragen.

Aussehen: Im virtuellen Raum manifestiert sich eine Blockade beispielsweise als Schleimwand, Spinnennetz, Wasserfall oder Füllhorn aus dem eine klebrige Masse läuft.

Aktionen: Widerstandskraft

●● Poltergeist

Mit diesem Gimmick sind kleinere, harmlose Effekte wie Kurzschlüsse möglich oder jede Systemoperation des Gerätes. Auch ein totaler Zusammenbruch des Gerätes ist möglich. Dieser Effekt ist sehr beliebt, weil man sich damit herrlich über den Irrglauben der Menschen bezüglich sogenannter 'Gespenster' lustig machen kann. Es können nur Systeme manipuliert werden, die das Monster erreichen kann (siehe 'Wechseln des Systems').

●● Schild

Anders als die Blockade ist ein Schild ein stationäres oder flexibles Programm, dessen Großteil aus Datenmüll besteht, der sich schützend einem Gegner in den Weg stellen läßt. Bis der Gegner ein Objekt erreichen oder schädigen kann, das hinter dem Schild liegt, muß er alle Schadenstufen des Schild-

des zerstören. Den Erzeuger behindert das Programm dagegen kaum, so daß dieser bei Aktionen durch die Barriere hindurch nur einen Abzug von -1 hinnehmen muß.

Aussehen: Im virtuellen Raum manifestiert sich ein Schild oft als Panzerglasscheibe, Schutzanzug, Spiegel, oder Handschild.

Aktionen: Widerstandskraft

●● Helfer

Dieses (kleine) Unterprogramm erfüllt genau eine Aufgabe. Es kann sich zu diesem Zweck zu einem Ort im Datennetz hinbegeben und kehrt auch (falls Option nicht deaktiviert) zum Erschaffer zurück. Die eigentliche Aufgabe wird erst kurz vor dem Einsatz festgelegt.

Aussehen: Je nach Aufgabe des Programms und Stil des Monsters variiert die Form beliebig.

Aktionen: Widerstandskraft, programmierte Aktion

●● passive Maske

Dieses Programm legt sich wie ein Mantel um das Monster und tarnt es in beliebiger Weise als passives stationäres Datenpaket. Zum Beispiel als Datenarchiv, Bild-, Text- oder Tondatei, usw. Das Programm hält einer oberflächlichen Überprüfung stand und bietet sogar gegen eine Enttarnung durch Antivirenprogramme Schutz.

System: Jeder Erfolg der passiven Maske annulliert einen Erfolg eines Aufmerksamkeit- oder Wahrnehmungswurfes.

Aktionen: Tarnen, Heimlichkeit

●●● aktive Maske

Dieses Programm legt sich wie ein Mantel um das Monster und tarnt es als beliebiges aktives bewegliches Programm, wie zum Beispiel als Anwendungsprogramm (z.B. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation), EMail, Datenpaket, usw. Das Tarnungsprogramm täuscht bei einer Simulation aktiver Programme alle normalen Datenströme vor, die zwischen Programm und Umfeld ausgetauscht werden müssen. Das Programm hält einer oberflächlichen Überprüfung stand und bietet sogar gegen eine Enttarnung durch Antivirenprogramme Schutz.

System: Jeder Erfolg der aktiven Maske annulliert einen Erfolg eines Aufmerksamkeit- oder Wahrnehmungswurfes.

Aktionen: Tarnen, Heimlichkeit

●●● Bote

Ein Bote dient zum eigenständigen Transport wichtiger Daten. Er kann seinen Empfänger anhand von festgelegten Kriterien identifizieren und sucht ggf. selbständig nach dem Ziel.

Aussehen: Je nach Stil des Monsters variiert die Form beliebig.

Aktionen: Widerstandskraft, Heimlichkeit, Nachforschungen

●●● Rauch

Rauch dient zum Verwischen der eigenen Spuren, um die Flucht zu erleichtern oder gar erst zu ermöglichen. Rauch überflutet einen Teil des Netzes mit Zufallsdaten und erschwert so die Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit.

Aussehen: Meist entspricht Rauch im Aussehen seinem realen Pendant.

System: Jeder Erfolg des Rauchs annulliert einen Erfolg eines Aufmerksamkeit- oder Wahrnehmungswurfes.

Aktionen: Widerstandskraft, Verheimlichen

●●● Zeit- oder Aktionsverzögerung

Mit einer Zeitverzögerung ist es möglich ein bereits fertiges Programm für eine festgelegte Zeitdauer ruhig zu stellen bevor

es mit der Ausführung seiner Aufgabe beginnt. Mit einer Aktionsverzögerung ist es möglich ein bereits fertiges Programm so lange ruhig zu stellen, bis das Eintreten eines bestimmten Ereignisses es aktiviert und es seine Aufgabe beginnt..

●●● KI-Wächter

Dieses Programm ist in der Lage, in einem größeren Bereich mit mehreren Zugängen, aufzupassen. Gewöhnlich werden KI-Wächter in Netzknoten postiert um das Eindringen von Viren oder unerwünschten Fremddaten zu verhindern oder zumindest zu melden. KI-Wächter gehen dabei nur passiv vor - die härteste Maßnahme ist die komplette Absperrung des Zugangs für alle Daten.

Aussehen: Je nach Stil des Monsters.

System: Um einen bewachten Knoten unerlaubt passieren zu können, muß der Eindringling bei seinem Tarnwurf mehr Erfolge schaffen als der Computer + Intelligenz Wurf des Wächter-Programmierers bei der Erschaffung.

Aktionen: Widerstandskraft, Aufmerksamkeit

●●●● Rasender Zorn der Technologie

Alle elektrischen Gegenstände können von Ihnen zum Leben erweckt und als Waffe eingesetzt werden. Staubsauger rasen ihren Besitzern hinterher, Motorsägen fliegen durch die Luft und Stromkabel peitschen wild umher, etc.

System: Durch den Einsatz von drei Schleimpunkten aktivieren Sie dieses Gimmick. Um einen Angriff auszuführen würfeln Sie Körperkraft+Technologie gegen ein Ziel von 7. Jeder Erfolg ist eine Wundstufe Schaden, gegen die ein Widerstandswurf erlaubt ist.

●●●● Subtile Botschaft

Der Netzandler kann einen vor dem Bildschirm des Computers sitzenden User beeinflussen, ohne das dieser den Vorgang bemerkt. Er bedient sich hierbei der Methode der unterschweligen Botschaften, um seine Wünsche an den User weiterzugeben.

System: Zwei Angstpunkte müssen investiert werden um die Kraft aufzubringen. Das Monster würfelt auf Manipulation (Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Opfers). Bei einem oder mehr Erfolgen konnte sich die Botschaft unbemerkt, aber wirkungsvoll in das Unterbewußtsein des Users einschleichen. Nur bei einem Patzer bemerkt das Opfer die Manipulation.

●●●● Virus

Ein Virus ist ein unauffälliges kleines Programm, dessen Hauptzweck dem eines Helfers stark ähnelt. Ein Virus ist darüber hinaus jedoch noch in der Lage, sich selbst beliebig oft zu kopieren und dadurch seine Überlebenschance gegenüber Wächtern oder Killern zu erhöhen, die ein Eindringen von Fremdprogrammen verhindern sollen.

System: Bei seiner Reise durch das Datennetz verdoppelt sich ein Virus in jeder Runde. Alle Viren besitzen einen identischen Aufbau und verfolgen das gleiche programmierte Ziel. Um zu verhindern, daß das Virus seine Aufgabe ausführt, müssen **alle** Kopien des Virus zerstört werden.

Aussehen: Je nach Stil des Monsters variiert die Form beliebig. Meist ähnelt die Form meist einem (HIV-)Virus oder einer schwarmbildenden Insektenart.

Aktionen: Widerstandskraft, Heimlichkeit, Tarnen, programmierte Aktion

●●●●● KI-Killer

Dieses Programm ist in der Lage, in einem größeren Bereich mit mehreren Zugängen, aufzupassen. Gewöhnlich werden KI-Killer in Rechnerzugängen mit brisanten Daten postiert, um das Eindringen von fremden Programmen oder Fremddaten zu verhindern, indem sie vernichtet werden. KI-Wächter gehen dabei sehr aggressiv vor - spezielle Versionen sind sogar in der Lage Computerbenutzer zu schädigen.

Aussehen: Je nach Stil des Monsters variiert die Form beliebig, ist jedoch immer beängstigend.

System: Um einen bewachten Knoten unerlaubt passieren zu können, muß der Eindringling bei seinem Tarnwurf mehr Erfolge schaffen als der Computer + Intelligenz Wurf des KI-Killer-Programmierers bei der Erschaffung.

Aktionen: Widerstandskraft, Aufmerksamkeit, Abwehr, Angriff, Schaden

●●●●● Assassin

Dieses Programm sucht selbständig so lange das Datennetz ab, bis es das Objekt findet, auf das die Suchkriterien passen. Die Kriterien werden bei der Programmierung eingegeben. Die Suche kann sich ewig hinziehen und endet erst mit Vollendung des Auftrages oder der Zerstörung des Assassinen. Sobald das Objekt gefunden wurde, auf das die Angaben passen, kommt der eigentliche Sinn des Programms zur Geltung - der Mord. Der Assassin greift das Ziel so lange ohne Unterlaß an, bis einer der beiden Kontrahenten ausgelöscht ist. Nach gelungener Tat sendet der Assassin eine verschlüsselte Kontrollmeldung ab und zerstört sich selber.

Aussehen: Je nach Stil des Monsters variiert die Form beliebig, ist jedoch meist sehr unauffällig, bis es das Opfer gefunden hat.

Aktionen: Widerstandskraft, Aufmerksamkeit, Nachforschungen, Heimlichkeit, Abwehr, Angriff, Schaden

●●●●● Mirror Man

*I am the beat of your pulse
The computer word made flesh
We are one you an I
We are version of the same*

[Queensryche, Screaming In Digital]

Der Netzwandler kann einen vor dem Bildschirm des Computers sitzenden User so hypnotisieren, das er eine extreme Macht über den Menschen gewinnt. Er kopiert hierbei sein Verhaltensmuster und seinen Charakter, so das der Mensch praktisch ein in der 'wirklichen' Welt existierendes geistiges Ebenbild des Monsters wird. Das Monster kann hierdurch die reale Welt manipulieren.

System: Drei Angstpunkte müssen investiert werden um die Kraft aufzubringen. Das Monster würfelt seine Willenskraft gegen die Willenskraft des Opfers. Bei einem oder mehr Erfolgen gewinnt es für zwei Stunden pro Erfolg die völlige Kontrolle über den Körper des Users. Dieser kann sich nachher an nichts erinnern, was während der Wirkungsdauer passiert ist.

Fortbewegung

Bei Erwerb eines Gimmicks dieser Gruppe müssen Sie festlegen, ob die Änderung permanent sein soll, oder ob Sie nur durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes aktiviert

werden kann. Entscheiden Sie sich für die permanente Lösung, so sind Sie bis zum Erwerb eines neuen Gimmicks oder der Aktivierung eines bereits gelernten Gimmicks (nicht permanent) dieser Gruppe an die Fortbewegungsart gebunden.

Achtung: Eine Verwandlung erfolgt im Normalfall ohne Würfelwurf. Nur unter besonderen Streßsituationen kann ein Willenskraftwurf erforderlich werden. Sobald die Verwandlung eingeleitet wurde, ist der Vorgang nicht mehr aufzuhalten. Die Rückwandlung dauert eben so lang wie die Verwandlung.

● Mehrbeinig

Sie verfügen über zusätzliche Beine (in der Regel entsteht dadurch ein vier- oder sechsfüßiges Wesen), mit denen Sie koordinierte Bewegungen, wie schnelles Laufen, Springen, etc. ausführen können. Ihre Stabilität im Stand steigt und auch ihre Endgeschwindigkeit beim Laufen nimmt zu.

System: Das Wachstum der Beine dauert 4 Runden lang und behindert in dieser Zeit bei allen körperlichen Aktivitäten.

●● Schlangenform

Ihre Extremitäten versinken in Ihrem leicht schlanker werdenden Körper und die Oberflächenstruktur Ihrer Haut wandelt sich in schlangenähnliche Schuppen. Sie sind nun in der Lage sich durch engere Öffnungen zu winden, oder auch Fesseln abzustreifen, mit denen Sie eingeschnürt waren. Sollten Sie über ein hohes Geschick verfügen, können Sie sich in dieser Gestalt auch sehr schnell über lockereren Sand winden, ohne Einzusinken.

System: Das Versenken der Extremitäten und die Bildung der Schuppen dauert 5 Runden. Schwimmbewegungen oder die Überquerung lockeren Sandes erfordern einen Geschicklichkeitswurf (Schwierigkeit 5). Je nach Körpergröße können Lebewesen umwunden und gewürgt werden. Der Schaden wird über die Körperkraft ermittelt.

●● Rattenkopf

Dieses Gimmick bedeutet eine starke Flexibilisierung Ihres gesamten Körpers, die es Ihnen ermöglicht sich durch Öffnungen zu quetschen, die zwanzigmal kleiner sind, als eine unter normalen Umständen passierbare Öffnung. Diese Veränderung hat keine weiteren Vorteile, läßt sich jedoch ohne Vorbereitung einsetzen. Wird dieses Gimmick permanent gewählt, so ändert sich Ihr Körperbau zu einer kegeligen Form.

System: Die Verwandlung ist nach einer Runde vollendet und wirkt nur auf Ihren Körper, nicht aber auf Gegenstände oder Rüstungen.

●●● Berührung des Neptis

Ihre Extremitäten verwandeln sich in schwimmtaugliche Körperteile. Ob dies durch Wachstum von Schwimmhäuten oder die komplette Wandlung in Flossen, einen Schwanz oder rochenähnliche Flügel geschieht, bleibt ihnen überlassen. Sie sollten eine einmal gewählte Variation jedoch ständigen Änderungen vorziehen. Zu den äußerlichen Wandlungen werden sie zusätzlich noch fähig unter Wasser zu atmen. Diese Fähigkeit schränkt zwar nicht Ihre Sprachfähigkeiten ein, wohl aber die Möglichkeit sich für längere Zeit (bis 2 Stunden) an Land zu bewegen. Vor der Umwandlung müssen Sie sich entscheiden, ob Sie an Salz- oder Süßwasser angepaßt sein wollen.

System: Die Umwandlung in ein wassertaugliches Lebewesen erfordert 5 Runden und erhöht die Fertigkeit "Schwimmen" temporär um einen Punkt.

●●●● Zerfließen

Ihre Körperstruktur wandelt sich komplett. Alle ursprünglichen Formen werden aufgegeben. Sie sind von nun an in der Lage ihren „Körper“ in jede beliebige Form zu bringen. Aufwendige Nachbildungen (wie z.B. die ihres normalen Körpers) erfordern einen Willenskraftwurf. Ansonsten sind sie von nun an in der Lage durch engste Ritzen zu gleiten, oder Gegner einzuschließen.

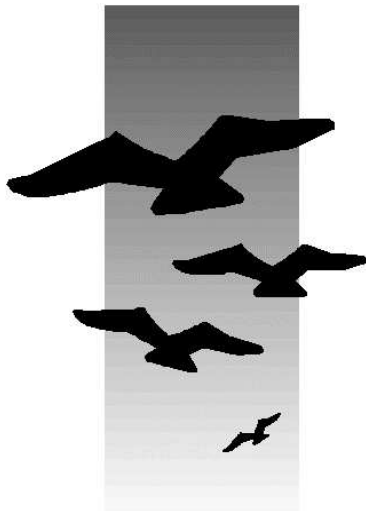
System: Die Änderung der Struktur vollzieht sich innerhalb einer Runde. Die Nachbildung einer Form kann eine bis zehn Runden dauern und die Schwierigkeit sollte bei Verwandlungen in eine oft genutzte Form geringer als der Standart von sechs sein.

Abwandlungen: Sie sind in der Lage ihre Oberfläche beliebig zu Färben (leicht) oder sogar farbig zu Gestalten (stark). Ersteres entspricht einem universalen Farbton. Das andere sehr komplizierten Mustern. Ihre Körperflüssigkeit verändert eine Grundlegende Eigenschaft (stark) und wird z.B. ätzend.

●●●● Flügel

Ob Ihnen neben Ihren Armen extra Schwingen auf dem Rücken wachsen, oder sich eine Haut zwischen Ihrem Torso und den Innenseiten der Arme bildet, bleibt Ihre Wahl bei Erwerb dieses Gimmicks. Während Sie mit den unauffälligen Flughäuten „nur“ zu einem Gleitflug fähig sind, paßt sich die Größe der Rückenflügel Ihrem aktuellen Körpergewicht an und bringt Sie in die Lage aktiv vom Boden abzuheben. Durch eine Verlängerung der Arme, werden auch die Flughäute zu vollwertigen Flügeln, die auch ein Abheben ermöglichen.

Achtung: Die einzige Beschränkung beim zulässigen Körper-Höchstgewicht liegt in der Körperkraft des Monsters. Ein Punkt Körperkraft reicht aus, um einen Punkt Körpergröße (siehe entsprechendes Gimmick) in die Luft zu heben. Während sich Flughäute schon nach einer Runde komplett entwickelt haben, benötigen Flügel eine Runde pro Punkt Körpergröße.



●●●●● Levitation

Sie besitzen die Eigenschaft, sich auch ohne auffällige Flügel in die Luft zu begeben und sich dort mit Schrittgeschwindigkeit fortzubewegen. Levitation erfordert absolute Konzentration und Windstille.

System: Bei Störungen der Konzentration oder dem Aufkommen starker Winde muß ein Wurf auf Willenskraft (Schwierigkeit 6-9) gelingen, um nicht abzustürzen. Befindet sich der Levitierte in großer Höhe, oder wird versucht einen Sturz abzufangen, kann Levitation erneut durch einen erfolgreichen Willenskraftwurf (ein Versuch pro Runde) eingeleitet werden.

Abwandlung: Durch eine künstlich gesteigerte Hormonausschüttung, kann die Schwierigkeit für Ihre Willenskraftwürfe um 1 (leicht) oder 2 (stark) gesenkt werden. Dies wirkt nur in Kombination mit der Levitation und hat keine weitere Wirkung auf andere Willenskraftwürfe.

●●●●● Nebelgestalt

Ihr Körper verwandelt sich in eine gasförmige Substanz, die sogar massive Gegenstände einfach durch Sie hindurchgleiten läßt. Sie können Ihr Volumengewicht durch Ausdehnung Ihres Körpers dem der Luft so annähern, daß sie in der Lage sind, sich vom Wind treiben zu lassen. In einer sehr kompakten Form, die etwa der Hälfte des ursprünglichen Körpervolumens entspricht, sind sie in der Lage Dinge anzufassen und zu benutzen, was ihnen in ihrer normalen Form, nur bei sehr leichten Gegenständen gelingt.

Abwandlungen: Ihre Gassubstanz verändert eine grundlegende Eigenschaft (stark) und wird z.B. ätzend. Sie sind in der Lage ihre Oberfläche beliebig zu Färben (leicht) oder sogar farbig zu Gestalten (stark). Ersteres entspricht einem universalen Farbton. Das Andere sehr komplizierten Mustern.

●●●●●● Teleportation

Diese magische, ja sicherlich schon mystische Fähigkeit ist nur von wenigen legendären Vertretern der Monster erlernt und ausgeübt worden. Sie ermöglicht Ihnen eine räumliche Versetzung, ohne den dazwischenliegenden Weg zurücklegen zu müssen. Allerdings können nur Plätze „angesprungen“ werden, die entweder in Ihrem Sichtbereich liegen, oder Ihnen sehr vertraut sind. Eine Teleportation beginnt sofort, jedoch dauert die Manifestation Ihres Körpers eine Runde.

Fortis

*...erst wenn sie ihre Opfer leiden sehn'
spüren sie Befriedigung
es gibt nichts mehr, was sie jetzt noch hält
in ihrer gnadenlosen Wut*
[Die Toten Hosen, Hier kommt Alex]

Fortis steigert die Kraft eines Monsters ähnlich, wie es eine Disziplin in einem bekannten Werk über Vampire macht. Fortis läßt sich durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes pro Runde aktivieren und aufrecht erhalten. Jeder Punkt in Fortis stellt einen automatischen Erfolg bei Würfen auf Körperkraft dar (Hierbei gilt das höchste erworbene Fortis-Gimmick als Wert). Zusätzlich dazu, bietet Fortis weitere Vorteile in höheren Stufen, die nach Erwerb permanent zu Verfügung stehen..

● Zusätzliche Stärke

Ein zusätzlicher Erfolg bei Einsatz von Körperkraft.

●● Crusher

Zwei zusätzliche Erfolge bei Einsatz von Körperkraft.. Zusätzlich lassen sich Gegenstände (tote Materie, keine Untoten!) zerstören.

System: Pro aufgewendetem Schleimpunkt erhält das Objekt eine garantierte Wundstufe, gegen die kein Abwehrwurf erlaubt ist läßt.

●●● Tempo

Drei zusätzliche Erfolge bei Einsatz von Körperkraft.. Das Monster ist in der Lage seine Schleimpunkte - egal ob potent oder nicht - einzusetzen, um zusätzliche Aktionen auszuführen.

System: Je Schleimpunkt läßt sich eine weitere Aktion pro Runde ausführen.

●●●● Herz des Berserkers

Pain is so close to pleasure [Queen]

Vier zusätzliche Erfolge bei Einsatz von Körperkraft.. Erleidet das Monster Verletzungen, so beginnt es förmlich vor Wut zu kochen und erhöht dadurch den Anteil an verwertbarem Schleim in seinem Körper.

System: Pro Schadensstufe wird dem Vorrat ein zusätzlicher Schleimpunkt hinzugefügt wird.

●●●●● Rumble

Fünf zusätzliche Erfolge bei Einsatz von Körperkraft. Sie werden im Kampf zu einem Berserker, der in der Lage ist seine Wut auf die Gegner zu projizieren.

System: Würfeln Sie Ihren potenten Schleimvorrat gegen eine Schwierigkeit von 8. Jeder Ihrer aktuellen Gegner erhält soviel Wundstufen wie sie Erfolge erzielen. Dabei verbrauchen Sie jedoch potenten Schleim in Höhe der Erfolge.

●●●●●● Naturgewalten

Sechs zusätzliche Erfolge bei Einsatz von Körperkraft. Sie sind nun in der Lage, die Natur für kurze Zeit in Ihrem zerstörerischen Sinne zu lenken. Sie selbst werden dabei niemals ein Opfer Ihrer eigenen Kreation - der Boden unter Ihren Füßen ruht, Blitze und Regen meiden Sie und herumfliegende Objekte verfehlen Ihrem Körper. Legen Sie sich beim Erwerb dieses Gimmicks auf eine der folgenden Naturgewalten fest: Erdbeben, Seebeben, Vulkanausbruch, Tornado, Gewitter

System: Bestimmen Sie das Zentrum Ihrer Naturgewalt. Der Wirkungsbereich und die Wirkung auf die Wesen darin, hängt im Wesentlichen von der Art der Naturgewalt und der Entscheidung des Erzählers ab.

Körpergröße

Durch dieses Gimmick läßt sich die Höhe, die Breite und das Gewicht des Monsters ändern. Die angegebenen Größenvergleiche beziehen sich auf einen Menschen.

Bei Größenänderungen bewirken Veränderungen des möglichen Schleimvolumens, der Belastbarkeit und der körperlichen Attribute. Bei Vergrößerungen werden die Angaben zu den vorhandenen Werten addiert, bei Verkleinerungen abgezogen. Dabei wird (außer im Falle des Schleimvolumens) der Mindestwert von Eins niemals unterschritten.

Körpergröße kann als permanentes oder temporäres Gimmick gelernt werden. Wird das Gimmick temporär genommen, so sind beim Wachstum eine Anzahl von Schleimpunkten gleich der Stufe aufzuwenden. Beim Schrumpfen wird ein, der Stufe entsprechender Teil des Schleimvorrats an die Umwelt abgegeben (Je Verwandlung - Rückverwandlung findet dieser Verlust nur einmal statt !). Der maximale Schleimvorrat kann bei Schrumpfungsvorgängen nicht negativ werden, wohl aber bis auf Null absinken. Ein Null-Schleimvorrat macht den Einsatz von schleimabhängigen Gimmicks unmöglich.

System: Es wird kein Wurf benötigt, um die Verwandlung einzuleiten. Je Runde verändert sich der Körperbau entsprechend einer Schadensstufe, bis die Verwandlung komplett abgeschlossen ist. Das Monster ist in dieser Zeit voll einsatzbereit, erleidet jedoch aufgrund der Wachstumsvorgänge einen Abzug von zwei Würfeln auf alle Aktionen. Besteht beim Wachstum ein Mangel an Schleimpunkten, z.B. bei einem Null-Schleimvorrat, so muß sich das Monster in direktem Kontakt mit möglicher Nahrung befinden, die beim Wachstum, ähnlich wie bei einem Osmoseprozeß, aufgesogen wird.

Temporär gesteigerte Größenverhältnisse wandeln sich bei mangelnder Ernährung zurück (siehe dazu Schleimvorrat, Seite 65)

Stufe	Beschreibung	Änderungen
●	schmächtiger oder bulliger	1 Schadensstufe 1 Schleimpunkt
●●	Kleinwüchsiger oder Troll	2 Schadensstufen Körperkraft: 1 2 Schleimpunkte
●●●	Hund oder Grizzly	3 Schadensstufen Körperkraft: 2 3 Schleimpunkte
●●●●	Frosch oder kleiner Baum	4 Schadensstufen Körperkraft: 3 5 Schleimpunkte
●●●●●	Fliege oder Drache	5 Schadensstufen Körperkraft: 5 10 Schleimpunkte
●●●●●●	"Wohin ist er verschwunden ?" oder "Hallo Godzilla !"	7 Schadensstufen Körperkraft: 7 Widerstands.: 2 20 Schleimpunkte

Körperpanzerung

Das Gimmick „Körperpanzerung“ ist ein Gimmick, daß die Monsterform permanent verändert. Die Verwandlung bei Erwerb einer Körperpanzerung gleicht einer Verpuppung, bei der das Monster für ein paar Tage (die der Anzahl der Stufe entspricht) ruhen muß. Es ist möglich den Erwerb einer Körperpanzerung rückgängig zu machen, indem man eine andere „erwirbt“. Dieses Gimmick verändert *die* Beschaffenheit Ihrer Haut oder gibt ihr durch besondere Feature einen höheren Rüstungsschutz. Die aufgeführten Gimmicks, sind in dieser Form nicht als Waffen einsetzbar. Manche der Panzerungen verändern das Aussehen des Monsters. So wird ein behaartes Monster beim Wachstum eines Exoskeletts seine Haare verlieren.

System: Rüstwerte geben bei Angriffen, die durch die Rüstung abgefangen werden können zusätzliche Würfel zur Widerstandskraft.

x / ● **Fell, Federn oder Schuppen** (Rüstwert 0, kein Abzug)

Ihre Haut hat den Rüstwert einer ungeschützten menschlichen Haut. Das Fell ist in seiner Form und Farbe frei wählbar und hilft nur als Schutz gegen tiefe Temperaturen. Dieses Gimmick kann erworben werden, wenn das alte Fell durch Feuer oder Chemikalien irreparabel zerstört wurde. Ein Fell hat den Nachteil, das man haart und somit beispielsweise an Ruheplätzen immer ein paar Reste gefunden werden können.

Achtung: Zu Beginn besitzt jedes Monster diese Panzerung, ohne das es einen Punkt ausgeben muß. Wird dieses Gimmick später erneut erworben, so entspricht es der ersten Stufe.

Abwandlungen: Ihr Fell wird von speziellen Fettdrüsen getränkt, die Ihr Fell wasserabweisend machen und bei guter Pflege eines Federkleides sogar zusätzliche Schwimmfähigkeiten ermöglichen (leicht).

● **Lederhaut** (Rüstwert 1, kein Abzug)

Ihre Haut ist im Vergleich zu menschlicher Haut zäher, was ihren Körper unempfindlicher gegen Stöße und Schläge macht. Dieses Gimmick ist kombinierbar mit dem Gimmick Fell. Lederhaut ist beliebig - kostenfrei- mit Fell kombinierbar.

Abwandlungen: Ungewöhnliche Maserung oder Färbung, um die Tarnungseigenschaften an die gewohnte Umgebung anzupassen (leicht).

●● **Stellenweise verstärkte Lederhaut** (Rüstwert 2, kein Abzug)

Sie besitzen an einigen Körperpartien eine besonders gehärtete Haut, die in etwa Schuhleder entspricht. An den Gelenken entspricht die Beschaffenheit der normalen Lederhaut, um die Flexibilität zu bewahren. Wenn Sie wünschen, können Sie sich auch an diesen Körperpartien Fell Federn oder Schuppen wachsen lassen.

●●● **Exoskelett** (Rüstwert 4, Abzug 3)

Ihr Äußeres erinnert von nun an stark an ein Insekt, denn Ihr Torso und ihre Gliedmaßen sitzen alle in separaten Kapseln, die untereinander durch elastische Röhren verbunden sind. Diese Konstruktion schränkt ihre Bewegungsfreiheit zwar stark ein, bietet jedoch auch einen recht guten Schutz gegen Flüssigkeiten und Flammen.

Abwandlungen: Ihr Exoskelett ist so konstruiert, daß Sie sich zu einer Kugel oder einem Schild, der am Boden liegt, formen können und auf diese Weise eine minimale Angriffsfläche bieten (leicht). Sie passen ihre Motorik optimal an und verringern den Abzug (auf 2:leicht oder 1:stark).

●●●● **Stachelpanzer** (Rüstwert 5, Abzug 1)

Ihre Haut ist mit tausenden von stachelartigen, verhornten Haaren versehen, die Sie, dicht nebeneinander liegend, wie ein Kettenhemd schützen. Die „Stacheln“ lassen sich jedoch nicht aufrichten und sind zu stumpf, um sie als Waffe zu nutzen (siehe hierzu „Stacheln“ bei Körperwaffen). Die Stacheln schützen kaum gegen flüssige oder gasförmige Angriffe wie Säure oder eine Flamme, ermöglichen jedoch ein nahezu reibungsloses Gleiten durch engere Öffnungen. Dieses Gimmick ist kombinierbar mit dem Gimmick Fell.

