

1W20 neutrale oder freundliche sonderbare Tierwesen

Idee: Tristan Natsirt

Autor:innen: Nicrey, Tristan Natsirt, Cid, KreggenMichael, pan narrans, DrGonzo (Simon), Puklat, Problem Me, Ossy, Shamae, nEw bEE, Shay, smn1337 (Simon), Don Kamillo

1. Das Ma'Kaar

Das Ma'Kaar ist eine pferde-ähnliche Kreatur mit ledriger Haut und steinernem Schnabelkopf. Den Hinterleib schmückt ein Pfauenkranz aus Federn, der das Licht der Sonne speichern kann. Normal findet man Ma'Kaare in Gruppen von 2-10 Tieren in kargen Gegenden, wo sie in Erde und Stein mit ihrem harten Schnabel nach Kleintieren hacken.

Wenn verängstigt oder erzürnt, kann das Ma'kaar seine gespreizten Federn illuminieren und zum Blenden seiner Feinde verwenden.

2. Das Dreihorn

Das Dreihorn besitzt einen Adlerkörper ohne Flügel, ist aber etwa doppelt so groß.

Über dem Schnabel, fast waagrecht, sitzen drei Hörner, mit denen es kommunizieren kann, in dem man ihm einfache Fragen stellt. Dabei lässt es das linke Horn für „JA“, das mittlere Horn für „VIELLEICHT“ und das rechte Horn für „NEIN“ aufleuchten.

3. Der Kristallhamster

Kristallhamster sind kleine Geschöpfe, die oft an Höhlendecken oder in kleinen Tunneln unter der Erde zu finden sind. Sie ernähren sich von Stein und Mineralien aller Art. Je nach Diät bilden sie kristallähnliche Strukturen auf ihrem Rücken aus, die während der Paarungszeit stolz präsentiert werden. Eine Analyse der Kristalle verrät einem sehr viel über die Zusammensetzung des Gesteins der Umgebung.

4. Der Süßtraum-Frosch

Der Süßtraum-Frosch ist eine kleine Froschart, welche in verschiedenen Pastelltönen vorkommt. Er lebt in kleinen Gruppen an seichten Gewässern. Diese

Gruppen singen in warmen und sternenklaren Nächten synchrone und harmonische Lieder, welche sich in der Vielfalt der Töne und Melodien stark von dem Gequake anderer Froscharten unterscheiden. Hierbei leuchten singende Süßstraum-Frösche leicht auf. Andere Wesen empfinden diese Gesänge als sehr beruhigend, sodass Personen mit Schlafstörungen aber auch Traumata häufig Gewässer mit Süßstraum-Fröschen aufsuchen, um den Gesängen zu lauschen und besonders angenehme Träume zu erleben.

5. Die Nacht-Nackt-Schnecke

Sie schmeckt gut, ist aber sehr schwer zu fangen, denn nur in Vollmondnächten legt die gemeine Panzerschnecke ihren namensgebenden Panzer ab und schleimt nackt, ohne schützende Rüstung, durch Flußauen und bemooste Waldstücke. Sie gilt als Delikatesse, daher sieht man in Vollmondnächten viele Nacht-Nackt-Schnecken-Jäger umherstreifen. Die Nacht-Nackt-Schnecke ist ca. 30 cm lang, glänzt in einem satten System-Matters-Blau und hat zwei 10 cm lange Kopftentakel. Man genießt sie gedünstet, nicht gekocht.

6. Vierblättriger Allesfresser

Der Vierblättrige Allesfresser ist ein kleiner Bär von plumper Gestalt aber außerordentlichem Geschick, aus dessen Schultern vier Ranken wachsen, die in großen Blättern enden. Er frisst buchstäblich alles, was sich finden oder überwältigen lässt. Dieses Geschöpf ist immer hungrig. Seine bevorzugte Nahrung sind Rationen reisender Abenteurer, weshalb er ihnen über große Strecken folgt. Doch zur Not tut es auch Photosynthese.

7. Der Höhlen-Dodo

Kleiner plumper Vogel mit grossen Augen. Kann im Dunkeln sehen. Neugieriger als im Gut tut. Angefüttert wird er schnell zutraulich und kann in Höhlen leicht Nahrung und Wasser (oder einen Ausweg) finden.

8. Der Trockenbär

Er lebt in Gebieten, die regelmäßig trockenfallen (z.B. an Oasen oder Flussläufen in Wüsten, die im Jahresverlauf austrocknen). Er ernährt sich von Pflanzen und abgestorbener organischer Masse. Der Trockenbär ist im feuchten Zustand bis zu einen Schritt hoch und 1,5 Schritte lang, plüschig und verfügt über sechs Stummelbeine, mit denen er überraschend flink laufen kann. Trocknet er aus, schrumpft er mit der Zeit auf die ein Drittel seiner Größe und sein Pelz verhärtet sich zu einem stabilen Panzer. Vollständig trocken kann er mehrere Jahre

überleben. Ein nasser Trockenbär ist ein beliebter Wasserspeicher bei den Wüstenvölkern, da er ausgewrungen werden kann. Der Panzer trockener, toter Trockenbären wird als Rüstung getragen - nützlich nur außerhalb der Regenzeit.

