

Schwarzkäfer

In den letzten Jahrzehnten wurden die ölig schimmern-
den schwarzen Käfer, die vornehm-
lich in den Tulamidenlanden, Al-
mada und Meridiana anzutreffen
sind, kaum gesichtet. Sie leben
üblicherweise unter der Erde und
fressen dort Ratten und an-
dere kleine Nagetiere. Seit
der Zeit des Sternenfalls
sind sie jedoch aktiver
geworden und dringen nicht nur
in obere Erdschichten vor, sondern
finden sich auch in dunklen Kellern



und alten Gewölben. Von einem einzelnen Schwarzkä-
fer geht kaum eine Gefahr aus – er ist einfach nur wi-
derlich anzusehen. In größerer Zahl jedoch kennen sie
keine Skrupel, auch große Lebewesen anzugreifen. Das
Ekelgefühl, welches von einem Besitz ergreift, wenn
man einem Dutzend oder mehr Schwarzkäfern gegen-
übersteht, ist deutlich stärker als die Furcht vieler Men-
schen vor Insekten oder Spinnen. Dies liegt offenbar an
Aussehen und Geruch der Käfer, vor allem aber an den
kratzend zirpenden Geräuschen, welche die Tiere von
sich geben, wenn sie sich hungrig und in großer Zahl auf
ihre Opfer stürzen.

Schwarzkäfer

Größe: 2 bis 3 Halbfinger

Gewicht: 0,25 Stein

MU 9 KL 6(t) IN 12 CH 10

FF 12 GE 14 KO 5 KK 8 (k) (siehe
Seite 12)

LeP 1 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 0 ZK 0 GS 8

Biss: AT 7 TP 1W2 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen
(Biss; Spezialmanöver)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 14, Körperbeherr-
schung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnes-
schärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 6

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Schwarzkäfer greifen einzeln keine
größeren Wesen an, aber in Schwärmen stürzen sie
sich sogar auf Wesen der Größenkategorie groß.

Flucht: Schwarzkäfer fliehen, wenn sie einzeln auf
größere Wesen treffen (nicht bei Schwärmen)

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Schwarzkäfer leben unterirdisch.

☛ **QS 2:** In großer Zahl greifen Schwarzkäfer auch
menschengroße Wesen an.

☛ **QS 3+:** Schwarzkäfer haben eine angsteinflößende Aura.

Sonderregeln:

Schwarm: Schwarzkäfer sind kleine Schwarmwesen
(Grundgröße 10).

Angsteinflößendes Gewimmel: Kulturschaffende, die von
mindestens 10 Schwarzkäfern angegriffen werden,
müssen eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen
standhalten)* ablegen, die um jeweils weitere 10 volle
Käfer nach der GG um 1 erschwert ist (bis zu einem
Maximum von -4). Bei Misslingen erleidet der Kul-
turschaffende 1 Stufe *Furcht*. Kein Kulturschaffender
kann dadurch mehr als 1 Stufe *Furcht* erhalten.