Abwandlungen: Durch spezielle Fettdrüsen kann in den unteren, hautnahen Bereichen eine Fettschicht aufgebaut werden, die vor Gasen und Flüssigkeiten schützt (leicht).

●●●●● **Drachen-Schuppenpanzer** (Rüstwert 6, Abzug 3)

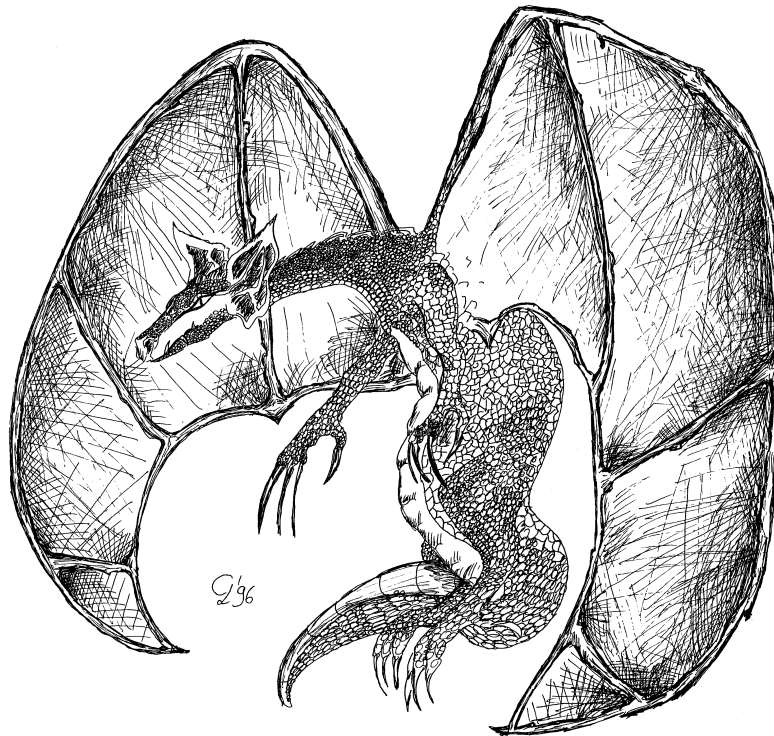
Einen besonders massiven Schutz bietet der Schuppenpanzer, der seinem mystischen Vorbild beim Drachen ähnelt. An den verschiedenen Teilen des ganzen Körpers befinden sich passend große Platten, die nebeneinander liegend einen sehr guten Schutz gegen das Eindringen von Fremdkörpern in den Leib bieten. Wie das Exoskelett bietet der Schuppenpanzer Schutz gegen Gase und Flüssigkeiten.

Abwandlungen: Feuerresistent (stark), Steigerung der Flexibilität und damit Senkung des Abzuges (auf 2:stark).

Körperwaffen

Körperwaffen werden im Normalfall nur bei Streßsituationen aktiviert und verschwinden bei einer Entspannung der Situation wieder wie von selbst. Soll Ihr Monster eine Körperwaffe permanent tragen so notieren Sie dies bitte beim Erwerb des Gimmicks auf Ihrem Charakterblatt, die Kosten sind dieselben. Will ein Monster seine aktivierten temporären Körperwaffen auch nach Aussetzen des Stresses nicht verlieren, so muß ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 6) gelingen. Kommt ein Monster in eine extreme Streßsituation, so können sich Körperwaffen auch von allein aktivieren. Ob ein Willenskraftwurf

dies verhindern kann entscheidet der Spielleiter (die Auswirkungen sind in jedem Fall die gleichen). Körperwaffen können, falls nicht anders erwähnt, auch mit normalem Schleim aktiviert werden, richten dann aber keinen schwer heilbaren Schaden an. Temporäre Gimmicks haben - falls einmal zerstört - den Vorteil, das sie nachwachsen können. Denken Sie bei Äußerlichkeiten, wie z.B. Hörnern oder einem Schwanz daran, daß Sie diese auch ohne Gimmicks besitzen



können - allerdings sind solche 'nicht erworbenen' Extras nicht als Waffen einsetzbar und haben auch keine der hier aufgeführten Vorteile - sind also reine Zierde.

● **Wasserspucken**

Sie können Flüssigkeiten jeder Art mit hoher Intensität von sich wegpusten. Je nachdem, wie Ihr Mund- oder Mageninhalt aussieht kann diese Angelegenheit für den Bespuckten das Ergebnis zwischen ekelig-behindernd und zersetzend liegen.

System: Sie benötigen nur einen gefüllten Mund oder müssen einen Teil Ihres Schleimvorrates opfern. Um einen ausgewachsenen Menschen vollzuschleimen benötigen Sie 1 Schleimpunkt. Ein Wurf auf Geschicklichkeit und bewaffneten Nahkampf zeigt ob ein Angriff Erfolg hat.

Konter: Jede Art von Deckung, z.B. ein Regenschirm.

Abwandlungen: Sie sind auch in der Lage feste Stoffe wie kleine Steine oder Nägel zu Spucken (leicht) oder brennbare Flüssigkeiten beim Verlassen ihres Mundes zu entzünden (leicht).

● Schwanz

Sie besitzen an Ihrem Körperende, in der Regel kurz oberhalb ihres Gesäßes einen tierartigen Schwanz, ähnlich dem eines Hundes, eines Affen oder einer Echse. Ihr Schwanz ist sehr flexibel und kann gezielt eingesetzt werden, um z.B. Dinge zu greifen oder nach einem Gegner zu schlagen. Der Schwanz hat den gleichen Rüstungsschutz wie der restliche Körper.

System: Um einen handlichen Gegenstand zu greifen, brauchen Sie keinen Wurf zu machen. Die Kraft des Schwanzes entspricht Ihrer Körperkraft-1. Nur wenn Sie in Extremsituationen, z.B. einem Fall, nach Halt suchen oder Feinstarbeiten verrichten wollen, kann der Erzähler einen Geschicklichkeit-Wurf verlangen. Um einem Gegner durch einen Schlag zu Schaden, wird ein Angriff mit Geschick und Handgemenge gemacht, dem das Opfer ausweichen kann.

Abwandlungen: Sie können die Gefährlichkeit Ihres Schwanzes durch ein Endgewicht erhöhen (leicht) und so bei Angriffen einen erhöhten Schaden von Körperkraft+1 nutzen. Das Anbringen von Stacheln, bzw. Giftstacheln kann mit den entsprechenden Gimmicks vollbracht werden.

● Hörner

Sie können sich von nun an auf Ihrem Kopf, an Ihren Schultern oder auf Ihrem Rücken ein Horn pro Schleimpunkt wachsen lassen. Die Länge der Hörner oder ihre Form sind rein kosmetischer Natur und ändern nichts am Schaden.

System: Pro Horn benötigen Sie einen Schleimpunkt. Die Hörner benötigen je 5 cm eine Runde. Hörner ändern nichts an Ihrem Panzerungswert. Ort und Anzahl(max. 4 pro Punkt) der Hörner muß beim Erwerb einmalig festgelegt werden.

Abwandlungen: Ein Horn bildet eine Gabel mit der Sie nach einigem Training wie mit einem Sai den Gegner Entwaffnen können (leicht).

●● Fangzähne

Sie können sich von nun an Ihr Gebiß mit Fangzähnen verschönern. Die Länge der Zähne oder Ihre Form des neuen Gebisses sind rein kosmetischer Natur und bewirken keine Änderung des Schadens.

System: Für die Umwandlung des Gebisses benötigen sie eine Runde und einen Schleimpunkt.

Abwandlungen: Giftkanäle (leicht), Silber, Holz (schwer)

●● Tentakel

Ihnen wachsen ein Paar Tentakel, die ähnlich flexibel einsetzbar sind, wie normale Arme und zum Packen und Festhalten größerer Objekte oder Personen dienen können. Tentakel können auch aus dem Mundraum wachsen, was neben dem besonders schönen optischen Effekt, auch nützlich bei der Nahrungsaufnahme sein kann. Tentakel können permanent oder temporär gewählt werden, müssen jedoch auf einen Ort festgelegt werden.

System: Für das Wachstum der Tentakel benötigen sie eine Runde pro 30cm und insgesamt einen Schleimpunkt.

Abwandlungen: Saugnäpfe oder Widerhaken (leicht)

●● Klauen

Sie können die Gefährlichkeit ihrer Hände steigern, indem Sie sie mit Klauen versehen. Die Länge der Klauen entscheidet über ihre Schadenswirkung. Klauen behindern Sie jedoch beim Hantieren mit Gegenständen ungemein, weshalb die Schwierigkeit solcher Aktionen je nach Komplexität gesteigert werden sollte.

System: Pro Wachstumsrunde der Klauen erhöht sich Ihr Schaden um einen Punkt. Jede Runde wird dazu ein Schleim-

punkt benötigt, bis zu einem Höchstwert von drei. Kombinationen von permanentem Vorhandensein und späterem Wachstum sind möglich.

Abwandlungen: Die Wachstumszeit kann gesenkt werden oder der Schleimpunkteverbrauch kann sinken.

●●● Spinnennetz

Sie haben eine Spinnendrüse, mit der sie einen ca. 2 cm starken, fast unsichtbaren Faden spinnen können. Der Faden kann eine Länge von 10m pro Runde erreichen und maximal können 30m pro Szene hergestellt werden. Der Faden besitzt eine klebrige Konsistenz und nur Gegner mit einer Mindeststärke von 6 können den Faden bei 3 Erfolgen zerreißen. Gegner können mit dem Faden beschossen oder gefesselt werden.

System: Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit + Handgemenge legt fest ob ein Gegner mit dem Faden getroffen wurde. Scheitert ein Ausweichversuch mit Geschicklichkeit + Ausweichen des Gegners, so führt jede weitere Bewegung automatisch zu einer Selbstfesselung. Je Runde wird zur Produktion des Sekrets ein Schleimpunkt benötigt. Mit dieser Körperwaffe kann kein schwerer Schaden verursacht werden. Beherrscht der Besitzer dieses Gimmicks das Fertigkeit „Weben“, so kann er auch ein Spinnennetz herstellen.

Konter: Der Faden ist empfindlich gegen Feuer und seine Klebrigkeit kann mit Seifenwasser gestoppt werden.

Abwandlungen: Sie können ihre Netzdrüse mit einer Giftdrüse verkoppeln und ihr Netz mit Gift tränken. Sie können ihr Netz für Strom leitfähig machen (leicht) und so Stromstöße an gefesselte Opfer verteilen (beide setzen ein anderes Gimmick voraus). Feuerunempfindlichkeit oder Wasserabweisend (leicht).

●●● Stacheln

Beim Erwerb dieses Gimmicks müssen Sie sich für die Körperstellen entscheiden, in denen sie wachsen sollen. Wenn Sie danach die bedeckte Fläche Erhöhen oder Verringern wollen, müssen sie dieses Gimmick erneut erwerben. Die Stacheln können innerhalb einer Sekunde Ein- oder Ausgefahren werden. Sie aktivieren immer alle mit einem Gimmick platzierten Stacheln. Wenn Sie dieses Gimmick ein weiteres Mal nehmen, können Sie jedoch auch eine Zone einzeln aktivieren.

System: Es wird kein Wurf benötigt um Ihre Stacheln Ein- oder Auszufahren, aber das Aktivieren verbraucht einen temporären Willenskraftpunkt und bei Erwerb dieses Gimmicks werden einmalig Schleimpunkte in Höhe der verstachelten Körperteile verbraucht. Die Größe Ihrer Stacheln hängt im Wesentlichen von ihrem Geschmack und ein wenig von ihrem Körperbau ab, beeinflusst jedoch nicht die Schadenswirkung. Sollten Ihre Stacheln bei Streß (z.B. dem direkten Kontakt zum Feind) von selbst aktiviert werden, entfällt die Nutzung der Willenskraft. Greift ein Gegner ein gestacheltes Wesen ohne besonderen Schutz an, so daß es zum Körperkontakt kommt, richten die Stacheln einen Schaden beim Angreifer in Höhe seiner eigenen Körperkraft an. Der Angriffsschaden wird danach dennoch normal für das Opfer ermittelt.

Abwandlungen: Sie können Ihre Stacheln mit Widerhaken versehen, die Stoffe oder behaarte Opfer im Handgemenge halten (leicht). Opfer die auf diese Weise an Sie gebunden sind, können sich nur mit einer Mindeststärke von 4 und mindestens zwei Erfolgen von Ihnen losreißen. Je zwei Erfolge beim Stärkewurf, richtet die Loslösung bei Ihnen eine Stufe Schaden an.

●●● Froschzunge

Sie haben eine sehr lange, muskulöse und flexible Zunge. Wie ein Frosch können Sie Ihre Zunge als Waffe benutzen, um Beute wie mit einem klebrigen Lasso zu umwickeln. Sie können ein Ziel natürlich auch, ähnlich wie mit einer Peitsche, nur mit rascher Geschwindigkeit treffen und verletzen.

System: Wenn die Zunge erst auf die nötige Länge gebracht werden muß, wird ein Schleimpunkt pro Längeneinheit fällig. Eine Längeneinheit entspricht Ihrer Körpergröße. Diese Nahkampfwaffe richtet ähnlichen Schaden wie eine Peitsche (Körperkraft) an. Das Wachstum erfolgt in einer Runde pro Längeneinheit.

Konter: Stacheln oder Stachelpanzer (Ausnahme!) des Opfers richten bei einem Zugriff der Zunge maximal zwei Schadensstufen an. Der Angreifer kann dadurch höchstens die Schadensstufe "Verletzt" erreichen.

Abwandlungen: Beim Wachstum der Zunge können Sie sie auch direkt mit Widerhaken versehen, die bei einem erfolgreichen Fesseln einen zusätzlichen Schaden von Körperkraft+1 anrichten (leicht) und im äußersten Fall sogar mit Gift getränkt sein können (siehe Gimmick). Auch Stacheln können extra erworben und angebracht werden.

●●●● Giftdrüsen

Diese Drüsen dienen zum „vergiften“ Ihrer Zähne, Klauen, Hörner oder nur Ihrer Hautoberfläche. Diese Eigenschaft muß für jede Körperwaffe einzeln erworben werden. Sie selbst sind natürlich immun gegen „Ihr“ Gift.

System: Durch den Einsatz eines Schleimpunktes benetzen Sie Ihre Körperwaffe mit ihrem Gift. Das Gift bleibt so lange aktiv, bis sie getroffen haben oder sich Ihre Körperwaffe wieder zurückverwandelt. Der zusätzliche Schaden des Giftes entspricht Ihrer Widerstandskraft + 1, Jedoch mindestens 3.

Abwandlungen: Die Giftigkeit (Schadenswürfel) kann erhöht werden(+1:leicht, +2:stark). Das Gift kann Verseuchungen (die Sie anschließend wieder rasch aufnehmen müssen) übertragen, anstatt Schaden zu verursachen (stark).

●●●● Stachelgeschosse

Bei Erwerb dieses Gimmicks bilden sich etwa 80 Ihrer Hautzellen zu komplexen Stachelzellen um, die in der Lage sind, ihren Inhalt bis zu einer Weite von etwa 10 Metern gezielt abschießen zu können. Die Zellen lassen sich auf höchstens zwei Körperstellen verteilen und sitzen praktischerweise oft an den Außenseiten der Arme, wo sich die Stellen sich durch leichte Wölbungen von der restlichen Haut hervorheben. Alle verbrauchten Stacheln können innerhalb einer mehrstündigen Ruhephase durch den Einsatz eines Schleimpunktes regeneriert werden.

System: Soll ein Angriff mit den Stachelgeschossen ausgeführt werden, so dürfen diese nicht durch Kleidung verhüllt sein (ein einfaches Hemd wird noch durch die Wucht zerrissen). Eine Salve besteht aus mindestens 20 und maximal allen Stacheln die vorhanden sind und wird immer zu gleichen Teilen von den beiden vorhandenen Körperstellen freigesetzt. Der Angreifer würfelt mit Geschicklichkeit + Schußwaffen und legt mit den Erfolgen die Trefferquote fest (ein Erfolg entspricht 20%). Gelingt dem Opfer ein Ausweichversuch nicht, so richten je 5 Stacheln eine Gesundheitsstufe Schaden an. Ob ein temporärer Willenskraftpunkt bei dieser Aktion verloren geht, entscheidet ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 6), bei dem kein Patzer auftreten darf.

Abwandlungen: Die Zahl der Stachelzellen kann um 20 erhöht werden (leicht). Die Dauer der Neubildung von verschos-

senen Stacheln kann verringert werden. Die Wucht (die Schadenswirkung) der Stacheln kann verbessert werden.

●●●● Stromschläge

Sie sind nun in der Lage die Oberfläche Ihres Körpers kurzfristig elektrisch zu laden. Der Schaden der dadurch an Geräten oder Personen entstehen kann, hängt von der berührten Fläche ab, variiert aber in seiner Wirkungsweise zwischen einem leichten Stromschlag (der ggf. zu einem Krampf führt) und einer Verbrennung höheren Grades. Betroffene Geräte erhalten je nach Qualität ihrer Abschirmung eine bis zur Immunität reichende Widerstandskraft. (Ein metallbemantelter Computer ist z.B. in der Regel so abgeschirmt, daß ihm kein Schaden droht).

System: Für einen effektiven Angriff, muß ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit + Handgemenge ein Handgemenge einleiten, in dem Sie versuchen möglichst viel Fläche des Gegners zu berühren. Jeder Erfolg bedeutet den Verlust einer Gesundheitsstufe beim Opfer. Stromschläge verursachen bei weniger als drei Erfolgen keinen schwer heilbaren Schaden. Darüber wird der Schaden wie Feuer gehandhabt und ist schwer heilbar. Jede Entladung verbraucht die Energie eines Schleimpunktes. Die Energie potenter Schleimpunkte verursacht in jedem Fall schwer heilbaren Schaden.

Konter: Wenn ein "aufgeladenes" Monster mit großen Mengen Wasser in Kontakt gerät, kommt es zu einem Kurzschluß mit der Erde, der die gesamte Ladung neutralisiert und es unmöglich macht, eine neue aufzubauen.

Abwandlungen: Steigerung der Stromstärke (und damit Senkung der nötigen Erfolge um -1:leicht, -2:stark), Das Verhältnis von kompletter Fläche zu berührter Fläche kann durch eine Verringerung der bei Ihnen betroffenen Körperoberfläche verbessert werden (leicht, Sie beschränken Ihre aufladbaren Zonen zum Beispiel auf die Hände).

●●●● Flammenaura

Im Abstand von etwa 5 cm über Ihrer Haut erwärmt sich die Luft bis zu ihrer Entzündung. Je nach Außentemperatur tritt dieser Effekt nach frühestens Einer und spätestens drei Runden ein. Die Quelle der Flammen sind Gase, die durch die Verwesung von Schleim in Ihrem Körper entstanden sind und die Sie speichern und gezielt über ihre Haut freisetzen können.

Anmerkung: Diese Körperwaffe ist eher unter den Detektor verbreitet und bei anderen Monstern verpönt.

System: Die Gase, die in drei Runden verbraucht werden, entsprechen einem Schleimpunkt. Damit zu Beginn die Erwärmung stattfindet, muß ein potenter Schleimpunkt eingesetzt werden. Das Feuer entspricht in seiner Intensität einer Fackel (Schwierigkeit 5, siehe VdM, S.196). Eine Flammenaura kann sich nur über unbedeckter Haut bilden und die Flammen züngeln immer vom Körper weg, ohne ihn zu Erhitzen. Durch den Einsatz eines temporären Willenskraftpunktes kann die Flammenaura auch auf einzelne, freiliegende, Körperteile (z.B. Hände) reduziert werden, obwohl der restliche Körper gekleidet ist. Werden nur potente Schleimpunkte genutzt, so ist der Schaden in jedem Fall nicht absorbierbar.

Konter: Wird die Flammenaura des Monsters mit einer Decke umhüllt, so fügt sie eine Runde lang dem Monster selbst Schaden zu und erstickt am Ende der Runde.

Abwandlungen: Farbe der Flamme (leicht), Steigerung der Hitze (Schwierigkeit +1:leicht, +2:stark), permanente Beschränkung auf spezielle Körperzonen (leicht).

●●●●● Odem

Diese mächtige Waffe entspricht in etwa dem legendären Atem der Drachen. Ob Sie sich für Feuer, Eis oder Säure entscheiden, bleibt ihnen überlassen. Der Strahl hat die Form eines Kegels, der maximal sechs Meter lang und am Ende höchstens drei Meter breit ist. Im Zentrum des Strahl beträgt die Schwierigkeit 7 (bei Feuer etwa die Hitze eines Bunsenbrenners). Zum Rand hin sinkt die Schwierigkeit um eins pro halben Meter.

System: Durch den Einsatz von drei Schleimpunkten und einem temporären Willenskraftpunkt werden die nötigen Änderungen vollzogen, um den Feueratem zu aktivieren. Ist der Odem einmal aktiviert, so wird nur noch ein Schleimpunkt pro Runde zu seiner Aufrechterhaltung benötigt. Eine kurze Pause zwischen den Strahlstößen bedeutet keine Unterbrechung, die einen erneuten Einsatz von 3 Punkten notwendig machen würde. Ein Angriff erfolgt durch einen Wurf auf Geschicklichkeit + Handgemenge. Jeder Erfolg steht für einen erfolgreich getroffenen Gegner im oben genannten Radius. Das genaue Vorgehen zur Ermittlung des Schadens entnehmen Sie bitte dem Buch: Vampire - Die Maskerade, S.196.

Konter: Schutzkleidung (z.B. Feuerwehr) oder große Schilde.

Abwandlungen: Schwerer Schaden, Napalm (eine zusätzliche Gesundheitsstufe pro Runde, bis es entfernt wird), Chemisches Feuer (S:9) (alle stark)

●●●●● Autotoxin

Dieses Gimmick ist eine Steigerung des Stufe 4 Gimmicks „Giftdrüsen“. Spezielle Drüsen in ihrer Haut dienen zum „vergiften“ Ihrer Zähne, Klauen, Hörner oder nur ihrer Hautoberfläche. Diese Eigenschaft muß für jede Körperwaffe einzeln erworben werden. Sie selbst sind natürlich immun gegen „Ihr“ Gift.

System: Durch den Einsatz eines Schleimpunktes benetzen sie ihre Körperwaffe mit Ihrem Gift. Das Gift bleibt so lange aktiv, bis Sie getroffen haben oder sich Ihre Körperwaffe wieder zurückverwandelt. Der Schaden des Giftes beträgt (Ihre Widerstandskraft+2) Stufen, die nicht absorbiert werden können (es sei denn, man verfügt über die Werwolf-Gabe „Gift Widerstehen“ oder Sie ohnehin Immun gegen Gifte sind wie ein Vampir).

Abwandlungen: Das Gift kann zusätzliche Mutationen bewirken, die in ihrer Stärke von der Höhe Ihrer Verseuchung abhängen und drastische negative Auswirkungen auf die körperlichen und geistigen Möglichkeiten der Opfer haben (stark; z.B. Verlust eines Gliedmaßen, Verlust von Attributen).

Magie der Acroaten

Diese monstereigene Magie ist bei der Charaktererschaffung nur den Acroaten (Gelehrten der Vicanus) zugänglich. Andere Monster können im Laufe ihres Lebens durch besondere Umstände in diesen Vorzug kommen, indem sie lernen eine gefundene tragbare Quelle zu nutzen oder durch die Freundschaft zu einem Hüter deren Geheimnisse im Austausch gegen Dienste beigebracht zu bekommen. Für die Ausübung dieser Magie werden Angstpunkte benötigt, sofern nichts anderes angegeben wurde. Die Sprüche werden wie andere Gimmicks getrennt voneinander gelernt. In Schleim gebundene Angstpunkte können nicht für diese Art von Gimmicks genutzt werden. Die Magie der Acroaten kann nicht durch Verseuchung verändert werden.

● Verseuchung erkennen

Um den wachsenden Gefahren, die durch die steigende Verseuchung des Schleims entstehen entgegenwirken zu können, ist es den Hüttern möglich, Konzentrationen von verseuchtem Material zu erkennen.

System: Erspüren lassen sich bei einer Person erst Verseuchungsgrade von mehr als drei Punkten. Der Acroat konzentriert sich drei Runden lang auf ein unbewegliches Ziel und würfelt dazu seine Wahrnehmung + Toxokologie gegen eine Schwierigkeit von 9-Verseuchungsgrad. Verseuchungen bedeuteten in diesem Zusammenhang Stoffe aus künstlicher Herstellung, bzw. Verseuchungsgrade. Natürliche Gifte können nur mit dem Gimmick "Gift entdecken" erkannt werden. Ein Angstpunkt reicht bei diesem Gimmicks etwa 10 Minuten, so daß mehrere Male untersucht werden kann.

Konter: Wenn Sie aus irgendeinem Grund nicht daran interessiert sind, auf Ihren aktuellen Verseuchungsgrad untersucht zu werden, so bleiben Sie einfach in Bewegung, weil das die Konzentration empfindlich stört.

● Gift entdecken

Gift stellt auch für Monster eine Große Gefahr dar. Zwar haben natürliche Gifte, die mit diesem Gimmick entdeckt werden können, nur eine schwache verseuchende Wirkung, aber die gesundheitlichen Schaden können auch bei Monstern gravierend sein. Ein Angstpunkt reicht bei diesem Gimmicks etwa 10 Minuten, so daß mehrere Male untersucht werden kann.

System: Der Spieler würfelt nach zwei Runden Konzentration auf Wahrnehmung + Giftkunde gegen eine Schwierigkeit von 11-Schadensstufe (Schadenswürfel des Giftes).

Konter: Wenn Sie nicht wollen, das Ihr Gift untersucht wird, bleiben Sie einfach in Bewegung. Es ist so unmöglich sich auf Ihre Sekrete zu Konzentrieren. Natürlich dürfen Sie dann aber auch keine Proben Ihres Giftes zurücklassen.

● Stimme imitieren

Durch die Anpassung seines Stimmapparates ist das Monster in der Lage die Stimme eines jeden Lebewesens nachzuahmen, an deren genauen Klang er sich erinnern kann.

System: Ein Wurf auf Wahrnehmung + Ausdruck (oder Mimicry, in beiden Fällen Schwierigkeit 6) ist für einen erfolgreichen Täuschungsversuch notwendig. Ist es länger her, daß die Stimme gehört wurde, kann ein Intelligenzwurf (Schwierigkeit 6) notwendig sein, um sich genau an bestimmte Merkmale zu erinnern. Die Differenz bei weniger als drei Erfolgen, gilt als Aufschlag zur Schwierigkeit.

●● Temporäre Verseuchung heilen

Durch eine Infusion unverdorbenen Schleims kann ein Acroat vorübergehend den Verseuchungsgrad eines Monsters senken. Vorteile, die durch die Verseuchungen entstanden sind, gehen auf diese Weise nicht verloren, wohl werden die Nachteile für die Zeitdauer entsprechend reduziert.

System: Ein Wurf auf Intelligenz + Medizin (Schwierigkeit: Verseuchungsgrad + 5, Max.10) muß vom Acroaten durchgeführt werden. Die Erfolge geben die Anzahl der Tage an, für die der Verseuchungsgrad um 1 gesenkt wird. Der Acroat nutzt dabei einen seiner Angstpunkte und (ggf. freie) unverseuchte Schleimpunkte in Höhe des Verseuchungsgrades, die er überträgt.

●● Schwarmkontrolle

Sie sind in der Lage Kleinsttiere einer Sorte für kurze Zeit mentale Befehle zu geben, die natürlich in ihrem Umfang durch die geringe Intelligenz der Wesen auf wenige Silben beschränkt sind.

System: Nach dem Einsatz von zwei Angstpunkten würfeln Sie Manipulation + Führungsqualitäten um zu prüfen, ob der Schwarm Sie als Führer akzeptiert. Die Schwierigkeit variiert von 6 (Führerloser Insektenschwarm) bis 10 (Schwarm aus Kleinsttiere mit Anführer, z.B. Gänse). Pro Szene muß für die Kontrolle ein temporärer Willenskraftpunkt ausgegeben werden.

●●● Wahrnehmung dunkler Geheimnisse

Sie sind nun in der Lage das dunkelste Geheimnis einer Person zu lesen, der Sie mehr als drei Runden lang ins Gesicht starren können, ohne dabei unterbrochen zu werden.

System: Zu Beginn der Wahrnehmung müssen Sie drei Angstpunkte aufwenden. Während der drei folgenden Runden leuchten Ihre Augen in einem intensiven Gelb, direkt in die Tiefen der Seele des Opfers.

Konter: Das Ziel kann sich abwenden oder hinter etwas verstecken, was den Zauber unterbricht.

●●● Paralyisierende Berührung

Mit einer einfachen Berührung der unbedeckten Haut des Gegners können Sie ihn für ein paar Runden lähmen.

System: Die Erfolge von Geschick + Medizin (Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Opfers) geben die Anzahl von Runden an, die das Opfer bewegungslos verharren muß. Für dieses Gimmick ist der Einsatz eines Angstpunktes erforderlich.

●●● Fäulnis

Beliebige organische Materialien können in ihrer Alterung stark beschleunigt werden. Eine Ausnahme sind intelligente Lebewesen, die von diesem Zauber nicht betroffen sind.

System: Durch den Einsatz eines Angstpunktes pro Runde wird die Alterung eingeleitet und aufrechterhalten. Das Gimmick rafft für das Objekt die Zeit einer Woche auf eine Runde. Dem Objekt steht kein Widerstandswurf zu.

●●● Blick in die nahe Geistwelt

Sie sind nun in der Lage, die nahe Geistwelt wahrzunehmen. Die Geistwelt entspricht in etwa unserer Welt, wobei jedoch der Zustand eines Objektes von seinem geistigen Wert abhängt, bzw. von seiner ursprünglichen Natur.

System: Zu Beginn der Wahrnehmung müssen zwei Angstpunkte aufgewendet werden. Während der beliebig langen Aktivierung leuchten Ihre Augen in einem intensiven Blau.

●●● Schleimwand

Sie können organische Materialien der Umgebung zu einer maximal drei mal drei Meter großen und einem halben Meter breiten Wand formen und verfestigen.

System: Ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) entscheidet über die Schnelligkeit des Aufbaus und die Stärke der Schleimwand. Je höher die Zahl der Erfolge, desto schneller der Aufbau und desto höher die Zahl der „Gesundheitsstufen“.

●●● Befehl

Ihre Stimme und Augen bekommen eine geradezu hypnotisierende Wirkung. Sie können einer Person in einem Satz einen Befehl geben, den sie gewissenhaft ausführen wird. Bis zur endgültigen Beendigung der Aufgabe befindet sich das Opfer, für alle leicht erkennbar, in einer Art Trance bzw. einem Schockzustand.

System: Nach dem Einsatz von zwei Angstpunkten legt ein Wurf auf Manipulation + Führungsqualitäten (Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Zieles) die Wirkung fest. Bei weniger als drei Erfolgen empfindet das Ziel den Befehl eher als besonders sinnvollen Ratschlag. Bei drei oder mehr Erfolgen, wird es Befehle befolgen die nicht gänzlich seinem Wesen widerstreben. Ab fünf Erfolgen wird das Ziel jeden Befehl wortgetreu ausführen.

Konter: Schauen Sie dem Monster unter keinen Umständen in die Augen oder zwingen Sie es durch einen Spiegel, von der Anwendung dieses Gimmicks keinen Gebrauch zu machen. Zwar ist eine Selbsthypnose unmöglich, aber der eigene Einblick reicht aus, um es für eine Runde in Trance zu Versetzen.

●●● Illusion

Sie können durch den Einsatz dieser Magie eine beliebige Illusion erschaffen, die ein Sinnesorgan beeinflusst. Durch den wiederholten Einsatz dieses Gimmicks ist es möglich eine sehr komplexe Illusion zu Erschaffen.

System: Die Illusion verlangt den Einsatz eines Angstpunktes und hält einer Anzahl von Runden vor, die den Erfolgen eines Willenskraftwurfes (Schwierigkeit 6) entsprechen.

●●●● Schwarmerschaffung

Sie sind in der Lage aus Ihrem Schleim Kleinsttiere einer Sorte für kurze Zeit entstehen zu lassen. Sie können Ihrem Schwarm mentale Befehle zu geben, die natürlich in ihrem Umfang durch die geringe Intelligenz der Wesen auf wenige Silben beschränkt sind.

System: Nach dem Einsatz von zwei Angstpunkten, verwandelt sich von Ihnen ausgeschiedener Schleim in die von Ihnen gewählte Kleintierart. Dabei bleibt das Masseverhältnis gleich (ein Schleimpunkt entspricht etwa einem Kilogramm).

●●●● Geistesschild

Sie sind in der Lage ihren Geist **aktiv** gegen gefährliche äußere Einflüsse abzuschirmen. So können sie ihren Geist gegen Übernahme, Beherrschung und Illusionen schützen.

System: Nach dem Einsatz eines Angstpunktes können die Erfolge eines (Geistesschärfe + Aufmerksamkeit)-Wurfes als zusätzliche Stufen der Willenskraft genutzt werden, um die Schwierigkeit für Beeinflussungen zu erhöhen.

●●●● Permanente Verseuchung heilen

Der Acroat kontrolliert den Fluß der Vergiftung und konzentriert Anteile in für das Monster leicht entfernbare Schleimzonen, die schließlich nur noch Ausgeschieden werden müssen. Das Vorhaben wird mit abnehmendem Verseuchungsgrad zusehends schwerer, da sich die Kontamination dann feiner im Körper verteilt hat. Diese Entseuchung ist, außer in Notfällen, nur einmal alle sieben Tage möglich, da der Körper sonst der Gefahr eines Herzstillstandes ausgesetzt ist.

System: Nach dem Einsatz eines Angstpunktes würfelt der Acroat mit Willenskraft gegen eine Schwierigkeit von 10-(Verseuchungsgrad/2) um einen Verseuchungsgrad zu heilen. Vorteile (die letzte gewählte Veränderung) die sich aus der Verseuchung ergeben haben, entfallen sofort. Nachteile heilen in einem angemessenen Zeitraum. Es ist verständlich, das sich

viele Monster im Normalfall gegen eine solche Behandlung wehren werden, wenn an eine Verseuchungsstufe eine Mutation eines Gimmicks gebunden ist.

Konter: Entziehen Sie sich einer Berührung durch den Acroaten.

●●●●● Harmlose Gestalt

Das Monster kann sich bei Erwerb diese Gimmicks eine für Menschen und andere übernatürliche Wesen „angenehme“ Gestalt aussuchen. Zur Auswahl stehen ein „toter“ Gegenstand (wie ein Buch), ein Tier oder ein Mensch (maximal Erscheinungsbild & Charisma 4). Es sei angemerkt, das in dieser Form keine Gimmicks wirken und die sozialen Fähigkeiten ggfs. entsprechend eingeschränkt sind. Die körperlichen Werte liegen für Tiere bei 2 und für Menschen bei 3. Dieses Gimmick kann mehrmals erworben werden, womit das Monster zu einer Art Mehrfach-Gestaltwandler wird. Die Verwandlung von einer harmlosen Gestalt in die andere, vollzieht sich immer über die Monstergestalt. Eine Verwandlung dauert (Häßlichkeit + Erscheinungsbild) Runden. Eine Verwandlung mitzuerleben, ist für einen Menschen immer ein schockierendes Erlebnis.

●●●●● Unsichtbarkeit

*When you hear a sound, that you yust can't place
Feel somethin' move, that you yust can't trace.*

[Queen, The invisible man]

Dieses Gimmick entspricht in seiner Wirkung der 4.Stufe der Disziplin „Verdunkelung“ aus Vampire - die Maskerade (Seite 176).

System: Ein Wurf Charisma + Heimlichkeit (Schwierigkeit Geistesschärfe + Aufmerksamkeit des Ziels) muß mindestens drei Erfolge aufweisen, damit das Monster ganz verschwindet. Mehr Erfolge löschen sogar jegliche Erinnerungen an das Monster aus, wenn es sich anschließend entfernt.

Konter: Sehr schwer, da durch dieses Gimmick direkt Ihr Verstand beeinflusst wird. Sie können Ihre Wahrnehmung um eine übernatürliche Immunität erweitern.

●●●●● Blick der Gorgonen

Dieses Gimmick bewirkt eine rapide Zunahme Ihrer Häßlichkeit auf unbeschreibbare Werte und verleiht Ihnen nahezu magisch-hypnotisierende Augen.

System: Nach dem Einsatz eines potenten Schleimpunktes verändert sich das Aussehen des Monsters innerhalb von drei Runden. Blickt ein Wesen in das Gesicht eines Monsters, welches dieses Gimmick aktiviert hat, so bedarf es eines Willenskraftwurfes mit einer Schwierigkeit von 8, um die Auswirkungen zu bestimmen.

5 Erfolge: der Anblick hat keine weiteren Auswirkungen. Sie bemerken nur, daß ihnen ein Monster gegenübersteht...

4 Erfolge: ein beklemmendes Angstgefühl macht sich breit und der Wille sich zu Entfernen steigt beträchtlich (Würfe auf Mut oder Willenskraft !)

3 Erfolge: Alle Körperhaare richten sich auf und es läuft einem „kalt den Rücken runter“. Alle Nachfolgenden Aktionen in der Nähe des Monsters steigen in ihrer Schwierigkeit um 1

2 Erfolge: Sie möchten am liebsten das Weite suchen. Von nun an müssen sie für jede Aktion (Schwierigkeit+2 !), die sie in der Nähe des Monsters machen wollen eine Willenskraftprobe schaffen

1 Erfolg: Ihnen gefriert das Blut in den Adern, was sie für die Zeit der Anwesenheit des „Gorgonen“ unbeweglich macht. Die

Starre löst sich bei Verschwinden des Monsters wieder. Bis dahin sind sie jedoch absolut wehrlos.

Kein Erfolg: Ihr Blut gefriert in ihren Adern und ihr Herz hört Augenblicklich auf zu schlagen. Ihre Haut wird kreidebleich und bekommt ein leicht rauhes Aussehen. Sie sind absolut handlungsunfähig und sterben (falls sie das durch die oben beschriebenen Auswirkungen können und ohne Hilfe) innerhalb von wenigen Minuten. Sollten sie kein Herz besitzen (z.B. Amöbenartige) so versteift ihr Körper zu einer Starre, die sie selbst nicht lösen können.

Patzer: Das Opfer erstarrt auf der Stelle zu Stein.

Konter: Kontern kann man dieses Gimmick Wirkung, indem man dem „Gorgonen“ sein eigenes Spiegelbild vorhält (Geschick + Ausflüchte, Schwierigkeit 9) und es so zum Opfer seines eigenen Gimmicks macht. Allerdings ist die Schwierigkeit für das Monster beim Willenskraftwurf um zwei kleiner.

Pfade der Origo

Um mit dem rauen Leben in der Wildnis zurechtzukommen, waren den Origo eine Vielzahl von Fähigkeiten gegeben, die sie zu überlegenen Wesen machten. Seit ihrer Verbannung hat sich an der Form der Gimmicks kaum etwas geändert.

● Einäugiger Schaf

Origo die fernab von ihren Patrias nächtigen müssen, nutzen diese Gabe, um im Falle einer Gefahr sofort zu Erwachen. Meist ruht der ganze Körper des Monsters und nur ein Auge oder ein entsprechendes Sinnesorgan bleibt wach.

System: Vor Eintritt des Schlafes wird die Informationsaufnahme durch einen Schleimpunkt aufrechterhalten. Beim Anschein einer Bedrohung können Sie durch einen normalen Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit feststellen, ob es sich um eine wirkliche Gefahr handelt. Würfeln Sie dabei weniger als zwei Erfolge, so wachen Sie in jedem Fall auf, auch wenn keine wirkliche Bedrohung vorhanden ist. Am Ende der Runde sind sie vollständig wach und handlungsbereit. Um wieder einzuschlafen brauchen Sie jedoch, wegen des Adrenalinstoßes, eine Viertelstunde.



● Hasenlauf

Sie sind in der Lage im Lauf unberechenbare Haken zu schlagen und damit Verfolger abzuhängen oder ihren Opfern zu Folgen.

System: Ein Wurf auf Geschick + Ausweichen zeigt die Güte Ihres Laufes. Jeder Erfolg bedeutet einen zusätzlichen Vorsprung von drei Metern. Pro Lauf genügt der Einsatz eines Schleimpunktes. Pro Runde kann ein Hakenschlag versucht werden. Ein Patzer bedeutet, daß Sie Ausrutschen und Hinfallen.

Besitzen sowohl Jäger, als auch Gejagter dieses Gimmick, so läßt sich der Abstand am Ende einer Runde wie folgt berechnen: Erfolge von (Geschick + Ausweichen des Gejagten) - (Geschick + Ausweichen des Jägers - 2) ergeben die Distanzänderung in Metern. Ein negatives Ergebnis bedeutet eine Annäherung.

● Beluas Stimme

Sie sind von nun an in der Lage sich mit Tieren und Pflanzen über einfache Dinge zu Unterhalten und ggf. von Ihnen Informationen zu bekommen. Ihre Gesprächspartner sind jedoch nicht gezwungen, sich mit Ihnen zu unterhalten oder gar in Ihre Nähe zu kommen. Da Pflanzen ein viel langsames Zeitgefühl haben kann ein „Gespräch“ das nur wenige Worte umfaßt, schon Stunden dauern.

System: Zu Beginn einer Verständigung ist ein Wurf auf Intelligenz + Tierkunde bzw. Pflanzenkunde notwendig, um sich auf sein Gegenüber einzustimmen. Die Schwierigkeit beträgt dabei zwischen 6 und 9 und hängt davon ab, wie geläufig oder ähnlich das Wesen dem Monster ist.

● Flug der Katze

Wie eine Katze sind Sie in der Lage einen Fall von maximal 30m unbeschadet zu überstehen und auf den Füßen landen.

System: Ob die Landung ohne jeden Schaden verläuft, entscheidet ein Wurf auf Geschick + Geistesschärfe (Schwierigkeit 8), bei dem mindestens drei Erfolge erzielt werden müssen.

● Sanfte Ruhe

Wenn Sie sich unter widrigen Umständen zur Ruhe betten wollen, können Sie durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes, die Luft in einem Abstand von 5 Zentimetern über Ihrer Haut in einer angenehmen Temperatur halten. Extreme Kälte oder Hitze werden auf diese Weise ebenso abgehalten, wie Wind.

System: Nachdem Sie sich in eine Mulde, Nische oder an einen Baum gekauert haben beginnt sich die Luft innerhalb von wenigen Minuten auf eine angenehme Maß zu Regulieren. Durch den potenten Schleimpunkt wird dieser Zustand für eine Dauer von acht Stunden aufrechterhalten, vorausgesetzt sie bewegen sich in diesem Zeitraum nicht von der Stelle. Ein positiver Nebeneffekt ist, daß die Luft um Sie herum leicht flimmert und dadurch die Schwierigkeit, Sie zu entdecken, um einen Punkt steigt.

●● Stinktiedrüsen

An einer von Ihnen gewünschten Stelle bildet sich eine Drüse, die eine sehr unangenehm riechende Substanz Produzieren und Aussprühen kann.

System: Ein Angriff erfolgt durch einen Wurf auf Geschick + Nahkampf. Das Ziel kann mittels Geschick + Ausweichen versuchen, dem unangenehmen Strahl zu entgehen. Die Wirkung des Duftes erhöht für alle Personen in einem Umkreis von zwei Metern Radius um den Getroffenen, die Schwierigkeiten auf alle Handlungen um +2. Ausnahmen sind hierbei Wesen ohne Geruchsnerven und Monster, die an starke unangenehme Aromen gewöhnt sind. Das Aussprühen der Substanz erfordert einen temporären Willenskraftpunkt. Die Drüsen enthalten jeweils nur eine Ladung, die sich jedoch nach einer Stunde und durch einen Schleimpunkt, wieder erneuert.

●● Die Gabe der Spinnen

Eine spezielle feine Krallenstruktur der Haut an Händen und Füßen ermöglichen Ihnen nach Aktivierung dieses Gimmicks an Wänden empor zu Laufen und sogar kopfüber von einer Zimmerdecke zu agieren.

System: Nach der Aktivierung des Gimmicks durch einen Schleimpunkt sind die oben beschriebenen Dinge möglich. Besondere Aktionen, wie z.B. auch der Kampf mit einem anderen Wesen, setzen einen erfolgreichen Wurf auf Geschick + Klettern (Schwierigkeit 6) voraus.

●● Arculas Schein

Sie sind in der Lage ihre Körperoberfläche dem aktuellen Hintergrund in Farbe und Maserung anzupassen. Zu diesem Zweck müssen sie eine Art Deckung haben vor die sie sich stellen oder sich flach auf den Boden legen.

System: Pro Anpassung ist ein Schleimpunkt notwendig. Wie erfolgreich Sie sich an einen Untergrund anpassen können bestimmt ein Wurf auf Wahrnehmung + Tarnen (Schwierigkeit 6). Je zwei Erfolge erhöhen die Schwierigkeit eines Wahrnehmungswurfes um 1 (abgerundet).

●●● Fänger des Lichts

Ihr Körper nimmt von nun an jeden Lichtstrahl komplett auf, der ihn trifft, womit sie absolut schwarz werden. Im Schatten gleicht das der Unsichtbarkeit. Ein Umstand, der mit diesem Gimmick einhergeht ist die mit der Lichtintensität steigende Erwärmung. Was sich bei tiefen Temperaturen als lebensrettend erweist, kann in südlichen Gefilden auch noch zur Abendzeit leicht einen Hitzekoller verursachen.

System: Je nach Lichtmangel steigt die Schwierigkeit sie im Dunkeln aufzuspüren um einen Faktor von +1 bis +4, wobei man Sie für einen Wurf schon aktiv suchen muß. Das Gimmick wird durch einen Schleimpunkt aktiviert und hält fünf Runden vor. Sie können während der Wirkung beliebige Aktionen ausführen, ohne daß das Gimmick sich deaktiviert.



●●● Kraft des Mordicus

Ihre Körperkraft steigt um eine Anzahl an investierten Schleimpunkten, bis zu einem Maximum von insgesamt sieben. Meist wird dieses Gimmick von den Origo aktiviert um gejagte Beute zu Niederzureißen oder in Extremfällen der Verteidigung.

System: Für eine Runde kann durch einen Schleimpunkt ein Punkt zusätzliche Körperkraft 'erworben' werden. Allerdings kann dabei eine Obergrenze von insgesamt sieben Punkten nicht überschritten werden.

●●● Absorption

Einige Monster ähneln in Ihrem Aufbau und ihrer genetischen Struktur sehr einer bestimmten Kleintiersorte (Spinnen, Ratten, etc.), der sie auch besonders zugeneigt sind. Das äußert sich oft dadurch, daß ständig ein Schwarm dieser Tiere in ihrer Nähe ist. Geraten diese Monster in extreme Notsituationen, so können Sie ihren „Freunden“ befehlen, sich mit ihnen zu verbinden, um auf diese Weise frische Wunden zu verschließen und so Gesundheitsstufen wiederzugewinnen. Eine Gesundheitsstufe kann durch etwa 500 Gramm Biomasse „geheilt“ werden, ohne daß Sie sich darauf konzentrieren müssen. Falls Sie die Vereinigung aus Sorge um ihren Schwarm vorzeitig abbrechen wollen, steht ihnen jederzeit ein weiterer mentaler Befehl zu Verfügung. Tiere die auf diese Weise einmal mit Ihnen verschmolzen sind, können nicht wiedergewonnen werden.

Achtung: Monster können nur Tiere absorbieren, die in Ihrer Art dem eigenen Wesen entsprechen. Ein Spinnenmonster könnte Spinnen absorbieren, etc.

System: Ein Wurf auf Manipulation + Tierempathie (Schwierigkeit 6) zeigt, ob die Tiere ihrem Befehl folgen. Der Befehl zum Abbruch bedarf keines weiteren Wurfes. Die Geschwindigkeit, in der die Tiere sich ihnen aneignen, bestimmt der Erzähler (Nachdem ein Tier das Monster berührt hat dauert die Vereinigung eine Runde lang). Es ist auch möglich Kleinsttiere beim Wachstum als Ersatz für Schleim zu verwenden.

●●● Maturos Geschenk

Sie sind in der Lage in einer Runde bis zu drei komplette Aktionen auszuführen, die sich jedoch in ihrer Natur unterscheiden müssen. So ist es zum Beispiel möglich in einer Runde seine Klauen in das Opfer zu jagen, einem Gegenschlag auszuweichen und schließlich die Fänge in das Fleisch zu bohren oder sich von einer Wunde zu heilen, jedoch nicht dreimal jemanden mit derselben Waffe anzugreifen.

System: Durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes wird das Gimmick aktiviert und wirkt eine Runde Lang. Die drei Aktionen müssen unterschiedlicher Natur sein.

●●●●● Verstoßener des Lichts

Das Licht „weigert“ sich auf ihrem Körper aufzutreffen und dort reflektiert zu werden. Das Resultat ist Unsichtbarkeit, da alle Lichtstrahlen um sie herumgeleitet werden.

System: Der Einsatz von drei Angstpunkten ermöglicht es Ihnen, Unsichtbar zu werden. Diese Unsichtbarkeit ändert jedoch nichts an Ihrer Körperlichkeit, noch an Ihrer Wärmeabstrahlung.

●●●●● Gesang des Clipeus

Bei schlechten Wetterverhältnissen zu Jagen verspricht wenig Aussicht auf Erfolg, weshalb Mentudizer einen Gesang benutzen, um die Götter gnädig zu stimmen. Finden sich mehrere Sänger mit dieser Gabe, so lassen sich die Ergebnisse addieren.

System: Wetterverhältnisse lassen sich natürlich nicht beliebig variieren und schon minimale Änderungen erfordern mehrere Erfolge bei einem Wurf auf Willenskraft + Musik (Gesang; Schwierigkeit 7+). Der Abbruch eines Regenschauers zum Beispiel, erfordert fünf Erfolge bei einer Schwierigkeit von 7. Ein früherer Sonnenaufgang benötigt dagegen schon acht Erfolge bei einer Schwierigkeit von 10.

Rituale der Inpurus

Neben den allgemein zugänglichen Gimmicks haben sich die Inpurus eigene, machtvolle Fähigkeiten angeeignet, deren Geheimnisse Sie für sich bewahren.

● Rattenzähne

Durch die temporäre Wandlung Ihrer Nagezähne zu rasiermesserscharfen Werkzeugen, die zudem noch die Härte eines Diamanten erreichen, ist der Inpurus in der Lage, nahezu alle Materialien zu Durchbeißen.

System: Der Zeitbedarf und der endgültige Erfolg beim Zernagen, hängt von den Erfolgen ab, die Sie mit einem Wurf auf Stärke + Reparaturen erreichen. Die Schwierigkeit hängt von der Art des Materials ab und variiert zwischen 6 für Holzbretter und 15 für Edeltahltüren. Drei Erfolge sind nötig, um das Material zu Durchtrennen. Der Zeitbedarf wird vom Erzähler in Abhängigkeit vom Material und den gewürfelten Erfolgen festgelegt. Für das Wachstum, bzw. die Wandlung der Nagezähne, ist ein potenter Schleimpunkt notwendig, nach einem Versuch muß die Wirkung durch erneuten Einsatz verlängert werden oder die Rückwandlung setzt ein.

Abwandlung: Das Gimmick kann auch auf die Krallen umgemünzt werden (leicht).

●● Rauchwolke

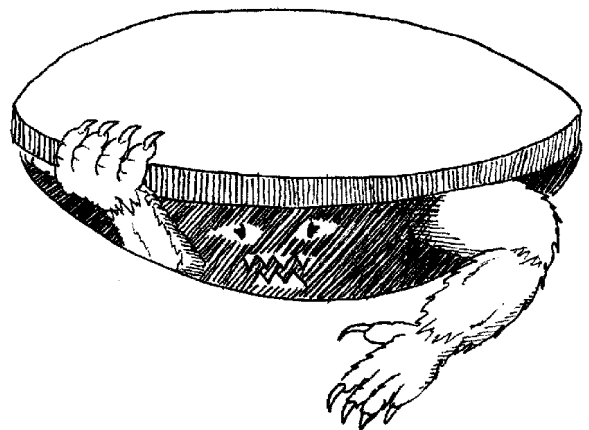
Sie können aus ihrer Mundöffnung oder einer eigens dafür gewachsenen Drüse Rauch an ihre Umgebung abgeben. Der Rauch beschränkt die normale Wahrnehmung auf ein Mindestmaß und steigert die Schwierigkeit wie bei Aktionen in Dunkelheit. Die maximale Ausdehnung der Wolke beträgt 4x4x4 Meter. Normale Lebewesen werden durch den Rauch zu Tränen animiert.

System: Ein Wurf Geschick + Nahkampf zeigt, wie viele Ziele Sie in der Wolke umhüllen können.

Abwandlung: Der Rauch kann zusätzlich erwärmt oder mit Metallpartikeln versehen werden, was bestimmte Wahrnehmungsformen behindert. Eine fiese Variante ist die Annäherung der Eigenschaften an Reizgas (Ich empfehle hierzu die Lektüre des Vampire-Spielerhandbuch, Seite 193) (stark).

●●● Fänge der Mantis

Die Armenden des Monstern verwandeln sich in Greifwerkzeuge, die denen einer Gottesanbeterin ähneln. Giftdrüsen injektieren jedem Ergriffenen eine Droge, die ihn bei Eintritt der Wirkung in eine Todesähnliche Starre verfallen läßt. Zusätzlich bewirkt das Gift auch noch schreckliche Alpträume, die sogar Monstern schwer zu schaffen machen können.



System: Ein Wurf auf Geschick + Handgemenge zeigt, ob ein Angriff in einem festen Griff endet. Das Opfer kann versuchen mit Geschick + Ausweichen diesem Griff zu entgehen. Für die Freisetzung des Giftes wird ein Schleimpunkt benötigt. Ob das Gift wirkt, entscheidet ein Wurf des Opfers auf Widerstandskraft gegen ein Ziel von 7. Bei Mehr als 2 Erfolgen tritt keine Wirkung ein. Bei einem Erfolg erleidet das Opfer die oben beschriebenen Auswirkungen und ohne Erfolg tritt augenblicklich ein Herzversagen auf, das ohne schnelle Hilfe den Tod bedeutet. Abgesehen von dieser Eigenschaft, richten die gezackten Extensionen bei einem Schlag einen Schaden von Körperkraft+1 an.

Abwandlung: Die Wirkung des Giftes kann erhöht werden, so daß vier Erfolge notwendig werden (stark).

●●●● Schmerzgift

Das Monster hat die Möglichkeit alle, oder nur einzelne seiner Giftdrüsen auf die Produktion eines zusätzlichen Schmerzgiftes umzustellen, das zwar keinen direkten Schaden mehr anrichtet, jedoch alle negativen Würfelmodifikationen des Opfers verdoppelt.

System: Gelangt das Gift in den Körper des Opfers, so können nur 3 Erfolge bei einem Widerstandskraftswurf (Schwierigkeit 9) das Eintreten der Wirkung verhindern. Für die Erneuerung des Giftes ist ein potenter Schleimpunkt nötig.

Rituale der Kultisten

Die Kultisten haben einige Rituale geschaffen, um Macht auf die Toten auszuüben und damit ihre Macht über die Lebenden zu vergrößern. Sie sind durch ihre willenslosen Anhänger zu gefürchteten Gegnern aller Lebewesen geworden.

● Duft des Todes

Nach Aktivierung dieses Gimmicks wird die Luft der Umgebung mit dem Gestank verseucht, der für Leichen so typisch ist. Da die Luft permanent gewandelt wird, kann dieser Effekt lange anhalten, bis für ausreichenden Luftwechsel gesorgt wird. Menschen werden meist durch diesen Geruch abgeschreckt und leiden bei geringer Selbstbeherrschung sogar an Erbrechen.

System: Es ist kein Wurf notwendig und nach dem Einsatz eines potenten Schleimpunktes verteilt der Geruch sich gleichmäßig im Raum. Für alle untoten Wesen und solche, die sich von Aas ernähren, steigt die Schwierigkeit für alle feindlichen Handlungen gegen den Kultisten um zwei.

Abwandlung: Die Luft kann zusätzlich mit giftigen Sporen versetzt werden, die eine Gesundheitsstufe pro Runde Aufenthalt an Schaden verursachen (Schwierigkeit 7) (stark).

●● Bannkreis

Eine mit Knochenmehl umrandete kreisrunde Fläche, kann durch diese Magie zu einem Schutzbereich oder Gefängnis für jede Art von Geistern werden. Geister sind nicht mehr in der Lage den Bannkreis zu Übertreten, sobald die Magie gewirkt wurde.

System: Es werden nach der Fertigstellung des Kreises zwei Angstpunkte aufgewendet, um die Magie zu aktivieren. Das Knochenmehl kann nur von einem Menschen oder anderen weltlichen Wesen unterbrochen werden, um den Bann zu brechen.

●●● Rast der Toten

Dieses Gimmick ermöglicht es Ihnen in einen todesähnlichen Zustand zu verfallen. Ihre Körperfunktionen werden auf ein Minimum reduziert und nur einem Fachmann wird es auffallen, das Sie nicht Tot sind. Obwohl Sie nicht mehr in der Lage sind ihre Augen oder Ohren zu steuern, können Sie sowohl akustische, als auch optische Signale auswerten.

Achtung: Während der Starre können Sie keine Handlungen ausüben. Auch eine Selbstheilung durch Schleimpunkte ist unmöglich.

System: Sie können den Beginn der Starre jederzeit durch einen potenten Schleimpunkt einleiten. Zu Beginn jedes weiteren Tages, den Sie in diesem Zustand verbringen, wird ein weiterer benötigt. Sollten Sie keine potenten Schleimpunkte mehr besitzen, Erwachen Sie automatisch aus der Starre. Ein Erwachen ist ansonsten jederzeit durch einen erfolgreichen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) möglich.

●●● Stimme der Toten

Mit diesem Gimmick ist es möglich die letzten Gedanken eines Verstorbenen zu lesen, indem die vorhandenen Gehirnstromkonstellationen ausgewertet werden. Der Leichnam darf nicht länger als einen Monat tot und noch nicht „befragt“ worden sein.

System: Dieses Gimmick erfordert den Einsatz eines potenten Schleimpunktes. Die Erfolge eines Wurfes auf Intelligenz + Okkultismus zeigen die Qualität der Informationen. Die Schwierigkeit hängt von Zustand der Leiche und dem Zeitpunkt des Todeszeitpunktes ab, sollte aber mindestens 6 betragen.

1 Erfolg: Konzentration des Adrenalin (Aufregung)

2 Erfolge: Extreme Gefühle, Helligkeit oder Dunkelheit

3 Erfolge: Name einer Person oder eines Ortes. Ein Wort.

4 Erfolge: Wie oben, jedoch zwei Worte.

5 Erfolge: Wie oben, jedoch ein Satz oder mehrere Worte.

Abwandlung: Durch das Scannen spezieller Gehirnbereiche (leicht) ist es ihnen möglich das letzte Bild zu sehen, das der Tote sah (5 Erfolge). Weniger Erfolge machen das Bild schemenhafter.

●●●● Fluch des Alters

Durch eine Berührung kann das Opfer dazu gebracht werden, für kurze Zeit um Jahre zu Altern.

System: Die Erfolge eines Wurfes auf Manipulation + Erschrecken geben die Alterung in 5-Jahres-Schritten an. Die Alterung ist mit einem Jahr pro Minute rückläufig und eher geistiger Natur, was sich jedoch durch Gesichtsfalten und angegraute Haare auch auf Dauer bemerkbar machen kann.

Abwandlung: Eine Alterung in 7 (leicht) oder sogar 10-Jahres-Schritten (stark), langsamere Rückverwandlung (stark, ein Jahr pro halbe Stunde), keine Rückverwandlung (sehr stark)

●●●●● Hand der Rückkehr

Der Leichnam eines Menschen oder Tieres kann, unabhängig von Zeitpunkt seines Todes, wieder zu neuem Leben animiert werden. Es ändert sich nichts an dem aktuellen Zustand des Leichnams, außer, das sein Lebenszentrum erneut von Energie durchflutet wird. Das ggf. noch vorhandene Blut der Leiche wird zu diesem Zweck durch potenten Schleim des Monsters ersetzt, das sich auf diese Weise einen treuen, wenn auch äußerst unselbständigen Verbündeten schafft, der Immun gegen jede Art von Beeinflussung Dritter ist.

System: Das Monster legt seine Hände auf den zu reanimierenden menschlichen oder tierischen Leichnam und spricht die rituellen Verse. Nach einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Okkultismus und dem Einsatz eines freien Angstpunktes beginnt potenter Schleim in die Adern des Leichnams zu strömen. Blut, das zu diesem Zeitpunkt noch in den Adern verweilt, wird über Augen, Ohren und Nase ausgeschieden. Die maximale „Lebensdauer“ einer auf diese Weise animierten Leiche ist (Durchschnitts-Höchstalter der Rasse)-(Alter bei Eintritt des Todes)+Erfolge in Wochen. Allerdings benötigt der Leichnam alle sieben Tage eine Infusion mit einem potenten Schleimpunkt seines Herren.

●●●●●● Erhebung der Toten

Ein vor Kurzem verstorbene Monster kann mit einem langwierigen Ritual wieder zum Leben erweckt werden, indem seine frisch verbrannten Aschereste mit einigen seltenen Chemikalien und Salzen vermischt werden. Schließlich wird die Mixtur noch mit Goldstaub und Wasser vermengt. Beim Erhitzen der Masse müssen Ritualworte in Yellroar immer wieder gesprochen werden, bis der Körper vollständig wiederhergestellt ist. Auf diese Weise wiedererweckte Monster stehen in der gleichen Beziehung zum „Erretter“ wie unter einem Blutband. Es erklärt sich von selbst, daß ein Monster, welches öffentlich mit diesem Gimmick prahlt, wenig Freunde haben wird.

System: Sobald die Zutaten erhitzt werden, wendet das Monster fünf ungebundene Angstpunkte auf und würfelt auf Intelligenz + Okkultismus. Wenn die Magie genügend Erfolge hatte, wird das Monster wieder komplett hergestellt. Weniger erfolgreiche Experimente (1-3 Erfolge) haben nur noch eine kurze Lebensdauer. Fehlschläge haben den unwiederbringlichen Verlust des Leichnams zur Folge.

●●●●●● Totenstarre

Ein Opfer kann durch eine Berührung zu absoluter Bewegungsunfähigkeit gezwungen werden. Während der Starre ist es unmöglich irgendeine Aktion zu tätigen, noch Magie, egal welcher Art, zu wirken. Es ist eine wirkliche Totenstarre.

System: Nach dem Einsatz von 4 Angstpunkten entscheidet ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit: Widerstandskraft des Zieles), ob die Beeinflussung des Gegners gelingt. Die lähmende Wirkung tritt sofort und unabhängig von der Art des Zieles ein. Das Opfer kann in jeder der folgenden Runden einen Widerstandskraft-Wurf (Schwierigkeit: Willenskraft des Kultisten +2) machen. 3 Erfolge beenden die Starre.

Tremonis

Die Gimmicks des Tremonicons entstanden zu der Zeit, als die ersten festen Strukturen sich in den Städten bildeten und Monster des Nächtens auszogen, um auf übelste Weise Menschen das Grauen zu lehren. Damals gab es Angst im Überfluß, was sich auch sehr stark in ihrem Verbrauch bei diesen Gimmicks bemerkbar macht.

● **Riesenmaul** - für einen Moment schwillt die Größe des kompletten Mundraumes auf eine überdimensionale Größe an. Aufgenommene Gegenstände können zerkaut oder verschluckt werden.

System: Für die Verwandlung ist kein Wurf notwendig, wohl aber der Einsatz eines potenten Schleimpunktes.

● Schrei des Grauens

Meist wird diese Kunst von Monstern genutzt die in arge Bedrängnis geraten sind. Sie konzentrieren ihre Kraft auf einen Schrei, der so grauenhaft ist, das fast jeder Mensch die Beine in die Hand nimmt und davonläuft. Außerdem betäubt der Schrei die Ohren aller Wesen im Umkreis von drei Metern um den Verursacher.

System: Ein Wurf Manipulation + Ausdruck (Schwierigkeit 6) zeigt, ob der Schrei Erfolg hat. Die Energie eines potenten Schleimpunktes ist notwendig um dieses Gimmick zu aktivieren und die eigenen Ohren zu schützen.

Abwandlung: Der Wirkungsradius des Schreis verdoppelt sich (leicht).

●● Inneres nach Außen kehren

Sie können ihren Mageninhalt zu einer flexiblen Masse verbinden und aus ihrem Magen katapultieren, was der Simulation des Erbrechens entspricht. Nach einer Runde kehrt die Masse wie ein Gummiband in Ihren Magen zurück, wobei kleinere, leichte Dinge durchaus am Erbrochenen hängenbleiben und aufgenommen werden können.

System: Ein Wurf auf Manipulation + Ausdruck zeigt wie gut Ihre abschreckende Wirkung auf Zuschauer ist. Um den Mageninhalt so zu präparieren, daß er anschließend auch wieder zurückgeholt werden kann, ist der Einsatz eines potenten Schleimpunktes notwendig.

Abwandlung: Das Erbrochene läßt sich über ein Ziel so verteilen, daß es wie in einer Blase eingeschlossen wird. Opfer können dieser Blase durch einen Erfolg bei einem Wurf auf Stärke entkommen, oder müssen qualvoll ersticken.

Dem Angriff (Geschick + Nahkampf) kann ausgewichen (Geschick + Ausweichen) werden.

●● Freies Auge

Das Monster kann kurzzeitig eines oder mehrere seiner Augen herausnehmen und von sich entfernen. Die Sehfähigkeit der Augen bleibt vollständig erhalten.

System: Es ist kein Wurf nötig. Nachdem ein potenter Schleimpunkt benutzt wurde, sind die oben beschriebenen Vorgänge möglich. Ein Auge besitzt eine Schadenstufe.

Abwandlung: Die Augen sind sehr robust und erhalten statt einer nun zwei Gesundheitsstufen.

●●● Alpträume beschreiten

Es ist möglich einem Träumenden einen Alptraum zu beschreiben, in dem man selbst mitwirken kann. Für einen gelungenen Alptraum muß das Monster Wissen über die Ängste des Opfers besitzen.

System: Durch einen Wurf auf Manipulation + Einschüchtern (Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Zieles) wird ermittelt, wie gut das Monster die Ängste in die Träume projizieren kann. Ab drei Erfolgen ist es dem Monster sogar möglich selbst aktiv in den Traum einzuwirken. Sie müssen die Angst von zwei potenten Schleimpunkten aufwenden, um den Kontakt herzustellen.

●●● Griff in den Magen

Das Monster kann etwas vorher verschlucktes wieder aus dem Magen holen, sofern es unverdaulich ist oder nur kurz im Magen war.

System: Es ist kein Wurf notwendig. Durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes kann das Monster bei der Aufnahme eines Gegenstandes, eine Hülle produzieren, in der es nicht verdaut wird und geschützt im Magen verweilen kann.



ARJAD



●●●● Träume des Grauens

Je Erfolg beschert dem Opfer eine Nacht mit Alpträumen, in der das Monster eine maßgebliche Rolle spielt. Bei einer nachfolgenden Begegnung mit dem Opfer findet ein Erschrecken automatisch statt, ohne daß das Monster eine Aktion darauf verwenden muß.

System: Durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes wird der Kontakt zum Traum des Opfers realisiert und das Grundschema für die Alpträume injiziert. Dem Opfer steht ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit Manipulation + Einschüchtern) zu, bei dem mehr als drei Erfolge nötig sind, um einer Wirkung zu entgehen.

Übernatürliche Wahrnehmung

Bei Erwerb eines Gimmicks dieser Gruppe müssen sie festlegen, ob die Änderung permanent sein soll, oder ob sie nur durch den Einsatz eines Schleimpunktes aktiviert werden kann. Entscheiden sie sich für die permanente Lösung, kommt es zu ebenfalls permanenten äußerlichen Veränderungen, die unter Umständen Ihr Aussehen verändern können (siehe Beispiele).

System: Eine temporäre Verwandlung erfolgt im Normalfall ohne Würfelwurf. Nur unter besonderen Streßsituationen kann ein Willenskraftwurf erforderlich werden. Sobald die Verwandlung eingeleitet wurde, ist der Vorgang nicht mehr aufzuhalten. Die Rückwandlung dauert ebensolang.

● Sehen im Dunkeln

*Don't make no sense lightin' candles
There is too much moonlight in our eyes*

[Aerosmith, Blind man]

System: Nachdem das Gimmick aktiviert wurde kann das Monster wie eine Katze bei sehr geringen Lichtmengen ohne Einschränkungen sehen. In der Abwesenheit von Licht kann auch dieses Gimmick keine Verbesserung bewirken. Es dauert eine Runde bis man sich an die veränderten Sichtverhältnisse gewöhnt hat.

Abwandlung: Ihre Augen senden selbst eine Strahlung aus, die nur Sie sehen können. Bei absoluter Lichtlosigkeit wird nur noch diese reflektiert und macht Dinge für Sie sichtbar (starke M.).

● Verbessertes Sehen

Für eine Verbesserung der Sichtweite verändert sich die Struktur ihrer Augen innerhalb von drei Runden zu Falkenaugen. Soll dagegen die Menge der visuellen Daten gesteigert werden, so wachsen dem Monster eine Vielzahl von Augen oder Facettenaugen, wie bei Insekten, die eine Wahrnehmung von 360 Grad und doppelte Reichweite ermöglichen.

System: Die Umwandlung dauert zwischen einer (Falkenaugen, Wahrnehmung +1) und fünf Runden.

Abwandlung: Steigerung der Wahrnehmung auf +2 (leicht), voneinander unabhängig bewegliche Augen (stark)

● Verbessertes Hören

Sie sind nun in der Lage, ähnlich wie Hunde oder Mäuse, Frequenzen und Lautstärken zu hören, die von einem menschlichen Gehör nicht wahrgenommen werden. Ihr Gehörgang wird umstrukturiert und ggf. ändert sich auch die Form Ihrer Ohren.

System: Die Umwandlung dauert eine Runde.

● Verbessertes Riechen

Sie sind nun in der Lage, ähnlich wie Hunde oder Schweine, sehr geringe Aromakonzentrationen wahrzunehmen, die von einem Geruchssinn nicht wahrgenommen werden. Ihre Riechnerven werden umstrukturiert und ggf. ändert sich auch die Form Ihrer Nase.

System: Die Umwandlung dauert eine Runde.

● Spur der Beute

Wenn Sie Informationen über das Ziel besitzen, das Sie verfolgen, so führt Sie dieses Gimmick automatisch zu Ihrer Beute.

System: Die Umwandlung dauert eine Runde. Sollte sich die Beute bewußt vor ihnen Verbergen, so würfeln Sie Wahrnehmung + Enigma (Schwierigkeit: Geistesschärfe + Heimlichkeit des Zieles)

● Exaktes Gewichtsgespür.

Das Gewicht eines angehobenen Objektes wird ohne weiteren Aufwand auf etwa 5% des Gesamtgewichtes genau bestimmt.

●● Ultraschall

Ihre Ohren vergrößern sich um ein Vielfaches. Sie sind in der Lage einen sehr hellen (kaum wahrnehmbaren) Schrei auszustoßen, dessen Echo Sie über ihre Ohren empfangen und in einen Eindruck Ihrer Umgebung umwandeln können.

System: Die Umwandlung dauert zwei Runden.

●●● Infrarot

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage Wärmestrahlung wahrzunehmen, die von Ihrer Umgebung abgegeben wird. Lebewesen lassen sich damit im Dunkeln sehr leicht orten oder verfolgen.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge leicht rot.

●●●● Einfache Immunität gegen Verdunkelung

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage, verdunkelte Vampire (bis Stufe 5) wahrzunehmen. Verdunkelte Vampire erscheinen, aufgrund der zusätzlichen Wahrnehmung durch die normalen Augen, leicht verschwommen und sind damit deutlich als getarnt zu erkennen.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge in einem leichten Grünton.

●●●● Magie erkennen

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe Ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage den Fluß von Energie wie ein leichtes Leuchten wahrzunehmen.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge in einem leichten Blauton.

●●●●● Eingeschränkte Telepathie

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe Ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage Auren als ein farbiges Leuchten wahrzunehmen. Zusätzlich können Sie noch die oberflächlichen Gedanken eines Wesens lesen und damit viele Informationen erhalten.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge in einem leichten Gelbton. Die verschiedenen Aurafarben sind im Regelwerk "Vampire - Die Maskerade, Seite 161" beschrieben.

●●●●● Wahrnehmung der nahen Geistwelt

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage, die nahe Geistwelt wahrzunehmen. Die nahe Geistwelt entspricht in etwa unserer Welt, wobei jedoch der Zustand eines Objektes seinem geistigen Wert abhängt. Befinden sich Geister in Ihrer unmittelbaren Umgebung, so erscheinen Ihnen diese in ihrer wahren Form.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge in einem intensiven Blau.

●●●●● Immunität gegen Verdunkelung und Unsichtbarkeit

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage, alles Materielle wahrzunehmen, wie es in Ihrer Umgebung existiert. Unsichtbare Wesen oder verdunkelte Vampire erscheinen, aufgrund der zusätzlichen Wahrnehmung durch die normalen Augen, leicht verschwommen und damit deutlich als getarnt zu erkennen.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge in einem intensiven Grün.

●●●●● Voraussehen der nächsten Bewegung des Gegners im Nahkampf

Auf Ihrer Stirn, oder einem anderen offenen Ort, nahe Ihrem Denkzentrum, wächst ein neues Auge. Mit diesem Auge sind Sie in der Lage sehr schnell und zuverlässig die Gedanken ihres Gegners zu lesen und in eine Strategie umzusetzen, seiner nächsten Aktion optimal entgegenzuwirken.

System: Die Umwandlung dauert drei Runden. Jede Runde, in der das Auge aktiviert sein soll, muß ein Angstpunkt aufgewendet werden. Während der Aktivierung leuchtet das Auge in einem intensiven Gelb. Bei der Initiative dürfen Sie die Zahl Ihrer Würfel (Geistesschärfe + Aufmerksamkeit) verdoppeln. Sie koordinieren ihre Bewegungen so, das Sie in jedem Fall Angreifen und Ausweichen dürfen, und besitzen dabei beide Male den vollen Würfelvorrat. Sollten Sie sich durch den Einsatz von potenten Schleimpunkten Beschleunigen, so gilt dieses Gimmick nur für die erste Handlung.

●●●●● Psychometrie

Wenn Sie einen Gegenstand berühren und gleichzeitig dieses Gimmick aktivieren, erfahren Sie alles über sein Geschichte (Ich empfehle hierzu die Lektüre von: Numina, Vampire-Spielerhandbuch).

Hintergründe

Hintergründe erweitern die Geschichte Ihres Charakters um entscheidende Punkte. Ist er reich oder arm ? Verfügt er über Wege, um an Informationen zu gelangen. Ist er bekannt, beliebt und besitzt er sogar Anhänger ? Ist er mächtig oder schwach ? Wählen Sie aus den angegebenen Hintergründen, die aus, die Ihnen für Ihren Charakter am geeignetsten scheinen und überlegen Sie sich zu jeder Auswahl eine kleine Geschichte, um sie zu begründen und mit Leben zu füllen.

Bibliothek

Sie besitzen eine Sammlung von Schriftstücken oder haben Zugang zu einer Bibliothek der Monster, die unter anderem Wissen über die Geschichte und Geheimnisse der Monster enthalten, als auch okkulte Werke der Menschen und wissenswertes über menschliche Gesetze und ihr Wissen.

- Eine Zusammenfassung der Ereignisse innerhalb der Monstergemeinde in den vergangenen Jahren und eine Anzahl an Zeitschriften der Menschen.
- Tiefergehende Erzählungen von einflußreichen Monstern und einige mystische Bücher aus Menschenhand.
- Ein paar Schriftstücke mit Aufzeichnungen, die noch von den Origo stammen dürften und viel allgemeines Wissen der Monstergesellschaft in Buchform.
- Eine eindrucksvolle Sammlung von Schriftstücken, deren Inhalt in die Bereiche Magie, Politik und Gesetze der Menschen einzuordnen ist.
- Neben einer unüberschaubaren Menge von menschlicher Literatur, findet sich auch eine Vielzahl an für andere unbekannten Schriftstücken und Aufzeichnungen, die zahlreiche Geheimnisse und Wahrheiten enthalten.

Gefolgsleute

Sie haben einen oder mehrere Diener und Helfer aus den eigenen Reihen, die Ihnen treu ergeben sind. Es gibt für ein Monster nur wenige Gründe sich in eine solche Abhängigkeit freiwillig zu begeben und das ist Schuld, Dank oder die Hoffnung auf Abenteuer falls Sie als Held oder Atavus akzeptiert sind. Sie sollten sich den Grund des Dankes für alle Ihre Gefolgsleute einzeln Überlegen und festhalten. Wenn Sie oder der Erzähler der Meinung sind, daß die Schuld des Gefolgsmannes abgetragen ist, gilt es zu Überlegen, ob derjenige in Zukunft trotzdem weiter an der Seite des Charakters bleiben will oder wieder seiner eigenen Wege geht. Gefolgsleute sind ihnen in der Regel an Macht unterlegen.

- Ein Gefolgsmann
- Zwei Gefolgsleute
- Drei Gefolgsleute
- Vier Gefolgsleute
- Fünf Gefolgsleute

Mentor

Ein Mentor ist ein anderes Monster oder eine in der Monster-gesellschaft akzeptierte Person, die sich vorgenommen hat Ihre Zukunft in die richtigen Bahnen zu lenken oder schlicht und einfach mit ihnen verwandt ist und Sie deshalb bevorzugt behandelt. Je machtvoller Ihr Mentor in Ihrer Gemeinde ist, desto leichter wird es ihm fallen Sie aus kleinen Unannehmlichkeiten herauszuholen oder Ihnen Ihre Wege zu ebnet. Manche Mentoren bestehen jedoch darauf, sich bei Bedarf auch der Fähigkeiten des Schützlings zu bedienen.

- Ihr Mentor ist jemand mit geringem Status, mit vielleicht nützlichen Verbindungen und Fähigkeiten, der sich jedoch kaum für Sie interessiert
- Ihr Mentor ist ein geachtetes Mitglied Ihres Patrias, neigt jedoch manchmal zu sehr außergewöhnlichem Verhalten
- Ihr Mentor ist ein machtvolles und geachtetes Monster, daß sich durch seine Taten einen Ruf und ein gewisses Mitspracherecht aufgebaut hat
- Ihr Mentor gehört zu den Atavus ihres Patrias und ist maßgeblich in alle lokalen Entscheidungen eingebunden und pflegt vielleicht auch geheime Kontakte zu den Origo
- Ihr Mentor ist ein außerordentlich mächtiges Monster, daß vermutlich sowohl bei den Vicanus, den Damno und sogar bei den Origo hinter den Kulissen seine Fäden zieht. Wahrscheinlich gehört es zu den Atavus, die schon seit Urzeiten auf der Erde wandeln

Quelle

Der Name „Quelle“ umschreibt einen wichtigen Ort in jeder Monstergesellschaft, die sich mit Magie beschäftigt. Die Quelle ist ein großer Pool, in dem all die überschüssige Angst gesammelt werden kann, die die Menschen ungenutzt freisetzen. Die machtvollsten Quellen befinden sich versteckt, in den Tiefen der Großstädte, wo sie von den Acroaten bewacht werden. Kleinere Quellen kann man auch in verlassenen Patrias finden. Da die Angst, die in den Quellen gespeichert ist, in ihrer Grundstruktur der Energie entspricht, die in den Quellen der Magier oder den heiligen Orten der Werwölfe gesammelt ist, kann es durchaus zu Streitigkeiten um eine dieser Quellen kommen. Es sei jedoch angemerkt, daß die Quellen der Monster wegen ihres Ursprunges über eine für Werwölfe und Magier recht ungewöhnliche Form der Energie verfügen und kaum kompatibel sind. Der Hintergrund Quelle beschreibt die Möglichkeit des Zugangs für den Charakter und die möglichen Angstpunkte, die er sich auf diese Weise wöchentlich auf seinen Talisman oder in seinen Schleim übertragen kann.

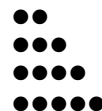
- Ein Angstpunkt pro Woche
- Zwei Angstpunkte pro Woche
- Drei Angstpunkte pro Woche
- Vier Angstpunkte pro Woche
- Fünf Angstpunkte pro Woche

Ruhm

Sie sind den Sterblichen schon durch Filme oder Geschichten bekannt. Das kann den Nachteil haben, daß man Sie vielleicht im Einzelfall nicht ganz ernst nimmt oder ein paar Ihrer Schwächen und Fähigkeiten kennt (ob es die Richtigen sind,

bleibt Sache des Erzählers). Es könnte aber auch Ihren Hintern retten, wenn sie am hellichten Tag durch die Fußgängerzone rennen müssen.

- Der Film in dem Sie vorkamen war ein großer Erfolg, zumindest die eine Vorstellung, bevor er aus irgendwelchen Gründen wieder abgesetzt wurde. Das Video mit Ihrem Werk steht nur in Regalen der fanatischsten Cineasten und Horrorfreaks.



} wie Ruhm, Regelwerk über Vampire

Star eines Kultfilmes. Meist eine der absoluten Billigproduktionen (Killertomaten) oder ein Millionenspektakel wie Gremlins. Sie sind durch Ihren Kultstatus und die gelegentlichen Artikel in Zeitungen, über eine Sondervorstellung mit „ihrem“ Film, nahezu jedem bekannt.

Schatz / Wohnraum

Da nur die wenigsten Monster in Ihrer harmlosen Gestalt bei den Menschen Geld verdienen und Zahlungsmittel unter den Monstern eher einen geringen Wert haben, gibt es diese Möglichkeit des Reichtums. Monster haben den Hang zu sorgfältig gearbeiteten Schmuckstücken von den Menschen abgeschaut und sich in Kämpfen gegen die Menschen von der Wirksamkeit ihrer Waffen überzeugen lassen.

Sie verfügen über einen Schatz oder den Zugang zu einem (vielleicht sogar dem Tresorraum einer Bank?). Hier können Sie sich regelmäßig bedienen um an Gold, Schmuck und vielleicht auch Bargeld zu kommen. Manchmal befindet sich auch der eine oder andere magische Gegenstand in einer der Truhen, von dem sie bislang noch gar nichts wissen. Schatz sollte etwa so gehandhabt werden wie Ressourcen, wobei der Verkauf größerer Mengen alter Wertgegenstände für zu großes Aufsehen sorgen wird.

- Ihr Schatz paßt in eine größere Truhe und enthält vielleicht die Reste einiger Raubzüge aus grauer Vorzeit. Wenn sie in regelmäßigen Abständen 7 Teile davon am Menschen verkauft bekommen, können Sie etwa mit einem Gesamterlös von 10.000 DM rechnen. Sie teilen sich mit anderen Monstern einen der größeren Räume.
- Ihr Vorrat ist schon um einiges größer, als daß er noch in eine einzelne Truhe passen würde. Unter den Gegenständen befindet sich vielleicht auch ein magischer, den Sie allerdings noch nicht als solchen erkannt haben. Sie besitzen Ihren eigenen Unterschlupf, der als ihr Revier geachtet wird. Gesamtwert bei Verkauf etwa 50.000 DM.
- Wenn man ihr Revier innerhalb des Patrias betritt, muß man vermutlich schon achtgeben, wo man seine Füße hinstellt, weil überall die menschlichen Utensilien vergangener Tage rumliegen und stehen. Neben mehr oder weniger brauchbaren Gegenständen kann man Waffen, Schmuckstücke der verschiedenen Epochen und Dublonen längst untergegangener Reiche finden. Gesamtwert bei Verkauf etwa 200.000 DM
- Einer Ihrer Vorfahren war sehr eifrig im fleddern von menschlichen Überresten nach großen

Schlachten oder direkt aus den Gräbern reicher Kaufleute. Was sich da angesammelt hat, würde die Augen eines jeden Schmuckkenners und Waffenliebhabers zum Leuchten bringen. Auch sind sie durch glückliche Umstände an einen geräumigen ausgebauten Raum gelangt, der ihnen bislang noch von keinem höherrangigen Monster streitig gemacht wurde. Gesamtwert bei Verkauf etwa eine Millionen DM

- Sie haben Kenntnis über die vergessene Schatzkammer eines alten Patrias oder einen geheimen Direktzugang zum Tresorraum einer großen Bank. Wenn Sie die geeigneten Mittel besäßen und die nötige Zeit, würden Sie bei Ihren Nachforschungen bestimmt auf den einen oder anderen magischen Gegenstand oder eine magische Waffe stoßen. Durch geschicktes Taktieren von Ihnen oder einem ihrer Vorfahren sind Sie an ein Quartier gekommen, das sonst nur den Atavus zustehen würde und voll und ganz ihren Wünschen entspricht. Gesamtwert bei Verkauf etwa 10 Millionen DM

Status

Sie haben unter den Monstern einer Stadt einen gewissen Ruf und Status erlangt, der Ihnen sowohl Vorzüge, als auch Pflichten bringt. Ein hoher Status unter den Monstern verschafft ihnen Freiheiten, Zutritt zu vielen für andere gesperrte Bereiche und ein Mitspracherecht bei internen Entscheidungen.

- Bekannt: Einige um Sie herum kennen Sie mit Namen und werden Ihnen vielleicht Hilfestellung geben, falls Sie danach drängen
- Angesehen: Sie haben sich mit Ihren Taten als vollwertiges Mitglied Ihres Patrias bewiesen. Man wird mit Aufgaben an sie herantreten und von ihnen erwarten, daß Sie sie erfolgreich erledigen
- Hoher Status: Oft haben Sie in entscheidenden Situationen den Atavus bewiesen, daß auf Sie verlaßt ist. Ihr Name wird mit Ehre gesprochen und man ist bereit Ihre Meinung anzuhören
- Mächtig: Sie sind einer der beliebtesten Arbeiter und Krieger oder gehören zu den etwas wenigen anderen, die um Rat gefragt werden, wenn größere Entscheidungen anfallen
- Erhaben: Je nach Alter sind sie ein Atavus oder ein hoch geehrter Held, dessen Geschichte selbst die Origo in Ihren sonst so abgeschotteten Patrias aufhören läßt

Talisman

Ein Talisman ist ein magischer Gegenstand, dessen Macht und Wirkung dem Besitzer bekannt sind. Magische Gegenstände sind in der Welt recht selten, weshalb der Besitz manchmal ein Abenteuer in sich darstellt, wenn es gilt ihn zu verteidigen. Jedes Monster, das Magie wirken will, muß einen dieser Gegenstände besitzen, um in ihm die reine Angst der Menschen zu speichern, da sich ja mit in Schleim gebundener Angst keine Magie mehr wirken läßt. Ein weiterer Nebeneffekt sind die zusätzlichen Zauberkräfte, die ein Monster durch den Besitz eines Talismans erlangt. Das Wirken von Magie wird einfacher. Will der Spieler nicht, daß sein Monster Magie wirken soll, so kann er seinem Charakter auf diese Weise auch

zu einem Geistertalisman verhelfen, der je nach enthaltenem Geist eine Funktion erfüllt. Der Erwerb einer Stufe des Hintergrundes Talisman ist im Gegensatz zu allen anderen Hintergründen doppelt so teuer wie normal.

- 2 Punkte, Ein schwacher Gegenstand
Magietalent 1, 5 Angstpunkte
- 4 Punkte, Ein nützlicher Talisman
Magietalent 2, 10 Angstpunkte
- 6 Punkte, Ein bemerkenswerter Gegenstand
Magietalent 3, 15 Angstpunkte
- 8 Punkte, Ein bekannter und kraftvoller Talisman
Magietalent 4, 20 Angstpunkte
- 10 Punkte, Ein kraftvolles magisches Artefakt
Magietalent 5, 25 Angstpunkte

Verbündete

Es gibt für Menschen die verschiedensten Gründe, einem Monster zur Seite zu stehen und ihm zu Helfen. Manche finden es einfach in, oder besonders aufregend einer zivilisierten Bestie gegenüber zu sitzen. Andere glauben allen ernstes an einen Außerirdischen geraten zu sein und wieder andere lassen sich einfach von ihrer Gier nach den Schätzen leiten, die manche Monster ihnen für ihre Loyalität zahlen. Aber auch aus der Tierwelt kann sich der eine oder andere zum treuen Verbündeten eignen. Falls ein Spieler einen ganzen Schwarm als Gefolge besitzen will, sollte dem Spieler bewußt sein, das dieser Schwarm sich bei einer Vernichtung nicht von selbst erneuert, wie zum Beispiel bei dem Vorteil Schwarm-Anziehungskraft.

- Ein recht machtloser Verbündeter
- Zwei Verbündete mit wenig Macht
- Zusätzlich ein etwas einflußreicherer Verbündeter
- Vier Verbündete, einer davon mit viel Einfluß
- Fünf Verbündete, einer davon mit äußerst viel Einfluß



KAPITEL ACHT: Systeme

Tugenden

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 180 - 181

Verseuchung

*I knew the storm was getting closer
and all my friends said I was getting high
but everything we've ever known's here
I never wanted to die*

[Guns n' Roses, Estranged]

Verseuchungen sind eine zunehmende Bedrohung für die Monstergemeinde. Immer mehr Abfälle der Menschen sind mit chemischen, giftigen oder radioaktiven Substanzen verseucht und verursachen je nach Konzentration im aufgenommenen Schleim eine temporäre oder sogar permanente Verseuchung des Monsters. Verseuchungen haben mit steigendem Grad einen immer größeren Einfluß auf das soziale Verhalten des Monsters, so daß es immer mehr zu einem unkontrollierten Ungeheuer wird, daß gewissenlos mordend durch die Gegend zieht. Verseuchung ist eine Zehnpunkte-Eigenschaft, die in temporäre und permanente Verseuchung unterschieden wird und in etwa dem Gegenteil der Definition von von „Menschlichkeit“ in einem bekannten Regelwerk über Vampire entspricht.

Verseuchung verringert die maximal mögliche Willenskraft und behindert außerdem den Einsatz von Monstermagie. Jeder Punkt Verseuchung bedeutet die Senkung der Willenskraft-Obergrenze um einen Punkt (Formel: maximale Willenskraft=10-Verseuchungsgrad). Alle Würfelvorräte, bei Magieeinsatz, werden um eine der Verseuchung entsprechenden Anzahl gesenkt.

Abwandlungen - Steigt die Verseuchung eines Monsters dauerhaft um einen Grad, so **kann** (muß nicht) es sich eine Fähigkeit aussuchen, die abgewandelt werden soll. Bei der Abwandlung eines Gimmicks wird die entsprechende (höchste) Verseuchungsstufe in Klammern neben den Namen des Gimmicks geschrieben.

Alle permanenten Steigerungen nach der fünften Stufe entsprechen immer starken Abwandlungen. Verseuchungsgrade zwischen eins und fünf ermöglichen nur leichte Abwandlungen. Eine starke Abwandlung kann auch in Absprache mit dem Erzähler in zwei leichte Abwandlungen umgemünzt werden und umgekehrt.

Heilung - Wird die Verseuchung durch einen Acroaten geheilt, so geht neben der Mutation leider auch die komplette abgewandelte Fähigkeit (bzw. das Gimmick) verloren, weswegen sich viele Monster verständlicherweise oft gegen eine Behandlung wehren. **Temporäre** Verseuchungen sind leichter heilbar als permanente und verschwinden auch nach einer Dauer von (Stufe x 7) in Tagen von selbst. Jeder Punkt permanente Verseuchung bringt auch einen Punkt temporäre Verseuchung. Man muß die **Permanente** Verseuchung dabei als eine Art „Langzeitschaden“ sehen und die temporäre Verseuchung als den tatsächlichen aktuellen Schadstoffgehalt.

Abstufungen der Verseuchung:

x Unverseucht. Diesen Zustand haben Origo oder Acroaten bei der Erschaffung.

● Gering belastet. Noch ohne negative Auswirkungen. Diesen Zustand hat nahezu jedes Monster zu Beginn, mit Ausnahme der Origo und Acroaten.

●● Leicht verseucht. Erste Verhaltensänderungen in Situationen die ein Höchstmaß an Selbstbeherrschung erfordern.

●●● Sie entdecken öfter in vielen harmlosen Gesprächen einen Unterton, der sie Aggressiv macht. Auch Menschen scheinen irgendwo nur zu existieren, um Probleme zu machen.

●●●● Sie haben immer öfter Streit mit Leuten, mit denen Sie sich früher glänzend verstanden haben. Das Interesse für langatmige Beschäftigungen haben Sie schon verloren, es ist einer inneren Unruhe gewichen.

●●●●● Wo Ihre alte Ruhe geblieben ist, wissen Sie selbst nicht, oft spricht man Sie an, ob Sie nicht mal einen Moment still sitzen können. Ohnehin nervt Sie so ziemlich jeder mit lästigen Fragen. Sie finden langsam Gefallen an dem besonderen Geschmack verseuchter Nahrung. Ihr Äußeres beginnt erste kleine Veränderungen aufzuweisen.

*We're livin' on the edge
You can't help yourself from fallin'
Livin' on the Edge
You can't help yourself at all
Livin' on the Edge
You can't stop yourself from fallin'*
[Aerosmith, Livin' On The Edge]

●●●●●● Wer Sie kennt, sieht es Ihnen an: Sie sind krank. Nervosität, Sucht nach verseuchtem Schleim und leichte Mutationen am ganzen Körper sprechen Bände. Ein Aufenthalt neben unverseuchten Monstern ist unmöglich geworden.

●●●●●●● Jedesmal wenn Sie eines ihrer Gimmicks aktivieren kann kommt es zu der Frage, wie es dieses mal aussehen wird. Sie sind kaum noch in der Lage einen klaren Gedanken zu fassen, geschweige denn, ihn zu Ende zu denken.

●●●●●●●● Ihr Körper ist übersät von Tumoren und Gimmicks aktivieren sich ohne Ihr zutun in einer unkontrollierbaren Weise. Sie wissen, daß Nichtverseuchte keine Vorstellung von dem haben können, was Sie gerade durchmachen. Sie suchen Ihren Weg in der Einsamkeit oder in der Vernichtung anderer, die Sie dabei stören.

●●●●●●●●● Die Verseuchung zersetzt zunehmend Ihren Körper und ihren Geist. Streichen sie das höchststufige Ihrer Gimmicks komplett. Sie sind von nun an nicht mehr in der Lage in Ihre harmlose Gestalt (falls erworben) zu wechseln. Alles was nicht zu den Verseuchten in Ihrem Umfeld gehört stellt einen potentiellen Feind dar.

●●●●●●●●●● Komplette Kontamination. Dieses Monster ist so verseucht, daß es entweder sofort stirbt, oder alles mordet und vernichtet, was ihm in den Weg kommt. Es hat keine Gefühle mehr und ist nicht mehr in der Lage einen vernünfti-

gen Gedanken zu fassen. Ein Spielercharakter, der diese Stufe erreicht wird vom Spielleiter übernommen oder zu den Akten gelegt.

Willenskraft

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 182 - 183

Schleimvorrat

Der Schleimvorrat eines Monsters, ist ein wichtiges Kriterium für sein Wohlbefinden und indirekt auch für seine Macht. Die Höhe des Schleimvorrats läßt sich als Magenvolumen interpretieren, wobei ein Schleimpunkt in etwa 2 Liter, bzw. 2 Kilogramm organische verdauliche Masse bedeutet. Nimmt ein Monster Nahrung auf, so bestimmt der Erzähler, wieviel verwertbare Anteile als Schleimpunkte in der Vorrat einfließen. Jeden Tag verdaut ein Monster einen (unpotenten) Schleimpunkt pro Punkt Körpergröße. Diese Schleimmenge kann direkt bei einer Nahrungsaufnahme umgesetzt werden. Die Energie wird genutzt, um die grundlegenden Körperaktivitäten zu versorgen. Man kann schon erkennen, wie die Suche nach Nahrung das Leben eines Monsters ausfüllen kann.

Ein Monster kann sich bis zu seinem Maximum mit Schleim vollfressen, ohne Abzüge durch Trägheit zu erhalten. Sollte eine Nahrungsaufnahme über das Maximum hinaus vorgenommen werden, bedeutet jede Überschreitung des Schleimvorrats um zwei Punkte, die Steigerung der Schwierigkeit um +1 für alle bewegungsabhängigen Aktionen.

Monster beginnen mit einem Maximalvolumen von mindestens 10 Schleimpunkten (siehe auch Körpergröße, Seite 47). Zu Beginn ist der Magen mit W10 potenten Schleimpunkten gefüllt - der Rest kann beliebig mit normalem Schleim gefüllt sein.

Angstpunkte-Vorrat

Die Entdeckung der menschlichen Angst hat zu einem entscheidenden Wandel im Leben vieler Monster geführt.

Ursprüngliche Energie

Jedem Lebewesen entweicht bei großer Furcht eine Substanz, die man allgemein als ursprüngliche Energie - den Grundstoff allen Seins - bezeichnet. Man kann sie unter normalen Umständen weder sehen, noch riechen und auch nicht schmecken - Man bemerkt nur ihren Verlust, indem man sich nach sehr großer Furcht oft ermattet fühlt, als ob man eine schwere Arbeit verrichtet hätte. Es sei an dieser Stelle angemerkt, daß die Angst-Energie in erster Linie aus dem Körper gezogen wird und erst dann, wie z.B. im Falle eines Magiers, aus seinem Energie-Vorrat. Ein normaler menschlicher Körper verfügt über etwa 3 Punkte ursprüngliche Energie, die sich selbsttätig erneuern.

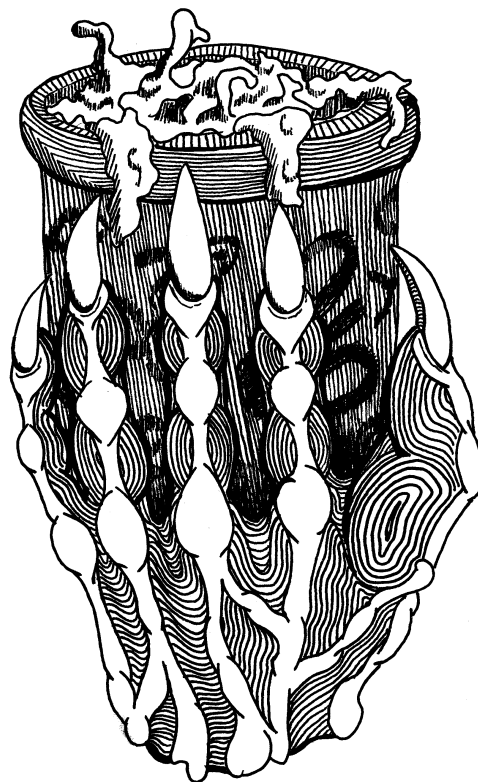
Ursprüngliche Energie - normalerweise von Magiern und Werwölfen genutzt und gehortet - die durch Angst freigesetzt wurde, hat offensichtlich eine, für diese Wesen sehr ungesunde Ausstrahlung. Es liegt wohl am Ursprung dieser Art von Energie, daß nur extrem abgestumpfte oder verdorbene Magier sie absorbieren würden und Werwölfe bei direktem Kontakt mit purer Angst von „vom Chaos verseucht“ sprechen. Werwölfe sind in der Lage Quellen - bei nächster Nähe, entsprechend der Quantität - mit einer ihrer Gaben zu fühlen.

Für ein Monster hingegen ist Angst die einzig wahre Energie, die es in seinem Schleim konservieren kann. Damit ist es ihm möglich schneller zu werden, besonders schweren Schaden zu verursachen und sogar Schäden am eigenen Körper in unglaublichem Tempo wieder zu regenerieren.

Der Anfangswert des maximalen Angstpunkte-Vorrates beträgt bei Beginn der Erschaffung generell 10 Punkte und kann durch den Erwerb von Körpergröße und den Einsatz von Freien Punkten noch erhöht werden, weil er direkt vom maximalen Schleimvorrat abhängig ist.. Alle Monster beginnen ihre erste Chronik mit einem Vorrat von angereicherten Schleimpunkten, den sogenannten **potenten Schleimpunkten**, dessen Höhe vom Zufall abhängt (siehe Charakter-Erschaffung, Seite 14). Die maximal in einer Runde verwendbaren schleimgebundenen Angstpunkte, werden durch die Willenskraft festgelegt. Bedenken Sie dabei, daß die Willenskraft immer die Höchstzahl aller pro Runde eingesetzten Schleimpunkte darstellt - nicht nur die der potenten.

Quellen

Hat ein Monster Zugang zu einer Quelle, egal ob tragbar oder stationär, so kann es mit der darin konservierten Angst eine Art von Magie wirken. Diese „Pseudomagie“ liegt in ihrer Flexibilität zwar weit unter der wahren Magie eines Magiers, ist aber dennoch zu erstaunlichen Effekten fähig. Die finden sich als Gimmicks in 'Magie der Acroaten' und in einigen anderen Fähigkeiten der Monster.



Der Gewinn von Angst

Monster versuchen immer wieder ihren Angstvorrat aufzustocken, um verbrauchte Energien zu erneuern und die Möglichkeit ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen nicht zu verlieren. Angst läßt sich durch Erschrecken erzeugen, durch eine direkte Bedrohung oder auch nur durch die bloße Erscheinung. **System:** Es gibt verschiedene Wege, um erfolgreich Angst freizusetzen. Der Begriff Willenskraft beschreibt dabei immer die aktuelle Willenskraft, nicht die maximale.

- Zeigt sich ein Monster einem Menschen oder wird per Zufall von ihm gesehen, so wird nur die **Häßlichkeit** gegen eine Schwierigkeit gleich der Willenskraft des Ziels gewürfelt. Jeder Erfolg setzt Energie in Höhe eines Angstpunktes frei.
- Versucht ein Monster bewußt, einen Menschen durch eine Handlung zu verängstigen, so dürfen zur **Häßlichkeit** zusätzlich noch die Würfel der Fertigkeit **Erschrecken** hinzugezogen werden. Jeder Erfolg setzt Energie in Höhe eines Angstpunktes frei.
- Kämpft ein Monster gegen ein Wesen und verursacht physischen Schaden, so setzt jeder **gelungene Angriff** der Schaden verursacht ebenfalls einen Angstpunkt frei.

Die Gefahren

Jede dieser Möglichkeiten birgt ihre eigene Gefahr. Monster haben sich seit jeher vor den Menschen verborgen, um sich nicht ihrer Verfolgung auszusetzen. Es ist jedoch beinahe unmöglich einen Menschen zu ängstigen ohne sichtbar zu werden. Monster nutzen dabei einen Fehler in der menschlichen Denkweise. Sie zeigen sich nur einen überraschenden Augenblick lang, um dann sofort wieder aus dem Blickfeld zu verschwinden. Dieser kurze Moment reicht in der Regel aus, um eine Freisetzung von Angst nach den oben beschriebenen Regeln zu bewirken. Ein so erschreckter Mensch wird, sobald sie sich vom Schrecken erholt hat, mit einer unbewußten Verdrängung des Erlebnisses beginnen und vermuten, daß es sich um eine Sinnestäuschung gehandelt hat und den Vorfall vergessen. Die Öffentlichkeit steht Erzählungen über Begegnungen mit Monstern ohnehin recht skeptisch gegenüber. Hat ein Monster dagegen gar nicht vor, seine Anwesenheit zu verheimlichen, weil es z.B. ohnehin den Tod seines Opfers geplant hat, so sollte der Erzähler die Schwierigkeit für den Erschrecken-Wurf bei Menschen um 2 senken, weil die normale Angst einer Todesangst weicht und so größere Ausmaße annehmen wird. Sollte Angst in Höhe von 3 oder mehr Punkten innerhalb einer Runde durch ein Wesen freigesetzt werden, so muß ihm ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 7) gelingen. Ohne Erfolge fällt das Opfer sofort in Ohnmacht. Bei einem Patzer kommt es zu einem Herzinfarkt oder bei einem gelungenen Widerstandskraftwurf (Schwierigkeit 7) mit mindestens 2 Erfolgen nur zu einer Ohnmacht.

Freie Angst

Freie Angst erscheint wie ein - für Menschen unsichtbarer - wabernder grünlicher Nebel, der auf das Monster zuschwebt. Die Geschwindigkeit des Nebels beträgt dabei etwa 1 Meter pro Sekunde. Taucht ein Monster in den Nebel ein, so wird die Angst aufgesogen und bindet sich im Schleim. Bei Kontakt mit andern Wesen sorgt der Nebel nur für ein sehr beunruhigendes Gefühl, bindet sich jedoch nicht in deren Körper. Tiere können diesen Nebel wittern und reagieren im allgemeinen mit Aggressionen. Soll freier Nebel in einer Quelle gebunden werden, so muß diese voran in Richtung des Nebels gehalten werden, so daß nicht zuerst der Körper des Monsters in Kontakt kommt. Nach etwa 5 Minuten beginnt der Angst-Nebel sich langsam aufzulösen. Die Verlustrate beträgt dabei einen Angstpunkt pro Minute.

Es war ein scheußliches Viech, groß wie ein Haus und furchteinflößend wie seine schlimmsten Träume. Aber er konnte schließlich Illusion von Realität unterscheiden.

[Terry Brooks, Königreich zu verkaufen]

Die folgende Tabelle gibt Modifikationen an, die bei bestimmten Personen auf die Schwierigkeit zur Angstfreisetzung angewendet werden können.

Modifikationen beim Erschrecken

+3	Übersinnliche Wesen
+3	Monsterjäger
+2	extremer Horrorfilm - Konsument
+2	neugieriger Forscher mit Hang zum Okkulten
+1	Vertrauter eines Monsters
-1	Polizist, Feuerwehrmann, Spezialkomando
-2	extrem unbelastete Seele

*Er dachte den Gedanken nicht zu Ende.
Die Erscheinung kam direkt auf ihn zu - und sah
auch nicht mehr so unecht aus...
Sogar das Brüllen klang jetzt echt.*
[Terry Brooks, Königreich zu verkaufen]

Gesundheit

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 185

Entwicklung des Charakters

Erfahrungspunkte

Wie Menschen, sind auch Monster in der Lage sich weiterzubilden und neue Fähigkeiten zu erlernen. Teils entstammen diese neuen Kenntnisse aus ihren Erfahrungen oder werden gezielt durch intensives Lernen erworben. Sie sollten die Lernpunkte, die Sie am Ende jeder Geschichte vom Erzähler verteilt werden, Ihrem Charakter entsprechend verlernen.

Erfahrungspunktetabelle	
Attribut	gegenwärtiger Wert x 4
Fähigkeit	gegenwärtiger Wert x 2
Neue Fähigkeit	3
Gimmick	Stufe des Gimmicks x 7
Spezialität	Stufe des Gimmicks x 5
Tugend	gegenwärtiger Wert x 2
Willenskraft	gegenwärtiger Wert

Überlegen Sie dabei, was Ihr Monster im Abenteuer erlebt hat und wie Sie dieses Wissen umsetzen können, oder machen Sie sich Gedanken, auf welche Weise es sonst an die neuen Fähigkeiten kommt.

Körperliche Zustände

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 194 - 196

Geistestörungen

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 202 - 204

Das Leben nach dem Tod

*Look at your young men fighting
look at your woman crying
look at your young men dying
the way they've always done before*

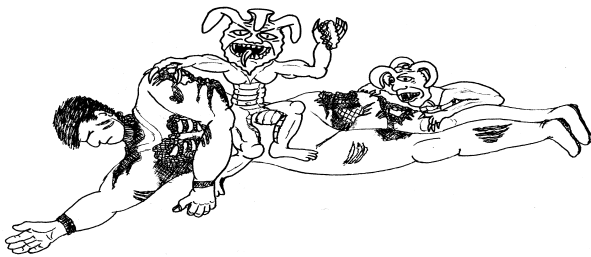
[Guns n' Roses, Civil War]

Obwohl die meisten Monster sehr an ihrem Leben hängen, kommt es durch Kämpfe oder Unfälle immer wieder mal zum vorzeitigen Ableben eines armen Wesens, dessen Leichnam anschließend in die Hände der Funebris fällt. Funebris haben im Laufe ihrer Entwicklung und dem permanenten Kontakt mit Toten neue Wege gefunden, ihre Macht zu vergrößern. Ihre Rituale erlauben ihnen die Wiederbelebung von verstorbenen Körpern, indem sie ihnen neues Leben einhauchen. Gleichzeitig werden die 'Erretteten' jedoch auch zu Sklaven, die ihrem Schöpfer bedingungslose Treue erweisen müssen.

Es ist unmöglich, daß ein Wiederbelebter seinem Schöpfer Gewalt entgegenbringt, oder einen von ihm gesprochenen Befehl nicht befolgt. Nur bei absolut, der Einstellung des Charakters entgegen laufenden Wünschen, steht dem Opfer ein Willenskraftwurf zu. Die Monster, die in diesem schrecklichen Zustand gefangen sind, werden alle Möglichkeiten nutzen, im Zweikampf besiegt zu werden, denn das ist die einzige Möglichkeit zur Freiheit - und die ist für fast alle Monster das höchste Gut.

Monster, deren natürliche Lebensspanne bereits abgelaufen ist, sind sogar für die Funebris verloren oder nur mit einem immensen Aufwand reanimierbar.

Ebenso wie Monster lassen sich natürlich auch Tiere oder Menschen wiederbeleben. Sie müssen sich wie Monster dem Willen, des Funebris unterstellen, verlieren aber auch gleichzeitig die Angst vor ihrem „Erzeuger“. Bislang wurde in Monsterkreisen noch keine andere Art der Erlösung eines Versklavten gefunden, als ihn ein weiteres Mal in den Tod zu schicken und ihn dadurch von seinem Unleben zu befreien.



KAPITEL NEUN: Dramatik

Szenen / Initiative / Handeln

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 207 - 212 oder Magier - Seite 247 - 250

Dramatische Systeme

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 212 - 223 oder Magier - Seite 250 - 256

Kampf

Ich empfehle Ihnen hierzu die Lektüre eines bekannten Regelwerkes über Vampire - Seite 223 - 229 oder Magier - Seite 256 - 261

Besondere Angriffsformen

Viele Monster verfügen über körpereigene Waffen, wie Fänge, Klauen, Stacheln usw. und können diese ggf. sogar mit Gift in ihrer Gefährlichkeit um ein Vielfaches steigern. Diese Angriffsformen sind teilweise schon in anderen Regelwerken beschrieben worden. Der Erfolg eines Angriffes wird im Allgemeinen durch einen Wurf auf Geschick + Handgemenge ermittelt.

Anmerkung: Es gibt noch eine Sonderregelung für Monster, die über Stachel verfügen. Findet ein Handgemenge statt, oder wird ein Monster mit Stacheln von einem anderen Wesen gepackt, so fügt sich der Angreifer selbst Schaden in Höhe seiner eigenen Körperkraft, zu. Der Schaden kann, je nach Angriffsart und betroffener Körperfläche, noch halbiert oder sogar geviertelt werden. Dies gilt für alle ungeschützten körperlichen Angriffe. Trotzdem kommt der volle Schaden, den der Angriff bewirkt, normal zur Geltung.

Besondere Angriffsformen		
Manöver	Schwierigkeit	Schaden
Biß	5	Körperkraft+1 * (max.+2 bei Fangzähnen)
Hieb	6	Körperkr. (+1 bei Stacheln) *
Packen	6	Körperkraft (max. +2 bei Stacheln *)
Klaue	6	Körperkraft +1 bis +3 *
Rammstoß	7	Körperkraft + Erfolge (max. +2 bei Stacheln *, max. +4 bei Hörnern *)
Tritt	7	Körperkraft +1
Schwanzhieb	7	Körperkraft +1
Flügelschlag	7	Körperkraft -1
Hörner	7	Körperkraft +2 *
Schwanzfeger	8	Körperkraft, Umwerfen
Peitsche	8	Körperkraft

* Diese Manöver verursachen schwer heilbaren Schaden

Beschleunigung

Eine der herausragenden Wirkungen von potentem Schleim, ist die mögliche Hyperaktivität, die sich in einer Beschleunigung aller Aktivitäten des Monsters auswirkt. Im Spiel wirkt sich diese Eigenart so aus, daß jeder eingesetzte potente

Schleimpunkt eine komplette zusätzliche Handlung pro Runde ermöglicht.

Rüstung

Das Tragen von Schutzkleidung ist für viele Monster ungewohnt oder einfach nur überflüssig, weil man vielleicht schon eine besondere Haut hat, die einem Schutz gewährt. Manche jedoch - vor allem die Arma - tragen, meist antik anmutende, Rüstungen und Helme, um sich vor Schäden zu schützen. Ein Monster muß körperlich in der Lage sein, eine Rüstung zu tragen. Die meisten Rüstungen schränken die Möglichkeit zur Veränderung der Körpergröße oder Umformungen, die zur Aktivierung eines Gimmicks notwendig sind, stark ein. Als Monster sollte man also genau überlegen, ob eine Rüstung wirklich sinnvoll ist.

Verletzungen

Eine allgemeine Definition für die Entstehung und Auswirkung von Verletzungen bei Monstern zu finden, ist fast unmöglich, da ihre Formen und Grundbestandteile so stark variieren wie Schneekristalle in ihrer Form. Dennoch werden wir das 'Geschichtenerzähler'-übliche System benutzen, um die Schäden zu verwalten. Ein gesundes Monster besitzt im Normalfall 7 Schadensstufen, wobei die erste den unverletzten Zustand und die siebte die absolute Handlungsunfähigkeit darstellt. Wie nun Monster Schadenstufen erhalten und wieder verlieren, soll hier behandelt werden.

Heilung von Schadensstufen

Monster sind lebende Wesen. Bei der Heilung von Wunden ähneln sie den Menschen, denn auch sie können Wunden durch Zeit, Ruhe und Pflege auf natürlichem Wege heilen lassen. Pro Tag läßt sich so eine Gesundheitsstufe heilen. Monster haben jedoch einen besonderen Vorteil, solange sie über genügend Schleim verfügen. Pumpen sie normalen Schleim durch ihre Adern zu Wunden oder Brüchen, so sind sie mit dieser hochwertigen Kraftquelle in der Lage, Verletzungen sehr schnell zu heilen. Mit zwei Schleimpunkten läßt sich eine Gesundheitsstufe pro Runde heilen. Das Monster muß dazu nicht alle Aktivitäten einstellen, jedoch sinkt die Anzahl der Würfel für Handlungen um 2.

Schwer heilbare Verletzungen

Diese Art von Verletzungen entsteht bei Monstern nur durch die Einwirkung von Körperwaffen übernatürlicher Wesen, Kampf magie, magischen Waffen und Feuer, solange nicht eine weitere Einschränkung durch eine Schwäche gewählt wurde. Bei schwer heilbaren Schäden steigt die natürliche Ruhezeit pro Stufe auf eine Woche und die Heilung durch zwei potente Schleimpunkte erfordert, pro Gesundheitsstufe, 10 Runden absolute Konzentration.

Zusätzliche Schadensstufen

Besonders große, bzw. robuste Monster können in den Vorzug zusätzlicher Schadensstufen gelangen. Die dazu nötigen Vorteile können bei der Erschaffung eines Monsters gewählt werden, oder später als Gimmick gelernt und durch den Einsatz von Schleim aktiviert werden. Diese „neuen“ Schadensstufen werden an das „gesunde“ Ende der Tabelle angehängt und verschieben so auch ggf. schon bestehende Schäden in



Bereiche mit geringeren negativen Folgen für das Monster. Deaktiviert ein Monster mit stark angegriffener Gesundheit seine zusätzlichen Schadensstufen, so tritt nicht die entgegengesetzte Verschiebung ein. Das Monster verbleibt bei den gleichen negativen Modifikationen wie zuvor.

Besondere Aggregatzustände

Der Körper einiger Monster besitzt die Fähigkeit sich zu verflüssigen oder sogar gasförmig zu sein. Andere können ggf. über die Wirkungen bestimmter Gimmicks in den Genuß dieser Zustände gelangen. In jedem Fall ändert sich damit auch die Anfälligkeit gegenüber verschiedenen Angriffsarten. Einen gasförmigen oder flüssigen Körper mit einer Klinge zu Verletzen ist unmöglich, es sei denn, daß Monster besteht darauf eine stark komprimierte Form beizubehalten. Es bedarf schon des Einsatzes von extremer Hitze, Kälte oder vielleicht Strom. Auch bestimmte Chemikalien haben sich als äußerst gefährlich erwiesen, weshalb diese Monster an der Akademie auch eine Sonderschulung in Chemie bekommen (Ein solches, an der Akademie geschultes Monster, muß also mindestens einen Punkt in Chemie nehmen. Die Schadensstufen bei solch einem Monster entsprechen dem Zustand des Stoffes oder seiner Menge, aus der das Monster besteht. Wird der Zustand des Stoffes verändert oder seine Menge verringert, so kommt es zu einem Schaden. Hat das Monster Zugriff auf Ressourcen des Stoffes, aus dem er besteht, so kann es sich im Rahmen der normalen Heilungsdauer, durch Aufnahme regenerieren.

Bewegung

Im Vergleich zum Menschen besitzen Monster eine große Auswahl an Fortbewegungsformen, die sie ohne Hilfsmittel in Anspruch nehmen können.

	Gehen	Laufen	Rennen
Mensch	7	12+GES	20+3xGES
Fliegend	14	(12+GES)x2	(20+3xGES)x2
Fließend	4	8+GES	15+2xGES
Levitierend	7	-	-
Mehrbeinig	9	14+GES	22+3xGES
Nautisch	14	(12+GES)x2	(20+3xGES)x2
Nebelgestalt	9	10+GES	20+GES
Schlangenform	6	10+GES	20+GES
Vierbeinig	14	(12+GES)x2	(20+3xGES)x2

Die Angaben beziehen sich auf eine Bewegung auf ebener Fläche. Bei einem Sturzflug oder bei einer Abwärtsbewegung können ungleich höhere Geschwindigkeiten erreicht werden. In der Tabelle sind die wichtigsten im Vergleich zur menschlichen Bewegung aufgeführt.

Tod eines Monsters

Ein verstorbene Monster unterliegt einer relativ schnellen Verwesung, da der Hauptbestandteil des Körpers eh schon aus verrotteten Materialien bestand. Sollte ein, in einer Gruppe herumziehendes Monster versterben, so sind seine Kameraden verpflichtet, es umgehend zu einer Akademie zu bringen, damit alle Zeremonien durchgeführt werden können.

Einem Monster diese Gnade zu verweigern bedeutet für den Toten und die Nachlässigen eine große Schmach, die in einigen Fällen sogar schon zur Ächtung der Überlebenden führte. Die Dauer vom Eintreten des Todes bis zum absoluten Verfall des Körpers beträgt, je nach Körpergröße und Schleimgehalt zwischen mehreren Stunden und einer Woche. Handelt es sich bei dem Monster um ein sehr altes Exemplar, so kann der Zerfall jedoch auch sehr spektakulär in wenigen Sekunden nach Eintreten des Todes beendet sein.

ANHANG

- Eine Welt der Monster -

Vampire

Das Blut der Monster

Auch Monster haben Blut, das Vampire ihnen entziehen könnten. Jeder Blutsauger, der seine Zähne gierig in die Adern eines solchen unmenschlichen Gegners schlägt, wird jedoch vom grausigen Geschmack des Blutes angeekelt zurückweichen und - bei schwacher Selbstbeherrschung - sich vielleicht sogar übergeben. Abgesehen von dieser unangenehmen Nebenwirkung, bringt die Aufnahme einem Vampir auch keinen Blutpunktergewinn - die Struktur der monströsen Blutzellen weicht einfach zu sehr von der tierischer oder menschlicher Zellen ab.

Story: "Monster und Vampire"

Ist das nun der Schimmer einer Straßenlampe, oder das Tageslicht ? Seit ich beim Sammeln in der Deponie meinen Zeitanzeiger verloren habe, blicke ich durch das System nicht mehr durch. Hier unten in den Kanälen macht es aber auch eh nicht allzu viel Unterschied. Um das kleine Ding mit dem Mond und der roten Sonne, die abwechselnd auftauchen, ist es allerdings schade, es war ein Abschiedsgeschenk von Schnorz, einem der Atavus auf der Akademie. Nun ist es weg, auch egal. Was mich durch die Kanalisation treibt ? Der Hunger natürlich. Ich treibe mich nicht mehr so gerne dort oben rum, nicht nachdem sie mir beinahe den Kopf weggeschossen haben. So ein kleiner Knirps - Ich lauer hinter einer Straßenecke im Halbdunkeln und der Kleine, laß ihn etwas über die Sesamstraße hinaus sein, kommt also auf mich zu. Im richtigen Moment springe ich aus meinem Versteck, plustere mich auf und verzerre mein Gesicht zu der schönsten Fratze, die je ein Monster erzeugt hat - und dann dieses Glücksgefühl, als dem kleinen vor Schreck fast das Herz aussetzt - göttlich. Doch irgendwie, anstatt davonzulaufen, zieht der doch glatt eine Pistole aus seiner Jacke. Wäre ich nicht so perplex gewesen, hätte ich sie ihm vielleicht entreißen können, doch so kam der Schuß zu schnell und erwischte mich mitten in meinen aufgeblähten Kopf. Allem Verrottenden in mir zum Glück traf er nichts wichtiges, na ich glaub da oben ist eh nicht so viel drin, was es lohnen würde ne Kugel zu verschwenden... Aber davon haben die Daddy's in der Akademie uns nix erzählt. Scheint das der Lehrplan ein Recycling braucht... Pst! Warum ich mich kleinmache ? Hörst Du es nicht ? Die Schritte ? Pst! Nein, Du kannst es nicht sehen, aber trau mir - es ist da ! Es kann sich verstecken, ja unsichtbar machen und es schleicht hier rum. Manches Mal höre ich eine Ratte quieken. Ängstlich. Manchmal sehe ich dann später eine dieser Ratten, mit Bißspuren und sehr ausgetrocknet. Nein, mir hat es bislang noch nichts getan , außer... Einmal bin ich erwacht und hörte ein Fluchen durch die Gänge schallen, das sich entfernte. Das Fell an meinem Arm war blutig. Ich vermutete zuerst den Biß einer Ratte. Aber hast Du schon mal eine Ratte fluchen hören ? Vielleicht hat ihm mein Blut nicht geschmeckt. Vielleicht lag es an den alten Pizzen, die ich mir kurz vorher aus ein paar Schachteln gesammelt hatte. Irgend jemand hat sie, wohl schon vor einer Woche, netterweise in den Gully geschmissen... Ob ich an Vampire glaube ? Nun, ich habe noch keinen gesehen, aber die Atavus erzählten uns davon. Vielleicht ist es ja eine von diesen Kreaturen, die hier rumschleicht, wer weiß ? Solange er an mir keinen Appetit entwickelt, oder mir meine Nahrung wegfrißt...

Werwölfe

Über Werwölfe erzählt man sich unter Monstern wahrlich keine erfreulichen Geschichten. Oft verlaufen Konfrontationen sehr blutig und enden mit dem Tod eines Beteiligten - meist dem des Monsters. Vor allem die Maturos, haben in der Vergangenheit häufig schlechte Erfahrungen mit den Werwölfen gemacht. Viele Revierkämpfe haben seit der extrem zunehmenden Ausbreitung der menschlichen Siedlungen stattgefunden. Versuche eines friedlichen Kontaktes waren generell zum scheitern verurteilt.

Mit größer werdendem Einblick in die menschliche Gesellschaft und auch in das Leben der anderen übernatürlichen Wesen, wächst auch das Wissen über die Werwölfe. Die Monster wissen inzwischen, daß die Werwölfe auf ihrem ursprünglichen Weg - der Rettung von Gaia, also der Natur - vom eigenen Zorn geblendet sind und alles Leben, das nicht eins mit Gaia ist, vernichten wollen. Die Atavus haben inzwischen verstanden, das die Werwölfe sie als Teil des bösen chaotischen Gegenspielers von Gaia ansehen und jede Hoffnung verloren, einmal in friedlichen Kontakt mit diesen Wesen zu kommen.



Da Monster nicht wirklich Ausgeburten des Chaos sind, ist es auch nicht ohne weiteres möglich sie mit der entsprechenden Werwolf-Gabe zu entdecken. Nur wenn ein Monster einen Verseuchungsgrad von 5 oder mehr hat, ist es überhaupt möglich. Die Schwierigkeit beträgt 8.

Tremonomicon: „Werwölfe sind Gestaltwandler zwischen Mensch und Wolf. Menschen, die vermutlich mit einem Virus infiziert wurden (siehe Filmdokument 23/G). Eine direkte Auseinandersetzung mit diesen Wesen ist unter allen Umständen zu vermeiden. Aus unerfindlichen Gründen verliefen einige Begegnungen mit starken Ausbrüchen von Aggressionen seitens der Werwölfe, ohne daß ein Grund vorlag. Es ist jedoch nicht unmöglich diese Wesen zu besiegen. Der mächtige Rasfizz konnte uns einst von seinem Kampf gegen ein solches Wesen berichten, den er schwer verletzt überstand. Das Wesen, das er im Schlepp hatte, maß 2,53m und wog über 600 kg. Der behaarte Körper verfügte über klauenbewehrte Hände und ein wolfsähnliches Gebiß. Als Grund für die Auseinandersetzung gab Rasfizz an, daß er den ursprünglich menschlichen Waldarbeiter erschrecken wollte und dieser sich daraufhin in

dieses „Unwesen“ verwandelte. Zu Rasfizz Glück war er ein gut ausgebildeter und zäher Kämpfer, wodurch ihm ein knapper Sieg gelang.“

Magier

Tremonomicon: „Magier, erwachte Menschen, wie sie sich gerne selber bezeichnen. Wir haben durch die Schöpfungen magischer Experimente viel über diese Gruppe erfahren. Sie besitzen Fähigkeiten, die wir als Magie bezeichnen würden. Einige unserer Künste gleichen den ihren, jedoch sind sie nur ein Bruchteil ihrer Vielfalt und auf unsere Fähigkeiten abgestimmt. Magier sind in der Lage Monster bei Konzentration auch in einer harmlosen Form zu erkennen. Einer Konfrontation mit einem Magier ist abzuraten - sie besitzen zwar über einen ausgeprägten Sinn für das Übersinnliche und unsere Art, dennoch könnte ein gereizter Magier, der im Kampf geschult ist, einem Monster zur ernsthaften Gefahr werden. Im Zweifelsfall ist es ratsam bei einem bevorstehenden Kampf zu fliehen, oder sich aus dem Sichtbereich des Magier zu entfernen. Aufgrund eines neu geschlossenen Paktes mit den verrückten Magier-Erfindern, wird unser Wissen über die Welt des Übersinnlichen sicherlich bald neue Facetten bekommen.“

Ursprüngliche Energie

Mit der Macht über die ‘**Ursprüngliche Energie**’ ist es einem Magier möglich Quellen und freie Angstenergie wahrzunehmen oder zu steuern, solange sie nicht durch ein Monster in Schleim gebunden wurde. Magier, die über die Kontrolle geradezu meisterlich verfügen (Stufe 4) verfügen, können mit Angst verbundene Energie von Ihrer negativen Last befreien und sie wieder in den kosmischen Kreislauf zurückführen. Die Energie für eigene Zwecke zu nutzen, bedeutet sich der den Auswirkungen der Angst ungeschützt auszusetzen.

Geister

Tremonomicon [Eine ziemlich angerissene und verschmutzte Seite]: „Es gibt keine verschissenen Geister ! Jedes sogenannte Geisterphänomen oder im menschlichen Sprachgebrauch als ‘Spuk’ bezeichnetes Ereignis, ist entweder auf uns zurückzuführen oder durch ganz unspirituelle Gründe zu erklären !“

Feenwesen

Tremonomicon: „Unser Wissen über diese Wesen, stammt teils aus lange vergangenen Zeiten. Angeblich gibt es ein ganzes Reich von ihnen, zu dem die Eingänge bei Beginn des „Zeitalters des Unglaubens“ verschlossen wurden. Wenige von ihnen wandeln seitdem noch zwischen den Menschen. Ihre Hauptbeschäftigung scheint das Narren und Spaßmachen zu sein. Kontakte mit diesen Wesen werden von uns eher als harmlos eingestuft, wenn auch Aggressionen auf gebührende Gegenwehr stoßen werden.“

Die Geistwelt

Tremonomicon: „Manche unserer Brüder berichten uns von einer Dimension, die parallel zu der unseren existiert. Die Bewohner dieser Parallelwelt nennen sie das „Ohmbrah“, oder so. Es gibt dort zu allem, was auf der Erde existiert, etwas Entsprechendes. Die Form und Erscheinung der Entsprechung hängt jedoch ausschließlich vom metaphysischen Wert des Objektes ab. Oft sind die Schöpfungen der Natur in klarer, sauberer Form anzusehen, wogegen die Dinge aus menschlicher Produktion mit einer Vielzahl von Spinnennetzen umgeben sind (geradezu entzückend !). Die Netze sind ein Zeichen für die Urgewalt der Ordnung, von einigen Wesen ‘die Weberin’ genannt. Es gibt Wesen, die nur in dieser Welt leben und

auch nur dort anzutreffen sind. Andere sind in der Lage zwischen der Geistwelt und unserer Welt zu wechseln."

Das Computernetz

Story: Monster im Cyberspace

Tremonomicon: „Struxi Jukrefz Loh (12:03:1985:22:25:03): Machte eine erstaunliche Entdeckung bei meinen Irrfahrten durch das Netz. Wir hatten gerade unser System installiert, als wir auch schon von einem bislang unidentifizierten User angemailt wurden. Obwohl wir uns unsere Tarnungsstufe als nahezu undurchdringlich erdacht hatten, machte uns diese Person auf weitere Sicherheitslücken aufmerksam. Nach zwei Wochen regelmäßiger Kontaktaufnahme und des (einseitigen) Erfahrungsaustausches, erhielten wir eine Datei mit dem Namen VCAG_FRE.UUE, die sich nach entsprechender Behandlung als eine Art virtuelles Gefängnis (Virtuell Cage) erwies. Der User, der sich inzwischen als Web-Dragon vorgestellt hatte, meldete sich einen Tag nach der Installation von VCAG_FRE:

<WebDragn> Hallo Jukl !

/whois WebDragn

🔗 WebDragn is <Dragon@mycave.boh> (burning hot)

🔗 on Channel(s): #Private

➡ Hallo geehrter WebDragon ! Ich möchte mich für das Programm bedanken, auch wenn ich seinen Sinn noch nicht so ganz verstanden habe...

<WebDragn> Ich habe schon gesehen, daß Ihr es erfolgreich installiert habt.

➡ Was meinst Du mit „gesehen“, ich dachte unser System wäre dank Deiner Hilfe sicher ?

<WebDragn> ;-) Unwichtig, es ist in jedem Fall sicherer als vorher, nun laßt uns von etwas anderem reden.

➡ naja, o.k.

<WebDragn> Das Programm welches ich Euch gemailt habe, habe ich nicht ohne Hintergedanken geschrieben. Ich habe vor Monaten etwas im Netz gefangen, sagen wir besser gefunden, das ich zwar isolieren aber nicht zuordnen konnte.

<WebDragn> Nun, als ich auf Euch stieß, glaubte ich endlich einen geeigneten Platz gefunden zu haben. Wenn Ihr bereit seid, schicke ich Euch den Inhalt für Eueren Käfig. Allerdings mit der Auflage ihn sorgfältig zu bewahren !

➡ Aehm, darf ich erfahren >WAS< es ist ?

<WebDragn> Ich werde Euch direkt im Anschluß entsprechende Software senden, mit der ihr es eingehend untersuchen könnt.

➡ ... Na gut, ich nehme an wir haben ohnehin keine Wahl ?

<WebDragn> Nicht wirklich ;-) Einen Moment, ich starte den Transfer

[DATA TRANSMISSION COMPLETE - 5430KB RECEIVED]

<WebDragn> Die restliche Software schicke ich Euch auf dem üblichen Weg.

➡ Danke, meldest Du Dich wieder ?

<WebDragn> Sicherlich ;-) Bye !

➡ Bye

WebDragn has left the Channel.

Als wir die Software installiert hatten, staunten wir nicht schlecht. Vor uns auf dem Bildschirm tobte ein... äh... Cyber-Monster durch den virtuellen Käfig. Es schien ein wirkliches Eigenleben zu haben.

Wir schafften es schließlich sogar Kontakt mit ihm aufzunehmen und konnten feststellen, das es zu tiefgehenden Denkvorgängen in der Lage ist. Offen geblieben ist die Frage, woher es

kommt oder wie es entstanden ist. Momentan arbeitet unser Team an einem Weg, eine Brücke zwischen dem sogenannten Cyberspace und der realen Welt herzustellen.

Bislang haben uns jedoch die Acroaten jegliche Unterstützung dabei untersagt.

Monster im finsternen Mittelalter

Wir befinden uns im 12. Jahrhundert, der Zeit, in der die ersten Monster unbemerkt Einzug in die menschlichen Städte halten und sich an den wenig begangenen Plätzen der Städte niederlassen. Noch gibt es keine Vicanus und damit auch keine festen Strukturen, die einem Schutzsuchenden Sicherheit bieten könnten. Der große Ansturm auf die Städte liegt noch in weiter Ferne - beginnt man in Europa doch erst um 1850, die ersten großen Städte mit einer umfassenden Kanalisation auszustatten. Geeignete Katakomben finden sich nur in wenigen großen Städten wie Rom, Malta, Neapel und Alexandria.

Es sind die Abenteurer und die Verzweifelten, die den ersten Schritt in die unbekannte Welt wagen. Ein kleiner Teil der Monster, die zu diesem Zeitpunkt das Risiko wagen, gehören zu den machtgierigen oder leichtsinnigen Origo. Den Großteil stellen die Verstoßenen, die Damno, die Unterschlupf in den Siechenhäusern, auf Friedhöfen oder in der Lagern der Hafengebiete suchen.

Hier ein urbanes Monster zu spielen, bedeutet zum Einen die anstrengende Suche nach einem Revier und dessen Verteidigung - damit verbunden die ständige Furcht vor der Entdeckung durch die Menschen - den bitteren Kampf gegen Wesen aus den eigenen Reihen und nicht zuletzt der Kampf gegen bislang recht unbekannte übernatürliche Wesen, die in ihrer Macht den Monstern durchaus ebenbürtig sind.

Zum Anderen bedeutet ein Leben bei den Menschen, so lange vor ihrer Abstumpfung durch das Fernsehen, ein nahezu unendliches Potential an purer, tiefgreifender Angst, was für ein Monster Anreiz genug darstellen kann, die Risiken einer Stadt auf sich zu nehmen.

In den noch zahlreichen, vom Menschen wenig berührten Gegenden der Wildnis, befinden sich seit jeher die Reviere und Patrias der Origo.

Noch kommt es selten zu Kämpfen mit den Werwölfen, deren Reviere ebenfalls durch die Ausbreitung des Menschen betroffen sind. Auch von den verwunschenen Orten und Wäldern, in denen die Feen hausen, halten Monster genügend Abstand, um nicht mit diesem seltsamen Volk in Konflikte zu geraten.

**This is the end,
my friend...
2004-09-23**

Credits:

Copyright 1996
Dreamland Worx
Uwe Mundt



Autor & Design:

Uwe Mundt

Illustration:

Uwe Mundt,
Cindy Ludwig,
Jeronimo Busch,
Claudia Wamers,
Michaela Sommer,
10000 Color Clips
von CompuWorks

Lektorat:

Jens Fleuren

Trademarks:

The Storyteller System, Vampire - Die Maskerade, Werwolf - Die Apocalypse, Mage - The Ascension, A World of Darkness, Gothic-Punk, Wechselbälger, Numina, Psychometrie, Vampire-Spielerhandbuch, Quintessenz, Söhne des Äther

sind eingetragene Warenzeichen oder Copyrights von White Wolf, bzw. Feder & Schwert (deutsche Übersetzung).

Gremlins, Killertomaten, Godzilla, Gizmo, The Maxx, Cyberspace

sind eingetragene Warenzeichen oder Copyrights anderer Firmen.



**Die Erwähnung von oder Bezugnahme
auf Firmen, Warenzeichen oder Produkte
auf den Seiten dieses Buches
stellt keine Verletzung des Copyrights
durch den Autor dar.**

Index

A

Akademie.....	12
Angriff	
Schaden.....	67
Schwierigkeit	67
Angst.....	9
Angsthase.....	38
Angstpunkte	
Vorrat.....	65
Angstpunkte.....	12
Gebot	12
Gewinn.....	65
Anhang	69
Arcologien, Die	13
Arten	
Acc'o'livis	21
Actuari	21
Cetus.....	21
Matus.....	21
Silva.....	21

Attribute	16, 37
Häßlichkeit	16

B

Beeinflussung	
Befehl	53
Illusion.....	53
Mirror Man	45
Subtile Botschaft.....	44
Beschleunigung.....	67
Matus Geschenk	56
Bewegung	69
Bibliothek	61

C

Charakter	14
Abstammung	15
Charakterblatt	
Erklärungen	14
Entwicklung	66
Erschaffung	14
Beispiel.....	17
Konzept	14
Charakterblatt	13
Chronik	19
Computernetz, Das	71

D

Digitalis	43
Mirror Man	45
Poltergeist.....	43
Subtile Botschaft.....	44
Wechseln des Systems	43
Dramatik	67
Dramatische Systeme.....	67

E

Einführung.....	7
-----------------	---

Eingeschränkter Lebensraum.....	41
Empfindlich gegen Sonnenlicht	39
Empfindlichkeit gegen Feuer	39
Erfahrungspunkte.....	66
Erschrecken	37
Alpträume beschreiten	58
Inneres nach Außen kehren.....	58
Schrei des Grauens	58
Träume des Grauens	60

F

Fähigkeiten	16, 37
Erschrecken	37
Fliegen	37
Monster-Kunde	38
Technologie	38
Yellroar	38
Fäulnis	53
Fliegen	37
Fluch des Alters	57
Flügel.....	41
Fortbewegung	45
Die Gabe der Spinnen.....	55
Flug der Katze	55
Flügel.....	46
Hasenlauf.....	54
Levitation.....	46
Mehrbeinig	45
Teleportation	46
Fortis.....	46
Freie Punkte.....	17
Freiheit.....	12

G

Geborener Jäger.....	39
Gefolgsleute	61
Gegenspieler	69
Feenwesen	70
Geister	70
Magier	70
Vampire	69
Werwölfe	70
Geistestörungen	66
Geistwelt, Die.....	70
Gesang des Clipeus.....	56
Gestalt	
Berührung des Neptis	45
Flügel.....	46
Flüssige.....	40
Harmlose.....	40
Harmlose (Gimmick)	54
Kleine	41
Nebel	46
Nebelgestalt	40
Rattenkopf	45
Riesige	42
Schlangenform.....	45
Tausendfüßler	42
Unkontrollierte Wandlung	39
Vierbeinig	42
Zerfließen	46
Gesundheit	66
Gift	

Autotoxin	52
Entdecken	52
Fänge der Mantis	56
Giftdrüsen.....	50
Resistenz.....	41
Schmerzgift.....	57
Gimmicks.....	13, 16, 43
Griff in den Magen	58
Gruppen	15
Damno	6, 21
Origo.....	4, 20
Vicanus	5, 21

H

Handeln	67
Häßlichkeit	16
Heilung	
Absorption von Kleintieren	56
Erhebung der Toten	58
Hand der Rückkehr.....	57
Permanente Verseuchung.....	53
Temporäre Verseuchung.....	52
von Schadensstufen.....	68
Hintergründe	61
Horde	13, 21
Acroaten	22
Adulo	23
Arma	25
Atrox.....	26
Cerrdemen	27
Die Detestor.....	28
Funebri	29
Inpuri	30
Kinder der Peona	31
Necodemo.....	32
Netzwanter.....	33
Noctu	34
Struxi	35
Suggrandis	36

I

Immunität	
Einfache gegen Verdunkelung ...	60
gegen Gifte	41
gegen Radioaktivität	42
gegen Verdunkelung und	
Unsichtbarkeit.....	61
gegen Waffen.....	40
Index	73
Initiative.....	67

J

Jagdinstinkt.....	39
-------------------	----

K

Kampf.....	67
Crusher	46
Herz des Berserkers	47
Naturgewalten.....	47
Rasender Zorn der Technologie	44
Rumble	47
Tempo.....	46
Totenstarre.....	58

Voraussehen der nächsten	
Bewegung	61
Zusätzliche Stärke.....	46
Konter	43
Körper	
Achillesferse	41
Aggregatzustände	69
Botulismus	41
Freies Auge	58
Größe	47
Gummiball	41
Keine Gelenke	41
Kraft des Mordicus	55
Monsterblut.....	69
Panzerung	47
Drachen-Schuppenpanzer	48
Exoskelett	48
Federn.....	47
Fell.....	47
Lederhaut.....	48
Schuppen	47
Stachelpanzer.....	48
Stellenweise verstärkte Lederhaut	
.....	48
Rattenzähne	56
Teleskoparme	42
Übler Geruch	42
Waffen	48
Blick der Gorgonen	54
Fänge der Mantis	56
Fangzähne	49
Flammenaura	50
Froschzunge.....	50
Hörner.....	49
Klauen.....	49
Odem	52
Paralysierende Berührung.....	53
Schwanz	49
Spinnennetz	49
Stachelgeschosse.....	50
Stacheln	49
Stinktiedrüsen.....	55
Stromschläge	50
Tentakel	49
Übergroße Fangzähne.....	42
Wasserspucken	48
Zustand	66
Krankheitsüberträger	42
Kunst des Erschreckens	9
L	
Langlebig.....	40
Leben	
Gebot	12
Leben in der Stadt.....	9
Lebensfunke	17
Letzte Handgriffe	17
Lexikon	12
M	
Magie der Acroaten	52
Marotte	38
Menschliche Gesellschaft	41
Mentor	62

Mittelalter	71
Monster fremder Kulturkreise	37
Monster und Menschen.....	4, 9
Mutation der Erbinformationen	42
Mystische Fähigkeiten	39
N	
Noxen	13
P	
Patrias	13
Persönlichkeitsarchetypen 15, 37	
Persönlichkeitstypen	
Vielfraß.....	37
Zerstörer	37
Pfade der Origo	54
Physisch	41
Präludium	4
Programme	
aktive Maske.....	44
Assassin	45
Blockade	43
Bote	44
Helfer	44
KI-Killer	45
KI-Wächter	44
Kreischer.....	43
passive Maske.....	44
Rauch.....	44
Schild.....	43
Virus	44
Zeitverzögerung	44
Psychologisch	38
Q	
Quelle	13, 62, 65
R	
Rast der Toten	57
Riesenmaul	58
Rituale der Impurus	56
Rituale der Kultisten	57
Rollenspiel	
Erzählen	13
Gothic Punk	9
Grundregeln	14
Ruhm	62
Rüstung	68
S	
Sanfte Ruhe.....	55
Schaden	
durch Angriffe	67
Heilung	68
Schwer heilbare Verletzungen ...	68
Tod eines Monsters.....	69
Zusätzliche.....	68
Schatz	62
Schleim	13
Allesfresser	41
Blutgier	41
Fleischfresser	41
Vorrat	17, 65

potente Schleimpunkte.....	65
Wand	53
Schutz	
Bannkreis	57
Duft des Todes.....	57
Einäugiger Schaf.....	54
Geistesschild.....	53
Körperpanzerung	47
Nebelgestalt	46
Rüstung	68
Schleimwand.....	53
Unsichtbarkeit.....	54
Zerfließen	46
Schwächen	17, 38
Schwarm	
Anziehungskraft.....	40
Erschaffung.....	53
Kontrolle.....	53
Soziales	
Adeptio	12
Admissare	12
Adolesc	12, 14, 40
Atavus	13
Kind	40
Nachkommen	12
Respekt	12
Unterschiede	10
Sprache	
Yellroar	38
Status	63
Story	
Monster im Cyberspace	71
Monster und Vampire	69
Monstergeschichten	19
Strukturen	6
Systeme	20, 64
Szenen	67
Szenerie	9
T	
Tagträumer	38
Talisman	63
Tarnung	
Arculus Schein.....	55
Fänger des Lichts.....	55
Gebot	12
Rauchwolke	56
Stimme imitieren.....	52
Unsichtbarkeit.....	54
Verstoßener des Lichts	56
Technik.....	10
Technologie	38
Titelseite	1
Tod	69
Gebot	12
Todessehnsucht.....	39
Tremonis	58
Tugenden	17, 64
U	
Unsichtbarkeit.....	54
Unsterblichkeit.....	40
Ursprüngliche Energie	65

V

Verbindungen zu Monstern	40
Verbündete	63
Verhalten	15
Verkürztes Leben	42
Verletzungen	68
Verseuchung	64
Abstufungen	64
Abwandlungen	64
Erkennen	52
Giftresistenz	41
Heilung	64
Insekten-Vernichtungsmittel	41
Mutation	42
Permanente Heilen	53
Resistenz gegen Radioaktivität ..	42
Temporäre Heilen	52
Vielfraß	16, 39
Vorteile	16
Vorzüge	17, 38

W

Wahre Welt, Die	13
Wahren, Die	13
Wahrnehmung	39
Beluas Stimme	55
Blick in die nahe Geistwelt	53
der nahen Geistwelt	61
dunkler Geheimnisse	53
durch Telepathie	61
Einäugiger Schaf	54
Exaktes Gewichtsgespür	60
Freies Auge	58
Infrarot	60
Magie erkennen	60
Psychometrie	61
Sehen im Dunkeln	60
Spur der Beute	60
Stimme der Toten	57
Übernatürliche	60
Ultraschall	60
unsichtbarer Personen	61
Verbessertes Hören	60
Verbessertes Riechen	60
Verbessertes Sehen	60
verdunkelter Personen	61
verdunkelter Wesen	60
Viele Augen	39
von Gift	52
von Verseuchungen	52
Voraussehen im Nahkampf	61
Wesen	15
Willenskraft	17, 65
Wohnraum	62

Z

Zeitalter des Unglaubens	13
Zeitalter des Unglaubens	9
Zerstörer	16
Ziele	9

**Gefallen Ihnen die
Bilder von
Jeronimo, Cindy,
Caryad und Claudia
?**

**Möchten Sie
gerne selbst ein
Bild nach Ihren
Wünschen
gemalt haben ?**

**Mailen Sie mir, ich
leite Ihre Anfrage
gerne weiter!**

ACHTUNG !

Dieses Regelwerk ist
SHAREWARE - das bedeutet,
daß Sie es ohne Bedenken für
Freunde und Bekannte **AUS-
DRUCKEN** und
FOTOKOPIEREN dürfen.
(Dieses Angebot gilt **nicht** für
die Weitergabe durch Geschäfte
bzw. mit kommerziellen
Absichten!)

Sollten Sie **GEFALLEN** an
den Regeln finden und öfter mit
ihnen spielen wollen, so seinen
Sie bitte so **FAIR**, mir für mei-
ne entstandenen Mühen eine
SPENDE zukommen zu lassen.
Bitte überweisen Sie das Geld
auf mein Konto

Allen Spielern von
MONSTER - DIE REBELLION
wünsche ich viel Spaß !

Uwe Mundt
Kto.nr.:783456
Sparkasse Krefeld
BLZ: 320 500 00

Uwe@drosi.de

ACHTUNG !



MONSTER

- Die Rebellion -



Name:
Spieler:
Geschichte:

Wesen:
Verhalten:
Konzept:

Alter:
Patrias:
Horde:

Attribute

(7/5/3, F5)

Körperlich

Körperkraft 000000
Geschick 000000
Widerstandskraft 000000

Gesellschaftlich

Charisma 000000
Manipulation 000000
Häßlichkeit 000000

Geistig

Wahrnehmung 000000
Intelligenz 000000
Geistesschärfe 000000

Fähigkeiten

(13/9/5, F2)

Talente

Athletik 000000
Aufmerksamkeit 000000
Ausdruck 000000
Ausweichen 000000
Einschüchtern 000000
Fliegen 000000
Gassenwissen 000000
Lügen 000000
Nahkampf 000000
Tier-Empathie 000000

Fertigkeiten

Bewaffn. Nahkampf 000000
Erschrecken 000000
Fernkampf 000000
Jagen 000000
Klettern 000000
Schleichen 000000
Sicherheit 000000
Tarnen 000000
Tierkunde 000000
Überleben 000000

Kenntnisse

Enträtseln 000000
Ermittlungen 000000
Kanalisationskunde 000000
Medizin 000000
Monster-Kunde 000000
Okkultismus 000000
Ortskenntnis 000000
Psychologie 000000
Sprachen 000000
Toxikologie 000000

Vorteile

Gimmicks

(8, F8)

Hintergrund

(5, F1)

000000
000000
000000
000000
000000

Tugenden

(7, F2)

Gewissen 000000
Selbstbeherrschung 000000
Mut 000000

Andere Eigenschaften

000000
000000
000000
000000

Verseuchung

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
[][][][][][][][][][]

Willenskraft

(M, F2)

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
[][][][][][][][][][]

Vorrat

(W10)

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
[][][][][][][][][][]
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Schleim
möglich
Angst

Gesundheit

Blaue Flecken	0	
Verletzt	-1	
Schwer verletzt	-1	
Verwundet	-2	
Schwer verwundet	-2	
Verkrüppelt	-5	
Außer Gefecht		

Erfahrung

Waffe	Schwierigkeit	Schaden

MONSTER – DIE REBELLION

BOOSTER-PACK

Geben Sie Ihren Monstern weitere wunderbar - abscheuliche Fähigkeiten, um noch grauenhaftere Dinge anstellen zu können. Neue Vorzüge und Nachteile, Gimmicks, Hintergründe und Fähigkeiten erweitern das Spektrum der Monstrositäten.

A	Schnabel Waffenwuchs	V VI	Verrottendes Fleisch Zerstörerisches Gebrüll	VII VII
Amentia Blubberblasen Irisierende Haut Nachtisch Zerrbild	V V V V V	M	U	
F	Magie der Acroaten Angstprojektion Angstwellen Magie der Noctu Erweiterung Fluch des Steins Geruch Lebendige Skulptur Macht entreißen Macht verleihen Offenbarung des Flusses Umkehrung der Ruhe Verschmelzen Versteinern	VI VI VI VI VII VII VI VII VI VII VI VII VI VI	Uralte Monster Erschaffung Hintergrund Nachkommen Vorzug Uralt	X X X X X
Fähigkeiten Gestaltwandeln Kunde der Nacht Luftkampf Menschliche Gesellschaft	VIII VIII VIII VIII VIII	S	V	
G	Gimmicks kompakte Tabelle und Horden	II II III IX III	Vorzug Besondere Beine Besonderer Speichel Erwachtes Wesen Gesichtslos Gewaltige Flügelspannweite Hyperaktiv Lebende Körperteile Leichte Knochen Mimikry Schnabel Zerstörerisches Gebrüll Zusätzlicher Kopf Zusätzliches Gesicht Zusätzliches Paar Gliedmaßen	II II II II II II II II II III III III III IV
H	Hintergrund Clan	IX		
K	Körperwaffen Giftstachel Schlafgiftdrüsen	V V V	T	
	Tremonis Grauenhafte Wunde	VII VII		

Neue Vorzüge und Schwächen

Besonderer Speichel (Physisch, 4-10 Pkt. Vorzug)
Anstatt wie bei normalem Speichel hat Ihr im Mundraum gebildetes Sekret besondere Eigenschaften. Sollten Sie nicht das Gimmick Wasserspucken erwerben, so bleiben die damit verbundenen Möglichkeiten begrenzt und Ihr Speichel läßt sich nicht als Waffe einsetzen. Um genügend besonderen Speichel

zum Wasserspucken freizusetzen, muß ein potenter Schleimpunkt eingesetzt werden.

Kosten	Ähnlichkeit	Schaden
4 Punkte	Kochendes Wasser	3 Punkte
6 Punkte	Kochendes Öl	5 Punkte
8 Punkte	Entzündetes Öl	7 Punkte + Feuer
9 Punkte	Geschmolzenes Blei	10 Punkte
10 Punkte	Lava	10 Punkte + Feuer

MONSTER – DIE REBELLION

Booster-Pack

Besondere Beine (Physisch, 3 Pkt. Vorzug)

Ihre Beine sind einsetzbar wie ein weiteres Paar Arme. Sie können damit z.B. beim Fliegen etwas festhalten oder sogar eine Waffe führen. Die Schwierigkeit für Aktionen mit Ihren „Bein-Armen“ ist um +1 erhöht. Diese Beine ermöglichen allerdings keine zusätzliche Attacke.

Erwachter Geist (Übernatürlich, 15 Pkt. Vorzug)

Ihr Geist ist wahrlich erleuchtet und eröffnet Ihnen so die Möglichkeit die wahre Magie auszuüben, die im 'Normalfall' nur den menschlichen Magiern zugänglich ist. Durch diesen Vorzug erhalten Sie Zugang zu den neun Sphären und können auch einige der typischen Hintergründe, Fähigkeiten, Vor- und Nachteile für Magier wählen. Da Sie kaum Zugang zu den Wissensbeständen der Magier erhalten werden, müssen Sie für das Erlernen jeder Sphäre den vollen Preis bezahlen. Ansonsten haben Sie zu Beginn der Erschaffung zusätzlich einen Punkt Erleuchtung und 3 Punkte Sphären. Die Preise für die Ausbildung der Fähigkeiten, entsprechen den höchstmöglichen Angaben im Regelwerk für Magier.

Als erwachtes Monster sind Sie in der Lage, Angstenergie als Grundmaterial für Ihre Magie zu nutzen. Vier Angstpunkte entsprechen einem Punkt der üblichen Grundsubstanz.

Gesichtslos (Übernatürlich, 4 Pkt. Vorzug)

Sie haben kein Gesicht. Alle Aktionen die einen Augenkontakt voraussetzen sind automatisch zum Scheitern verurteilt. Ihre Stimme scheint aus dem Nichts zu kommen und Ihre Nahrung müssen Sie in Ihren Kopf pressen. Ihr Würfelpool beim Erschrecken steigt um +2.

Gewaltige Flügelspannweite (Physisch, 5 Pkt. Vorzug)

Ihre Flügel sind von überdimensionaler Größe. Sie können das doppelte Gewicht (die doppelte Körpergröße) in die Höhe hieven oder doppelt soweit wie üblich gleiten. Der Würfelpool für Angriffe mit den Flügeln steigt um +2.

Herdentier (Mental, 2 Pkt. Schwäche)

Sie fühlen sich nur im Schutze einer großen Gruppe wohl, in der Sie untertauchen können und auch Unterstützung finden. Die Schwierigkeit aller Aktionen, bei denen Sie völlig auf sich allein gestellt sind, erhöhen sich um +2.

Hyperaktiv (Physisch, 1 Pkt. Vorzug)

Ihr Körper ist kein Freund der Ruhe. Es ist Ihnen angeboren, sich schnell und viel zu bewegen. Sie dürfen aus diesem Grund - ohne irgendwelche Abzüge - zwei volle Aktionen in jeder Runde tätigen. Allerdings haben Sie durch Ihre Hyperaktivität auch leichte Nachteile. Zum einen verbrauchen Sie am Tag zwei Schleimpunkte als Nahrung und es fällt Ihnen schwer, sich in körperlicher Ruhe auf eine Aktion zu konzentrieren. Erhöhen Sie deshalb die Schwierigkeit für solche Aktionen um +2 (z.B. Meditation, Verstecken, Schlösser öffnen).

Kopfflos (Physisch, 1 Pkt. Schwäche)

Sie haben keinen Kopf. Statt dessen sind Ihre Nase, Augen, Ohren und Ihr Mund an Ihrem Torso angebracht. Dadurch steigen die Schwierigkeiten bei Bißattacken und Wahrneh-

mungswürfen um +2. Alle Attacken, die auf einen potentiellen Kopf gezielt sind, scheitern.

Lebende Körperteile (Übernatürlich, 5 Punkte Vorzug)

Einmal von Ihnen abgetrennte Körperteile bleiben lebensfähig und voll kontrollierbar (Schmerzmodifikationen gelten). Abgetrennte Extremitäten können jederzeit wieder angefügt werden (Heilung der entsprechenden Schadensstufen) und verlieren damit ihre Eigenständigkeit. Dieser Vorzug gilt für alle Arten von Körperzerteilung !

Verzichten Sie auf eine Angliederung, so beginnt das Körperteil nach einigen Tagen mit der Entwicklung einer eigenen Intelligenz und eigenen Charakterzügen, die jedoch nie im krassen Gegensatz zum Ursprung sein können. Das Körperteil wird Ihnen von nun an wie ein Verbündeter zur Seite stehen, kann jedoch - entsprechend seinen Möglichkeiten - seine eigenen Erfahrungen sammeln und sich unabhängig von Ihnen entwickeln. Die Anziehungskraft zwischen Ihrem Körper und dem nun unabhängigen Körperteil ist sehr hoch und sorgt dafür, das ein Zusammenbleib gesichert ist - zumal eine Art von Befehlsgewalt bei dem Teil des Körpers bleibt, das den Kopf beinhaltet. Wenn ein solcher Körperteil an der ursprünglichen Stelle Ihres Körpers festhaftet und der Ort der Trennung sogar von Fell oder Kleidung verhüllt wird, ist es nahezu unmöglich die Veränderung zu erkennen. Im einem Fall, wo nur noch das abgetrennte Körperteil überlebt hat (weil der Rest z.B. verbrannt wurde) existiert das Monster in Form dieses Körperteils weiter.

In diesem Zusammenhang läßt sich eine Hand erwähnen, die es durch eisernes Engagement in Hollywood sogar zu Welt-ruhm brachte (angesichts ihrer ständigen kalten Schweißausbrüche schon ein kleines Wunder...).

Leichte Knochen (Physisch, 5 Pkt. Vorzug)

Ihre Knochen sind außerordentlich leicht und somit liegt Ihr Gesamtgewicht bei nur einem Drittel. Leichte Knochen sind empfindlicher (Stoßschäden: -2 Würfel Widerstandskraft). Beim Fliegen brauchen Sie nur Ihre gedrittelte und abgerundete Körpergröße zu heben und haben daher ggf. noch Potential für schwere Lasten. Sie können sich außerdem wesentlich länger im Gleitflug bewegen und schneller abheben.

Mimikry (Physisch, 1 Pkt. Vorzug)

Die Form und Färbung Ihres Körpers ist so ausgelegt, das er wie ein Teil eines viel größeren Körpers aussieht oder sich in einer bestimmten Umgebung (Fels, Sand, Wald, Mauer) nahezu unsichtbar einfügt. Je nach Ausprägung senken sich die Schwierigkeiten unter entsprechenden Voraussetzungen für Erschrecken oder Tarnen um -2.

Parasit (Physisch, 5 Pkt. Schwäche)

Sie brauchen zum Überleben einen lebendigen Wirt - zum Beispiel einen Menschen, ein Tier, etc. - in dem Sie sich einnisten können. Sie besitzen immer nur das Erscheinungsbild und die körperlichen Attribute des aktuellen Wirtes.

Wenn Sie bestimmte Gimmicks einsetzen, wird dieser Vorgang bei Ihrem Wirt mit hoher Wahrscheinlichkeit sichtbare physikalische Schäden hinterlassen (z.B. zerrissene Fingerkuppen beim Wachstum von Krallen). Auch wenn sich diese Schäden nicht negativ auf die Gesundheitsstufen auswirken,

MONSTER – DIE REBELLION

Booster-Pack

kann es unangenehm auffällig sein und das Erscheinungsbild senken. Schäden Ihres Wirtes heilen nur bei entsprechender Behandlung auf natürlichem Weg. Wenn Ihr Wirt stirbt, haben Sie eine Anzahl von Stunden, gleich Ihrer Widerstandskraft, Zeit, um sich einen neuen Wirt zu suchen. Jede weitere Viertelstunde ohne Wirt verursacht eine schwer heilbare Gesundheitsstufe.

Für die Eroberung eines Wirtes muß ein Wurf auf Geschick + Lügen (Schwierigkeit: Widerstandskraft des Opfers +3) mindestens drei Erfolge erbringen.

Schnabel (Physisch, 3 Pkt. Vorzug)

Sie haben anstelle von Gebiß und Zähnen einen Schnabel. Das ermöglicht Ihnen einen Bißangriff mit einem Schaden von Körperkraft+3.

Symbiont (Übernatürlich, 5 Pkt. Vorzug)

Sie haben die wundersame Fähigkeit, sich mit anderen Symbionten zu einem stärkeren Wesen zu verbinden oder in einem gewaltsamen Akt die Herrschaft über ein anderes Wesen zu erlangen und dessen Kräfte zu nutzen.

Die Verschmelzung zweier Symbionten verläuft auf freiwilliger Basis und ist jederzeit aufhebbar. Kein Symbiont kann dauerhaft von einem anderen übernommen werden - spätestens während einer Schlafphase kann der Unterworfenen ausbrechen. Anders ist es bei dominierten Nicht-Symbionten. Einmal mit dem Symbionten verschmolzen, gibt es für sie kaum Rettung mehr - bis zur Abstoßung. Für die Beherrschung muß ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit Willenskraft des Opfers+3) mindestens drei Erfolge erzielen. Beim Verschmelzen müssen die Körper unbedeckt nebeneinander liegen. Bewegung, Kleidung, Rüstungen oder Stricke machen eine Vereinigung unmöglich.

Das entstehende Wesen verfügt über das Aussehen eines der Beiden (oder einer Mischung), die höhere Körpergröße, die jeweils höheren Attribute und Schadensstufen. Nur bei der Vereinigung von Symbionten werden alle Eigenschaften auf diese Weise behandelt. Über den Einsatz eines Attributes, einer Fähigkeit oder eines Gimmicks entscheidet immer der Symbiont, dem das Genutzte entstammt. Bei einem Patt müssen sich alle einig sein (Die Initiative hat der Symbiont mit der höchsten Geistesschärfe).

Eine unfreiwillige Trennung kann immer dann eintreten, wenn dem gemeinsamen Körper schwer heilbarer Schaden zugefügt wird. Jedem Symbionten muß ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) gelingen, um nicht den Kontakt zu verlieren. Für unfreiwillig Gefangene ist dies die einzige Möglichkeit zu entkommen. Allerdings muß dazu ein Willenskraftduell gegen jeden beteiligten Symbionten gelingen (Schwierigkeit 6). Ein so Befreiter erinnert sich an die gemeinsame Zeit und kann so zu einer ernsthaften Gefahr für alle Monster werden. Natürlich entfallen bei der Abstoßung augenblicklich alle Vorteile und jeder Beteiligte erhält zusätzlich eine schwer zu heilende Wundstufe.

Tierfreundschaft (2 Pkt. Vorzug)

Da Ihre Erbinformationen in wichtigen Bereichen mit denen einer bestimmten Tierart übereinstimmen, betrachten Tiere dieser Sorte Sie als vertrautes Wesen. Die Tiere werden keine Furcht zeigen, noch Aggressionen gegen Sie hegen. Im Gegen-

teil. Sie können sich sogar in Yellroar (sehr eingeschränkt) unterhalten, weil Sie die Gedankengänge dieser Tierart nachvollziehen können. Es ist Ihnen allerdings auch untersagt ein Tier 'Ihrer' Art zu töten oder zu mißhandeln. Sollten Sie so etwas vorhaben, so muß Ihnen ein Wurf auf Gewissen (Schwierigkeit 7) mißlingen, um nicht von Ihrem Plan abzuweichen.

Vierbeinig (Physisch, 5 Pkt. Schwäche)

Sie verfügen nur über vier Beine und keine Arme. Aufrechtes Gehen bleibt Ihnen versagt. Auch fehlt Ihnen der gegenstellbare Daumen, der den Einsatz von Fähigkeiten ermöglicht. Sie können also ohne Vorbereitungen keine Fähigkeit ausüben, die Hände erfordern.

Zerstörerisches Gebrüll (Physisch, 4 Pkt. Vorzug)

Mit Ihrem Gebrüll können Sie sogar härteste Materialien zerstören. Ein Wurf auf Widerstandskraft + Ausdruck zeigt, ob der Schrei stark genug war. Die Schwierigkeit variiert zwischen 3 für Glas, 8 für Stein und 10 für Metall. Mindestens drei Erfolge sind notwendig.

Befinden Sie sich im Nahkampf mit einer Person, so verursacht jeder Erfolg eine Stufe Betäubungsschaden.

Zusätzliches Gesicht (Physisch, 2 Pkt. Vorzug)

Sie haben ein weiteres Gesicht. Im optimalen Fall sitzt eines auf der Vorderseite Ihres Kopfes und eines am Hinterkopf - dann haben Sie immer zwei Versuche bei Wahrnehmungswürfen, die Ihre Augen betreffen. Bei anderen Aufteilungen, entscheidet der Erzähler über die Vorteile. Beachten sie, daß andere Vorzüge und Gimmicks, die das Gesicht betreffen, jeweils nur für ein Gesicht gelten und ggf. mehrmals erworben werden müssen.

Zusätzlicher Kopf (Übernatürlich, 7 Pkt. Vorzug)

Sie haben einen weiteren Kopf, der in der Lage ist unabhängig vom anderen zu denken. Sie können in zwei unterschiedliche Richtungen schauen, haben zwei Versuche bei allen Wahrnehmungsversuchen, eine extra Bißattacke und können zwei Gedankengänge parallel verfolgen. Die Kommunikation zwischen den Köpfen findet nur per Worten und Hormonen statt. Beachten sie, daß andere Vorzüge und Gimmicks, die den Kopf betreffen, jeweils nur für einen Ihrer Köpfe gelten und ggf. mehrmals erworben werden müssen.

Zusätzliches Paar Gliedmaßen (Physisch, 2-6 Pkt. Vorzug)

Sie haben ein Paar zusätzliche Gliedmaßen. Zusätzliche Aktionen können mit einer um +3 gesteigerten Schwierigkeit ausgeführt werden. Sie können sich damit auch wie ein mehrbeiniges Wesen auf vier, sechs oder acht Beinen bewegen und sind damit etwa um die Hälfte schneller.

2 Punkte: Stärke der Glieder entspricht Ihrer Körperkraft-4

4 Punkte: Stärke der Glieder entspricht Ihrer Körperkraft-2

6 Punkte: Stärke der Glieder entspricht Ihrer Körperkraft

Neue Gimmicks

Amentia

Diese Gimmicks sind ein paar kleine Gemeinheiten, deren Ursprung den Cerrdemen zuzuordnen ist. Sie lassen sich zu Beginn nur von Cerrdemen erwerben und kommen in der Regel auch nur bei Cerrdemen vor. Das, was andere Monster an diesen Gimmicks so stört ist, daß Amentia es vermag auch ihnen Angst und ernsthafte Probleme zu bereiten.

●● Irisierende Haut

Ihre Haut schillert chaotisch in den Farben des Regenbogens. Es fällt schwer, Sie anzusehen und nicht dem beinahe hypnotischen Zauber dieses Gimmicks zu verfallen.

System: Nach dem Einsatz eines potenten Schleimpunktes beginnt sich Ihre Haut wie beschrieben zu verändern und leicht zu leuchten. Versuche, sich mit aktiver 'Irisierender Haut' zu verstecken erhalten Schwierigkeit +3. Jeder Gegner der Sie bei einer Aktion ansieht, erhält automatisch Schwierigkeit +1. Erfordert die Aktion hohe Konzentration auf Ihre Person (Zielen, Beeinflussung durch Blickkontakt), so steigt die Schwierigkeit um +2 und es muß ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) gelingen.

●●● Zerrbild

Sie erscheinen kurzzeitig wie ein Zerrbild ihres Opfers. Dabei fließen die bewußten und unterbewußten Ängste des Wesens mit in die Veränderung ein und heben die größten Schwächen wie bei einer Karikatur hervor. Durch das Gimmick erreichen Sie die bestmögliche Veränderung Ihres Aussehens, um einen Gegner einzuschüchtern oder sogar zum Wahnsinn zu treiben.

System: Während dieser Veränderung besitzen sie automatisch Erscheinungsbild, bzw. Häßlichkeit Null, was sowohl für Menschen, als auch für Monster gleichermaßen unangenehm ist. Ein Wurf auf (Erschrecken + Differenz des Aussehens zum Original) gegen eine Schwierigkeit gleich der Willenskraft des Opfers (welches in diesem Fall auch ein Monster sein kann), gibt durch die Erfolge die Menge der freigesetzten Angstpunkte an. Das Gimmick wird durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes aktiviert und bleibt einer Zahl von Runden gleich Ihrer Willenskraft aktiv.

●●●● Blubberblasen

Wie aus dem Nichts wachsen auf der Haut des berührten Gegners kleine gefüllte Blasen, die sich langsam aufblähen und mit einem lustigen „Plopp“ zerplatzen und rumspritzen, sobald das Opfer sich bewegt.

System: Durch den Einsatz eines potenten Schleimpunktes bringen Sie die Haut des Gegners zum blubbern. Das sich in den Blasen sammelnde Material ist entweder Schleim bei Monstern, oder Blut bei anderen Wesen. Monster und Vampire verlieren durch dieses Gimmick einen Punkt des Vorrates pro Runde, alle anderen Wesen zusätzlich eine Gesundheitsstufe pro Runde durch den Blutverlust. Das Opfer kann am Ende jeder Runde versuchen, die Wirkung durch drei Erfolge bei einem Widerstandskraftwurf (Schwierigkeit 7), aufzuheben.

●●●●● Nachtsich

Dieses Gimmick ist eine äußerst miese und hinterlistige Waffe. Sie verwandeln sich kurzerhand in eine absolut unwiderstehliche Nahrung für den Gegner. Sie treffen automatisch immer den absoluten Gaumenkitzel. Gleichzeitig entsteht ein Verlangen im gegnerischen Gehirn, das normalen Hunger bei weitem übersteigt.

System: Drei potente Schleimpunkte sind notwendig, um die notwendigen Veränderungen innerhalb von einer Runde abzuschließen. Der verblüffte Gegner wird daraufhin einen Wurf auf Willenskraft (Schwierigkeit 9) machen und dabei mehr Erfolge vorweisen müssen, als Sie in mit einem Wurf auf Intelligenz + Lügen (Schwierigkeit 8), um Sie nicht komplett zu verspeisen. Gegebenenfalls kann die Zahl der Erfolge noch erhöht werden, wenn sich das Opfer in einem Zustand intensiven Hungers befindet. Sobald Sie vom Gegner verspeist wurden, verwandeln Sie sich in Ihrem Gegner zurück und können ihn nun von innen heraus bekämpfen. Der Vorteil liegt in der Unwirksamkeit sämtlicher äußerlicher Abwehrmechanismen wie Panzerung und Körperwaffen. Die Körpergröße bei Einsatz des Gimmicks darf nicht größer sein, als die des Opfers.

Körperwaffen

●●● Schnabel

Sie haben einen Schnabel anstelle von Gebiß und Zähnen.

System: Angriffe erfolgen mit Geschicklichkeit + Nahkampf (Schwierigkeit 5) wie ein Bißangriff, nur daß der Schaden Körperkraft+3 beträgt. Dieses Gimmick sollte permanent gewählt werden. Die Wachstumszeit beträgt bei einem temporären Schnabel 3 Runden und verbraucht einen Schleimpunkt.

Abwandlungen: Ihr Schnabel ist so hart, das auch ein Anriff gegen Holz (leicht), Stein oder Stahl (stark) ihm nichts anhaben kann.

●●● Schlafgiftdrüsen

Diese Drüsen dienen zum „vergiften“ Ihrer Zähne, Klauen, Hörner oder nur Ihrer Hautoberfläche. Diese Eigenschaft muß für jede Körperwaffe einzeln erworben werden. Sie selbst sind natürlich immun gegen „Ihr“ Gift.

System: Durch den Einsatz eines Schleimpunktes benetzen Sie Ihre Körperwaffe mit ihrem Gift. Das Gift bleibt so lange aktiv, bis sie getroffen haben oder sich Ihre Körperwaffe wieder zurückverwandelt. Die Grunddauer des tiefen Schlafes beträgt 6 Stunden und setzt automatisch ein. Erfolge eines Willenskraftwurfes (Schwierigkeit 7) des Opfers, senken die Zeit um jeweils eine Stunde.

●●●●● Giftstachel

Diese Körperwaffe ist ein mit einer Giftdrüse kombinierter Stachel, den Sie irgendwo an Ihrem Körper plazieren können.

System: Ein erfolgreicher Angriff mit Geschicklichkeit + Nahkampf (Schwierigkeit 7, Schaden = Körperkraft) ist notwendig, um den Stachel im Fleisch des Gegners zu versenken und das Gift zu übertragen. Das Gift verursacht Widerstandskraft+1 (mindestens 3) Schadensstufen.

Abwandlungen: Der Giftstachel kann wie bei einer Wespe im Opfer steckenbleiben (Widerhaken) und wächst bei Ihnen innerhalb eines Tages und durch den Einsatz von vier Schleimpunkten nach (stark).

●●●●● Waffenwuchs

Wenn Sie - auf welche Weise auch immer - in der Lage sind, Ihren Körper beliebig zu formen, so können Sie mit diesem Gimmick, aus Ihrem Körper oder einem Körperteil eine beliebige Waffe entstehen lassen, die sie selbst - oder auch andere nutzen können.

System: Je Waffe ist ein potenter Schleimpunkt aufzuwenden. Die Waffen entsprechen in ihrem Angriffswert den realen Vorbildern. Der Schaden wird bei jeder Waffe je nach Art des Materials gesenkt.

Haut und Knochen	-1
Haut	-2
verdichtete Flüssigkeit	-3
verdichtetes Gas	-4

Ein zu einer Axt umgeformter Arm würde also mindestens einen Schaden von Körperkraft+1 bis Körperkraft+4 bei einer Trefferchance von 7 anrichten. Der Angriff erfolgt wie üblich mit bewaffnetem Nahkampf. Eine mit diesem Gimmick hergestellte Waffe - mit Ausnahme von reinen Stoßwaffen - verursacht schwer heilbare Wunden. Ein nettes Beispiel für die Kombination mit anderen Gimmicks, wäre zum Beispiel eine Keule mit Giftstacheln und einer Flammenaura, die neben normalem Stoßschaden schwer heilbaren Schaden durch die Stacheln, das Gift und das Feuer verursachen würde.

Abwandlungen: Sie können durch den zusätzlichen Aufwand eines potenten Schleimpunktes Ihre Waffe so härten, daß sie den vollen Schaden anrichtet (stark).

Magie der Acroaten

●●●●● Angstprojektion

Sie möchten jemanden Verängstigen, dürfen dabei aber nicht selber in Erscheinung treten? Mit der Energie der puren Angst können Sie das lästige physikalische Drumherum einfach weglassen.

System: Der Einsatz von zwei freien Angstpunkten ist notwendig, um eine mentale Verbindung zum Opfer zu errichten und die Angstgefühle zu etablieren. Ein Wurf auf Geistesstärke + Erschrecken (Schwierigkeit: Willenskraft des Opfers) legt die Zahl der freigesetzten Angstpunkte fest. Dieses Gimmick kann auch angewendet werden, wenn das Opfer sich der Anwesenheit des Opfers bewußt ist. Monster sind gegen dieses Gimmick immun.

●●●●●● Angstwellen

Dieses Gimmick verbindet die Wirkung von Angstprojektion mit der Möglichkeit Sie auf mehrere Personen im Wirkungsbe- reich auszuüben.

System: Es muß kein Sichtkontakt bestehen, doch die Opfer müssen sich im Umkreis von (Intelligenz + Erschrecken) in Metern um das Monster herum befinden. Pro Person im Umkreis muß ein freier Angstpunkt aufgewendet werden. Ein Wurf auf Geistesstärke + Erschrecken (Schwierigkeit 7) legt die Zahl der freigesetzten Angstpunkte pro Opfer im Umkreis fest. Monster sind gegen dieses Gimmick immun.

Magie der Noctu

Diese sehr seltenen Gimmicks sind nur wenigen Noctu bekannt und ihre Geheimnisse werden wie ein Augapfel gehütet. Nur Noctu mit Zugriff auf eine Quelle können diese Gimmicks ausüben. Die Magie der Noctu kann von Noctu bei der Erschaffung als Spezialität gewählt werden. Ansonsten gelten die gleichen Regelungen wie bei der Magie der Acroaten.

● Geruch

Der Charakter kann bekannte Personen anhand ihres Geruches erkennen und aufspüren. Sogar die Unterscheidung verstein- ter Wesen und das Aufspüren anderer versteineter Noctu im Langschlaf ist möglich.

● Versteinern

Stillstehend und die Farbe von Stein annehmend, kann der Noctu bei dämmerigen Lichtverhältnissen leicht für eine Sta- tue gehalten werden.

System: Die Veränderung kostet einen Angstpunkt. Minde- stens vier Erfolge bei einem Wurf auf Wahrnehmung + Auf- merksamkeit (Schwierigkeit 6) sind nötig, um die Tarnung zu durchschauen.

●● Verschmelzen

Der Charakter kann zwei steinerne Flächen nahtlos miteinan- der verbinden. Durch dieses Gimmick kann die Stabilität von gemauerten Gebäuden um ein Vielfaches gesteigert werden.

System: Ein freier Angstpunkt ermöglicht das verschmelzen von bis zu 5 Meter Fuge zwischen Stein.

●● Offenbarung des Flusses

Der Charakter kann nun den Fluß von Quintessenz und all ihrer Ausprägungen sehen.

System: Das Gimmick läßt sich durch einen freien Angstpunkt aktivieren. Eine Unterscheidung ist mittels eines Wurfes auf Wahrnehmung + Okkultismus (Schwierigkeit 6) möglich. Drei oder mehr Erfolge sind nötig um eine genaue Zuordnung zu erhalten (Art, Sphäre).

●●● Macht entreißen

Mit diesem Gimmick kann der Noctu sich die Punkte eines körperlichen Attributes eines Mitsreiters oder Gegners für kurze Zeit aneignen.

System: Der Charakter muß sein Opfer berühren, einen Punkt Willenskraft einsetzen und die Übertragung durch einen Wurf auf Manipulation (Schwierigkeit 6) einleiten. Das unfreiwillige Opfer kann mit einem Willenskraftwurf (Schwierigkeit 8) die Erfolge senken. Jeder Erfolg entspricht einem übertragenen Punkt des gewählten körperlichen Attributes. Sinken die Punk- te dadurch auf 0 oder darunter, so ist Bewegungsunfähigkeit die Folge. Die Wirkung hält für eine Szene an.

●●● Macht verleihen

Dieses Gimmick ist eine Umkehrung von Macht entreißen.

System: Der Noctu kann durch Berührung und einen Willens- kraftpunkt eine Zahl von Punkten eines physikalischen Attri- butes verleihen. Die Anzahl entspricht der Erfolge eines Manipulationswurfes (Schwierigkeit 6). Die Wirkung hält für eine Szene an.

●●●● Erweiterung

Dieses außergewöhnliche Gimmick ermöglicht es, steinerne Körperteile - bei Sonnenaufgang am Körper gehalten - in der kommenden Nacht als zusätzliche Glieder zu nutzen. Dieser Effekt hält bis zum kommenden Sonnenaufgang an, dann zerfällt das steinerne Körperteil zu Staub. Das zusätzliche Körperteil kann eine Waffe, ein Arm oder Bein, ein Schwanz oder sogar eine Rüstung sein.

System: Der Noctu muß mittels Geschicklichkeit + Handwerk (Schwierigkeit 7) und entsprechenden Hilfsmitteln, eine Erweiterung aus Stein herstellen. Dazu sind mindestens 5 Erfolge notwendig, wobei die Erfolge von stündlich aufeinander folgenden Versuchen addiert werden können. Die Erweiterung muß mit 3 freien Angstpunkten angereichert werden. Ob das Körperteil beim nächsten Sonnenuntergang seine Aufgabe erfüllt, zeigt ein Wurf auf Intelligenz + Okkultismus (Schwierigkeit 6).

●●●●● Lebendige Skulptur

Der Noctu kann einer Statue aus Stein vorübergehend Leben einhauchen. Die Statue kann sich entsprechend ihrer Form bewegen und befohlene Aktionen ausführen.

System: Ein Willenskraftpunkt und 5 freie Angstpunkte sind nötig, um die Statue zu beleben. Die Erfolge eines Wurfs auf Intelligenz + Okkultismus (Schwierigkeit 8) legen die Dauer der Belebung fest. Ein Erfolg entspricht 4 Stunden. Die körperliche Attribute sind alle auf Stufe 3. Die Statue verfügt über ein Talent, eine Fertigkeit und eine Kenntnis in der gleichen Höhe wie der Noctu. Die Willenskraft der Statue entspricht der Anzahl der gewürfelten Erfolge. Die Statue führt nur Befehle Ihres Erschaffers aus.

●●●●● Umkehrung der Ruhe

Für einen Tag kann der Noctu seinen Fluch auf ein anderes Wesen übertragen, das nicht bereits dem Fluch unterliegt.

System: Ein Wurf auf Manipulation + Einschüchterung (Schwierigkeit Willenskraft) und der Einsatz von 5 freien Angstpunkten überträgt den Fluch bei einer Berührung. Während das Opfer nun den Tag als Steinstatue verbringen muß, kann der Noctu aktiv bleiben. Der Versteinerte heilt wie ein Noctu all seine Wunden und erhält in der kommenden Nacht einen Bonus von +1 auf Körperkraft und Geschick. Um dem Effekt zu widerstehen kann das Opfer seine Willenskraft (Schwierigkeit 6) gegen die Erfolge des Noctu würfeln. Dieses Gimmick kann nicht an zwei aufeinanderfolgenden Tagen angewendet werden.

●●●●● Fluch des Steins

Diese fürchterliche Fähigkeit erlaubt es ein lebendes Wesen permanent in Stein zu verwandeln.

System: Ein permanenter Willenskraftpunkt und drei freie Angstpunkte sind notwendig um das Opfer durch eine Berührung in Stein zu verwandeln. Dieser Effekt kann nur durch einen Magier mit den Sphären Leben Stufe 4 und Materie Stufe 4 rückgängig gemacht werden.

Tremonis

●● Zerstörerisches Gebrüll

Mit Ihrem Gebrüll können Sie eine zerstörerische Wirkung ausüben. Ein Wurf auf Widerstandskraft + Ausdruck (Schwierigkeit 7) zeigt, wie stark der Schrei ist. Bei mindestens drei Erfolgen bricht Glas und leichtes Holz. Fünf Erfolge genügen, um Sicherheitsglas zu beschädigen oder verstärkte Holztüren einzubrüllen. Befinden Sie sich im Nahkampf mit einer Person, so verursachen je zwei Erfolge eine Stufe Betäubungsschaden. Für einen Schrei ist der Einsatz eines potenten Angstpunktes notwendig.

●●● Verrottendes Fleisch

Ihr Fleisch erhält für eine kurze Zeit eine geradezu abscheuliche Verzierung mit Eiterblasen, faulenden Stellen, abfallenden Hautfetzen und offenen (schmerzlosen) Wunden durch die teilweise sogar ihr Gebein durchschimmert.

System: Zwei potente Schleimpunkte sind notwendig um das Gimmick zu aktivieren. Innerhalb von drei Runden treten die beschriebenen Effekte ein. Ihre Fähigkeit zu Erschrecken oder Einzuschüchtern steigt um +3. Sie können bei verletzten Wesen durch eine Berührung Infektionen erzeugen, die für kurze Zeit die körperlichen und sozialen Attribute um -1 senken. Die Veränderung bleibt für (Widerstandskraft) Minuten erhalten.

●●●●● Grauenhafte Wunde

Jede Wunde die Ihr Körper bei einem Feind verursacht, verursacht ein schad- und schmerzloses Pendant auf Ihrem eigenen Körper, das mental mit dem Original verbunden ist.

System: Ihre Körperwaffe muß mit potenten Schleimpunkten aktiviert worden sein. Jeden Schaden den Sie der Wunde zufügen wirkt auf Ihr Opfer, wenn es in einem Vergleich mit Ihrer Willenskraft (Schwierigkeit 6) unterliegt. Jeder eingesetzte Angstpunkt verursacht einen Punkt Schaden, wenn ein Wurf auf Manipulation + Lügen (Schwierigkeit 6) gelingt. Die Wunde verschwindet mit dem Ableben des Opfers oder nach dem nächsten Schlaf.

Neue Fähigkeiten

Gestaltwandeln (Talent)

Diese Fähigkeit spiegelt langwieriges Training und Praxis im Umgang mit Ihrer Möglichkeit des Gestaltformens wider. Sie können pro Punkt in Gestaltwandeln das Formen einer bestimmten Gestalt so intensiv erlernen, daß Sie das optimale Ergebnis innerhalb einer Runde erreichen - falls möglich sind auch farbliche und aromatische Anpassungen inbegriffen. Auch in extremen Situationen entfällt für diese Formen der potentiell notwendige Willenskraftwurf.

Es ist mit dieser Fähigkeit außerdem allgemein möglich, realistischere Nachbildungen zu erreichen.

Achtung: Diese Fertigkeit flexibilisiert das Gimmick 'Harmlose Gestalt' (Magie der Acroaten), so daß nicht für jede Gestalt das komplette Gimmick neu erworben werden muß. Hier gelten allerdings die dort angegebene

MONSTER – DIE REBELLION

Booster-Pack

nen Verwandschaften und weiterhin müssen für jede weitere Gestalt zwei Punkte Gestaltwandeln gelernt werden. Das Gimmick kann natürlich weiterhin mehrmals erworben werden. Bereits erworbene Punkte in Gestaltwandeln gelten dann auch für diese 'Neuerwerbungen'. Beispiel: Zweimal das Gimmick 'Harmlose Gestalt' und 4 Punkte $[1+(4/2)=3]$ in Gestaltwandeln ermöglichen 6 verschiedene harmlose Gestalten, die der Acroat nun beherrscht.

- Sie können unbelebte Objekte überzeugend darstellen
- Es fällt Ihnen leicht auch unkomplizierte Bewegungsabläufe realistisch nachzuahmen
- Realistische Nachbildungen von Menschen und deren Bewegungen sind möglich
- Geradezu meisterliche Nachbildungen, inklusive vieler Einzelheiten und flexibler Wechsel
- Wie eine genetische Kopie

Spezialitäten: Stimmenimitation, Bewegungsnachahmung, Stofflichkeit, Detailtreue, Anpassung, Mimikry, Tarnung

Kunde der Schatten (Kenntnis)

Viele Monster sind sich durchaus darüber bewußt, daß noch andere übernatürliche Wesen, wie Vampire, Magier, Werwölfe und Feen - unentdeckt von den Menschen - durch die Schatten streifen. Einiges an Hintergrundwissen wurde bereits von anderen Monstern herausgefunden und an Sie vermittelt. Es handelt sich hierbei um eine Mischung aus Gerüchten mit einem hohen Anteil an Wahrheiten.

- Schüler: Sie haben einige Hinweise, aber keine fundierten Beweise.
- Student: Sie erkennen die Hinweise auf die übernatürlichen Taten anderer.
- Magister: Sie kennen den Unterschied zwischen einem Werwolf und einem Vampir in Wolfsgestalt.
- Doktor: Als Mensch wären Sie eine Gefahr für die geheimen Strukturen.
- Dozent: Sie könnten selbst einem Magier noch Hintergrundwissen vermitteln.

Spezialitäten: Vampire, Magier, Werwölfe, Geister, Feen

Luftkampf (Fertigkeit)

Mit dieser Fähigkeit sind Sie in der Lage während des Fluges zu kämpfen. Bei Luftkämpfen greifen Sie immer mit Geschicklichkeit + Luftkampf an. Fliegende oder auch gleitende Wesen ohne Luftkampf, müssen bei einem Kampf mit einer Steigerung der Schwierigkeit um +3 rechnen, können jedoch dann auch mit den üblichen Fähigkeiten angreifen.

- Neuling: Sie sind in der Lage wie ein Raubvogel vom Himmel herabzustürzen und zupacken oder einen Rammstoß auszuführen.
- Geübt: Sie können während des Fluges eine Waffe abfeuern oder eine leichte Waffe zum Schwingen oder Stoßen verwenden.
- Kompetent: Sie können nun in der Luft mit jeder Waffe angreifen.
- Experte: Sie sind im Luftkampf besser als so mancher Kämpfer am Boden.
- Meister: Sie können den Luftkampf gegen einen Düsenjäger antreten - wenn Sie schnell genug sind ...

Spezialitäten: Sturzflug, Kollisionen, Blocken, Looping, Finten

Menschliche Gesellschaft (Kenntnis)

Die menschliche Gesellschaft ist eine leicht befremdende und wunderliche Sache für Monster und einige fühlen sich von ihr angezogen, wie Motten vom Licht. Diese Fähigkeit vermittelt Kenntnisse über Menschen und ihre Art zu Leben, sich zu Bewegen oder auch Gespräche zu führen.

- Schüler: Sie haben allgemeines Grundwissen.
- Student: Sie kennen den Unterschied zwischen einer Werbung und einer Fernsehshow.
- Magister: Sie können sich wie ein Mensch bewegen und sind zu entsprechenden Entscheidungen fähig.
- Doktor: Sie kennen sich so gut aus, daß Sie durchaus Dienstleistungen der Menschen in Anspruch nehmen können.
- Dozent: Sie kennen die Menschen besser als sie sich selbst. Wenn Sie nicht gerade wie ein Monster aussehen würden, könnten Sie auch in einem Büro arbeiten.

Spezialitäten: Fernsehen, Medien, Kinder, Technik, Büroalltag, Freizeit, Ängste, Sexualität

Neuer Hintergrund

Clan

Anders als beim Hintergrund Gefolgsleute umschreibt Clan eine Gruppe von gleichartigen Monstern - meist Eltern, Geschwister, Kinder und Freunde. Diese Clanstrukturen sind von der Monstergesellschaft akzeptiert. Anders als bei Gefolgsleuten, entstammt der Wille Ihnen in Notfällen zur Seite zu stehen keinem offenen Gefallen, sondern familiär freundschaftlichen Banden. Die Mitglieder Ihres Clans werden Ihnen in der Not helfen und dabei sogar ihr eigenes Leben aufs Spiel setzen. Ihr Clan hat zusätzlich zu den Geboten der Monstergesellschaft weitere, deren Einhaltung Voraussetzung für ein friedliches Zusammenleben bilden. Ob die Mitglieder Ihres Clans alle in Ihrem Patrias, bzw. dem Ort der Handlung weilen, unterliegt der Entscheidung des Erzählers.

- Ein weiteres Clan-Mitglied
- Drei weitere Clan-Mitglieder
- Bis zu sieben weitere Clan-Mitglieder
- Ihr Clan besteht maximal aus fünfzehn Mitglieder
- Es läßt sich nur annähernd ahnen, wie viele verstreute Mitglieder Ihr Clan hat.

Sexualität der Monster

Die Zeugung

Monster werden natürlich, wie wir Menschen, nicht einfach erwachsen in die Welt gestellt, sondern geboren. Leider ist dieser Vorgang bei weitem nicht so einfach zu beschreiben wie beim Menschen, da die Variationsvielfalt bei der Befruchtung, als auch bei der Geburt, sehr viel komplexer ist.

Allgemeines

Es gibt unter Monster generell drei Arten von Lebensformen. Die weiblichen Geschlechts, die männlichen Geschlechts und schließlich die Zwitter. Die weiblichen Monster zeichnen sich im wesentlichen durch die Fähigkeit zur Geburt von Nachkommen aus. Die männlichen Gegenstücke sind notwendig, um eine weibliche Schwangerschaft einzuleiten. Zwitter besitzen dagegen die Eigenschaft sich auch ohne einen Partner zu Vermehren, weil sie über beide Möglichkeiten verfügen - die der Geburt und die der Befruchtung (Allerdings suchen sich auch Zwitter aus Gründen des Spaßes meistens einen oder mehrere Partner).

Wie bereits an anderer Stelle bemerkt, sind Monster verschiedenen Geschlechts generell in der Lage, miteinander Nachkommen zu zeugen, wenn sie es wünschen. Monster verfügen über einen kompatiblen Genpool und sind somit in der Lage ihrem Sproß körperliche Merkmale beider Seiten weiterzureichen.

Welche Merkmale eher dominant sind und hervortreten oder rezessiv sind und unausgebildet bleiben, zeigt sich im Laufe der Entwicklung.

Der Akt

Monster nutzen beim Geschlechtsakt die verschiedensten Variationen - von der Penetration bis zur Benutzung von Wasser und Luft als Träger der Samen. Man findet das gesamte Spektrum wieder, wie es uns vom Menschen und aus Tier- und Pflanzenwelt bekannt ist. Es kann für ein weibliches Monster durchaus unangenehm sein, in einen Schwarm männlicher Samenzellen zu geraten der gerade durch das Wasser treibt. Die Gefahr einer ungewollten Befruchtung auf diesem Weg ist jedoch recht gering.

Selbstbeherrschung spielt bei der Paarung unter Monstern eine wesentliche Rolle. Es hat sich als problematisch erwiesen, daß einige Monster bei der Penetration die Kontrolle über sich und damit über ihre Gimmicks verlieren. Es ist schon vereinzelt zu schweren Verletzungen durch unsachgemäß eingesetzte Körperwaffen, oder überraschendes Körperwachstum gekommen.

Die raschen Selbstheilungskräfte der Monster verhindern jedoch im allgemeinen Schlimmeres.

Nach der Paarung

Ob zwei Monster nach der Zeugung zusammen bleiben, um ihre Nachkommen aufzuziehen oder sich sofort wieder trennen, ist sehr vom Individuum selbst und den lokal üblichen (un-)geschriebenen Gesetzen abhängig. In manchen Patrias wird der Zusammenschluß von wenigen Monstern zu einer Horde (im Sinne einer Familie) gern gesehen - in anderen untersagt.

Kinder

In einigen Monstergruppen wird ein Neugeborenes von der gesamten Horde adoptiert und damit den leiblichen Eltern abgesprochen. Der Vorteil bei dieser Regelung zeigt sich im Todesfalle eines Erzeugers - es sind immer andere Mitglieder da, die seine Aufgabe übernehmen können.

Oft bringen Eltern ihre Jungmonster nach der Geburt in ein Patrias, um sie dort aufziehen zu lassen. Sie selbst verlassen das Patrias wieder, um ihren eigenen Wegen zu folgen.

Außergewöhnliches

Eine besonders raffinierte Spielart ist das 'Splashing'. Dabei werden Lebensmittel - meist zähflüssige - über dem Körper des Partners verteilt, bis beide geradezu im Schleim baden. Vor allem bei mehr als zwei Partnern, hat sich das Splashing als Variante zum Warmwerden eingemonstert. Mit Vorsicht sind dabei übermäßig gefräßige Partner zu behandeln, bei denen schon nach kurzer Zeit die Mauer der Selbstbeherrschung fällt - es soll schon zu ernsthaften Verletzungen bei angenagten Opfern gekommen sein. In den meisten Patrias sind solche Splashing-Orgien, wegen des hohen Lebensmittelverbrauchs bereits verboten - werden jedoch hinter verschlossenen Türen trotzdem abgehalten.

Uralte Monster

Diese Neuerungen sind vergleichbar mit bereits bestehenden Regeln aus anderen Regelwerken, in denen die Erschaffung mächtigerer Wesen (ob als Spieler-, Nichtspieler-, oder Gegenspielercharaktere) ebenfalls behandelt wird.

Für die Erschaffung eines uralten Monsters als Spielercharakter, sollten Sie in jedem Fall die Einwilligung Ihres Erzählers einholen. Uralte Monster werden das Gleichgewicht einer normalen Gruppe in jedem Fall stören.

Die Erschaffung älterer mächtiger Monster

Die Änderungen:

Attribute (10,7,5)
Siehe unter Achtung.

Fähigkeiten (20, 12, 8)
Die Beschränkung auf maximal drei Punkte bei der Erschaffung entfällt.

Gimmicks (27)
Siehe unter Achtung.

MONSTER – DIE REBELLION

Booster-Pack

Die Beschränkung auf maximal drei Punkte bei der Erschaffung entfällt.

Hintergrund (15)

Sie müssen in jedem Fall den Hintergrund **Status** (mindestens 3) erwerben, da Sie sich in Ihrem langen Leben auf jeden Fall einen Ruf unter den Monstern gemacht haben.

Freie Punkte (20)

Achtung: Bitte beachten Sie, daß die meisten **Damno** durch ihren Lebenswandel eine kürzere Lebenserwartung besitzen als andere Monster. Als besonders kritisch sind dabei Inpurus und Detestor zu bewerten (was sich bereits in der Menge der Gimmicks widerspiegelt). Wollen Sie trotzdem ein Monster aus einer dieser Horden spielen, so haben Sie Ihre 'schlechten' Angewohnheiten mit hoher Wahrscheinlichkeit noch nicht allzu lange. Aus diesem Grund gelten in Bezug auf die speziellen Gimmicks die alten Regeln, d.h. maximal 3 Punkte auf Gimmicks - mehr nur mit Einwilligung des Spielleiters. Auch dürfen uralte 'frische' Inpurus ihre Punkte nicht spartenunabhängig aufteilen, wie es bei einem normalen Inpurus möglich wäre.

Die Adulo als Meister des Gestaltwandels und die eher zurückgezogen lebenden Funebris mit ihren Ritual-Gimmicks unterliegen bei der Erschaffung nicht dieser Ausnahme und können wie alle anderen Monster erschaffen werden.

Spezieller Vorzug

Uralt (optional, 5 Punkte Vorzug)

In den Grundregeln gibt es die Vorzüge Langlebigkeit und Unsterblichkeit, die es dem Spieler ermöglichen sein Monster aus einer längst vergangenen Zeitepoche stammen zu lassen. Die Idee bei diesen Vorzügen ist, daß das Monster den Großteil der Zeit im Tiefschlaf verbracht hat und deshalb in seiner Entwicklung nicht viel weiter ist als ein vergleichbares Monster ohne diesen Vorzug. Der Vorzug 'Uralt' weicht in diesem Punkt von den beiden vorher genannten Vorzügen ab. Das Monster war in diesem Fall den größten Teil seines Lebens aktiv und konnte damit bereits vor Spielbeginn weitaus mehr Erfahrung sammeln, als seine Mitstreiter. Das macht sich bei der Zuteilung von zusätzlichen Freien Punkten bemerkbar.

Zusätzlich bringt Ihnen das Alter weitere Vor- und Nachteile. Ihre Selbstbeherrschung steigt, weil vieles Sie schon vieles nicht mehr so ernst nehmen. Ihr Körper wurde im Laufe der Jahre durch die natürliche Erdverseuchung beeinträchtigt. Diese Verseuchung läßt sich auch durch Acroaten nicht rückgängig machen - Vielleicht ein weiterer Grund, weshalb man nicht unbedingt freiwillig die Nähe der uralten Atavus suchen sollte.

Um das Leben eines uralten Monsters ein wenig interessanter zu gestalten, existieren Mächte, die einem den Tod wünschen - und das aus den verschiedensten Gründen.

Auch muß es sich bei diesen Mächten nicht unbedingt um Monster handeln. Es könnte doch durchaus sein, daß Sie vor 300 Jahren den Führer eines Werwolfrudels ausgelöscht haben, was Ihnen einen permanenten Platz auf deren roten Liste eingebracht hat.

Aktiv gelebte Zeit	+ FP	Änderungen
100 bis 500 Jahre	50	Selbstbeh.+1, perm.Vers. 3, ein mächtiger Feind
500 bis 1000 Jahre	80	Selbstbeh.+2, perm.Vers. 4 zwei mächtige Feinde
1000 und mehr Jahre	100	Selbstbeh.+3, perm.Vers. 5 drei mächtige Feinde

[perm.Vers. = permanente Verseuchung]

Spezieller Hintergrund

Nachkommen

Uralte Monster haben im Laufe Ihres Lebens genug Möglichkeiten ihre Tauglichkeit unter Beweis zu stellen und so das Recht auf Fortpflanzung zu erlangen. So haben auch Sie im Laufe Ihres Lebens einen oder mehrere Nachkommen gezeugt, die Ihnen loyal zur Seite stehen - es sind halt Ihre Kinder.

In einigen Patrias werden Ihre Nachkommen jedoch nicht allein unter Ihrer Aufsicht aufgewachsen sein, sondern als Teil der ganzen Gruppe. Manche Kinder können auch in andere Städte abgewandert sein. Meist sind solche Bindungen etwas weniger eng - jedoch werden Ihre Nachkommen trotz allem Ihrem Hilferuf folgen.

●	ein loyaler Nachkomme
●●	zwei loyale Nachkommen
●●●	drei loyale Nachkommen
●●●●	fünf loyale Nachkommen
●●●●●	zehn loyale Nachkommen

Horden und Gimmicks

Trotz, oder vielleicht gerade wegen aller Tabellen und Texte fragen Sie sich vielleicht, welches Gimmick kann mein Monster denn nun zu Beginn erlernen ? Hier wird versucht dieses Thema etwas transparenter zu machen.

Fortbewegung, Körpergröße, Körperpanzerung, Körperwaffen und Übernatürliche Wahrnehmung können gleich bei der Erschaffung von allen Monstern gleichermaßen erworben werden, hierbei ist es egal, ob es sich um Origo, Vicanus oder Damno handelt. Einige Horden haben beim späteren Erwerb (mit Freien Punkten oder Erfahrungspunkten) von Gimmicks dieser Gruppen einen Vorteil, weil das gewünschte zu ihren Spezialitäten gehört. Noctu unterliegen einer Sonderregelung: Sie dürfen sich eine Spezialität aus Fortbewegung, Körperwaffen und Übernatürliche Wahrnehmung aussuchen.

Fortbewegung (Atrox, Cerrdemen, Kinder der Peona)
Körperwaffen Arma

Körperpanzerung
Übernatürliche Wahrnehmung Arma (Adulo, Struxi)

Amentia

Nur Cerrdemen können diese Gimmicks ohne weiteres ausprägen oder erlernen. Monster anderer Horden sollten schon sehr gute Erklärungen haben, wie sie in den Besitz dieser teils abartigen Gimmicks gekommen sind. Cerrdemen können Amentia bei der Erschaffung als Spezialität wählen.

Digitalis

Dieses Gimmick kann ausschließlich von Cassus (Netzwanderer) erlernt werden ! Es gibt in dieser Hinsicht keine Kompromisse für andere Horden - außer die Struxi würden es, entgegen allen Erwartungen, tatsächlich irgendwann schaffen, eine Brücke zur virtuellen Welt herzustellen. Die Programme können von sehr guten Programmierern in ähnlicher Form hergestellt werden, wobei der Zeitaufwand wesentlich höher liegen sollte und der Wirkungsgrad aufgrund mangelnder Flexibilität geringer sein sollte.

Fortis

Dieses machtvollen Gimmick kann sowohl von Detestor wie auch von Necodemo gleich zu Beginn erworben werden. Andere Monster können diese Gimmicks nur mit Freien Punkten oder Erfahrung erlangen.

Magie der Acroaten

Nur die Mentudizer der Origo und die Acroaten der Vicanus haben schon zu Beginn die Möglichkeit diese Gimmicks zu erlernen. Voraussetzung für die Ausübung der Magie ist der Besitz einer tragbaren Quelle oder die unmittelbare Nähe zu der Quelle eines Patrias. Möchte ein anderes Monster Magie erlernen, so muß es zuerst über eine Quelle und einen Lehrmeister (Acroaten - Mentor entsprechender Stufe mit Fähigkeit zu Lehren) verfügen. Ohne Mentor, sollte der Erzähler die Lernkosten um je eine Stufe erhöhen.

Magie der Noctu

Nur Noctu mit einer eigenen Quelle oder Zugang zu einer Quelle und einem Noctu-Mentor von mindestens Stufe 3 können diese Form der Magie erlernen. Diese Noctu können die Magie der Noctu bei der Erschaffung auch als Spezialität wählen, was im späteren Verlauf des Spiels nicht mehr möglich ist.

Pfade der Origo

Die Pfade der Origo umfassen altes Wissen, das auch heute noch bei den Origo gelehrt wird. An den Akademien der Vicanus gelten diese Gimmicks als alt und zu verstaubt, um noch gelehrt zu werden. Um als Vicanus oder gar Damno in den Genuß dieser Gimmicks zu gelangen, sollte mittels Hintergrund ein Mentor 'erworben' werden. Der Mentor muß mindestens Stufe 3 haben. Für Gimmicks der höheren Stufen (4 und 5) empfiehlt sich ein ebenso hoher Grad des Mentors mit der Fähigkeit zu Lehren.

Rituale der Inpuras

Diese Gimmicks können nur von Monstern gelernt oder ausgeprägt werden, die direkten Kontakt zu den chaotischen Strukturen der Inpuras pflegen. Ein solches Gimmick zu besitzen bedeutet ein zusätzliches Risiko. Manche Monster reagieren sehr empfindlich auf solche Anzeichen und zögern nicht mit Gewalt zu antworten.

Inpuras haben natürlich jederzeit die Möglichkeit Gimmicks aus dieser Gruppe zu erwerben.

Rituale der Kultisten

Für diese Rituale gilt das Gleiche wie bei den Inpuras. Nur Monster, die direkten Kontakt zu den konspirativen Strukturen der Funebris pflegen, dürfen die Rituale erlernen. Die Kultisten sind eine elitäre Gruppe unter den Funebris und verlangen von ihren Anhängern Dienstleistungen und regelmäßige Teilnahme an Zeremonien mit den entsprechenden Opfern. Sollte Ihr Funebris kein Interesse an der Religion der Kultisten haben, so bleiben Ihnen die Gimmicks der Stufe 4 und höher versagt. Wenn Sie es wünschen, können Sie dann (und nur dann) als Spezialität eine andere (allgemeine) Gimmick-Gruppe wählen.

Tremonis

Die angstverschwenderischen Gimmicks des Tremonomicons gehören auch heute noch zum Lehrstoff jeder Akademie der Vicanus. Auch unter Damno sind die Gimmicks sehr verbreitet. Origo können diese Gimmicks nur bei den Vicanus oder durch einen sehr mächtigen Mentor (Stufe 4 oder 5, der Spione bei den Vicanus eingeschleust hat) erlernen. Vicanus, die an einer Akademie weilen, sind im Besitz des Tremonomicons, dessen Wissen sie vermittelt bekommen.

GIMMICKS

Fortbewegung

•	Mehrbeinig
••	Schlangenform
••	Rattenkopf
•••	Berührung des Neptis
••••	Zerfließen
••••	Flügel
•••••	Levitation
•••••	Nebelgestalt
••••••	Teleportation

Körpergröße

	SSt	KöKr	WiKr	ScPo
•	1	-	-	1
••	2	1	-	2
•••	3	2	-	3
••••	4	3	-	5
•••••	5	5	-	10
••••••	7	7	2	20

Körperpanzerung

X / •		RW	AB
•	Fell, Federn oder Schuppen	0	0
••	Lederhaut	1	0
•••	Stellenweise verst. Lederhaut	2	0
••••	Exoskelett	4	3
•••••	Stachelpanzer	5	1
••••••	Drachen-Schuppenpanzer	6	3

Körperwaffen

	S	Schaden
•	Wasserspucken	6 var.
•	Schwanz	6 KK-1
•	Hörner	7 KK+2
••	Fangzähne	5 KK+2
••	Tentakel	6 KK
••	Klauen	6 KK+1/3
•••	Spinnennetz	6 Fessel
•••	Stacheln	6 KK+1/2
•••	Froschzunge	8 KK
••••	Giftdrüsen	W+1
••••	Stachelgeschosse	6 max.8
••••	Stromschläge	6 var.
••••	Flammenaura	1-3 (S5)
•••••	Odem	1-3 (S7)
••••••	Autotoxin	W+2 !

Übernatürliche Wahrnehmung

•	Sehen im Dunkeln
•	Verbessertes Sehen
•	Verbessertes Hören
•	Verbessertes Riechen
•	Spur der Beute
•	Exaktes Gewichtsgespür
••	Ultraschall
•••	Infrarot
••••	Einfache Immunität gegen Verdunkelung
••••	Magie erkennen
•••••	Eingeschränkte Telepathie
•••••	Wahrnehmung der nahen Geistwelt
••••••	Immunität geg. Verd. & Unsichtbarkeit
••••••	Nächste Bewegung des Gegners
••••••	Psychometrie

Pfade der Origo

•	Einäugiger Schaf
•	Hasenlauf
•	Beluas Stimme
•	Flug der Katze
•	Sanfte Ruhe
••	Stinktiedrüsen
••	Die Gabe der Spinnen
••	Arculas Schein
•••	Fänger des Lichts
•••	Kraft des Mordicus
•••	Absorption
•••	Maturos Geschenk
•••••	Verstoßener des Lichts
•••••	Gesang des Clipeus

Magie der Acroaten

•	Verseuchung erkennen
•	Gift entdecken
•	Stimme imitieren
••	Temporäre Verseuchung heilen
••	Schwarmkontrolle
•••	Wahrnehmung dunkler Geheimnisse
•••	Paralysierende Berührung
•••	Fäulnis
•••	Blick in die nahe Geistwelt
•••	Schleimwand
•••	Befehl
•••	Illusion
••••	Schwarmerschaffung
••••	Geistesschild
••••	Permanente Verseuchung heilen
••••	Harmlose Gestalt
•••••	Unsichtbarkeit
•••••	Blick der Gorgonen

Digitalis

•	Wechseln des Systems
•	Kreischer
•	Blockade
••	Poltergeist
••	Schild
••	Helfer
••	passive Maske
•••	aktive Maske
•••	Bote
•••	Rauch
•••	Zeitverzögerung
•••	KI- Wächter
••••	Rasender Zorn
••••	Subtile Botschaft
••••	Virus
•••••	KI- Killer
•••••	Assassin
•••••	Mirror Man

Rituale der Inpurus

•	Rattenzähne
••	Rauchwolke
•••	Fänge der Mantis
••••	Schmerzgift

Fortis

•	Zusätzliche Stärke
••	Crusher
•••	Tempo
••••	Herz des Berserkers
•••••	Rumble
••••••	Naturgewalten

Rituale der Kultisten

•	Duft des Todes
••	Bannkreis
•••	Rast der Toten
•••	Stimme der Toten
••••	Fluch des Alters
•••••	Hand der Rückkehr
••••••	Erhebung der Toten
••••••	Totenstarre