9. Der Sechsfügler Drache

Das Tier ist etwa 1 cm groß, sieht aus wie eine flache Hummel, hat sechs Flügel, an jeder Seite, fliegt allerdings geräuschlos. Die Drachen haben jede Farbe, Bund oder farblos, leben als Paar, und in Gruppen von 20 bis 2000. Sechsfügler kann wie Singvögel domestiziert werden. Sie imitieren die humanoide Sprache nach. Bei Gefahr werden sie unsichtbar. Hat man den Drachen dabei in der Hand, wird man selber auch unsichtbar, lässt man los, wird man wieder sichtbar. Diese Eigenschaften hat jeder Drache von Geburt an. Sechsfügler Drachen werden in Domestizierung maximal 1000 Jahre alt. Wilde Tiere können bis zu 100-mal so alt werden.

10. Die Waldmuschel

Die Waldmuschel, gemeinhin auch als Schnabelschnecke oder Steingeier bezeichnet, ist dem Aussehen nach am ehesten mit einem Geier zu vergleichen doch anstelle von Schwingen besitzen sie Austernförmige Steinschalen, die sie komplett schließen können, wenn ihnen Gefahr droht. Diese Wesen ernähren sich ausschließlich von Dingen die andern Wesen Schaden zufügen. So sind sie besonders beliebt bei schwerwiegenden Krankheiten, Vergiftungen und sogar magischen Problemen.

11. Die Dusselfliege

Dieses Insekt ist eigentlich eher ein Käfer, welcher sich von frischem Fleisch ernährt, egal ob tierisch oder menschlich. Der fast 10 cm bunte Käfer hört sich wie eine Fliege an und sieht auf den ersten Blick wie eine sehr große schmeißfliege aus. Landet es auf einem Opfer/Beute sticht es mit zwei klauenstacheln aus seinen beiden vorderen armen zu, dabei injiziert es ein Gift welches zu schweren hirnschäden führen kann. Dies führt zu Gedächtnisverlust, nicht selten vergisst die Beute sogar das atmen. Wird jemand gestochen und vergisst nur ein paar Minuten so hat er echt Glück, allerdings leidet er dauerhaft unter Gedächtnis Probleme und wird echt dusselig. Das Gift wird für auch für Rauschgift und Alchemie verwendet.

12. Der Fellfreund

Es ähnelt einem übergroßen, flachen Flughörnchen, doch kann es nicht fliegen.

Stattdessen trottet es zusammengefaltet und schlaksig hinter seinem erwählten Freund her und wickelt sich wohlig warm um dessen Körper sollte es denken, dass ihm kalt ist. Es wird gemunkelt, dass diese Art der Freundschaft erdrückend sein kann, aber das sind sicher nur Gerüchte!

13. Das Lampionhuhn

Ein Wildhuhn, das tagsüber Körner pickt und des Nachts kopfüber an Bäumen zum Schlafen hängt. Wenn Lampionhühner träumen, beginnen sie zu leuchten und spenden Licht. So mancher Eilbote pflückt sie, um sie bis zum Morgengrauen als Laterne zu verwenden.

14. Der/die/das Lauf-Fladen

Lauf-Fladen sind amorphe Wesen, die in ihrer Normalgestalt wie ein platter Pfannkuchen mit 135 cm Durchmesser und 28 Stummellaufbeinchen von jeweils 15 cm Höhe aussehen. Sie verständigen sich telepathisch und sind von Natur aus sehr scheu und ängstlich. Bei Gefahr rollen sie sich zu einer Kugel zusammen, die dann einen tannenähnlichen Duft absondert, die Lauf-Fladen wollen so eine harmlose Pflanze vortäuschen. Sie haben eine Körpertemperatur von ca. 40 Grad und eignen sich daher sehr gut als Wärmedecke in der Nacht, der Lauf-Fladen begleitet für ein paar Tropfen Alkohol (Schnaps, Bier etc.) daher gerne einen Abenteurer.

15. Die Schneekatze

Die Schneekatze wird aus Kinderlachen geboren, wenn gleichzeitig Schnee fällt. Sie existiert längstens Anzahl der Kinder x d6 Tage. Sie ist je nach Schneefall mal größer oder kleiner. Bei leichtem Schneefall nimmt sie nur Hauskatzengröße an, bei einem Schneesturm kann sie sogar die Größe eines Elefanten erreichen. So kann sie als Kätzchen mit den Kindern im Schnee spielen und sie bei Schneestürmen sicher auf dem Rücken oder im Maul nachhause tragen. Erwachsene können jedoch nur einen kurzen Blick auf sie erhaschen, bevor sich die Schneekatze in Schneegestöber auflöst.

16. Das Copybara

Dieses freundliche kleine Nagetier lebt in Rudeln und kennt keine natürlichen Feinde, was es sehr zutraulich macht. Das Copybara ist sehr intelligent und hat Freude daran, Kreaturen und Abenteurer*innen in der Umgebung zu imitieren. Dabei ist es so geschickt, dass es sogar Gestik und Mimik nachmachen kann.

17. Das Fua mana'oga

Dieses kleine wieselartige Geschöpf entstand wahrscheinlich an einem Ort großer magischer Wunschkraft, dem Tod eines Dschinns etc. Es ist wahnsinnig faul, neugierig, flauschig, kunterbunt und kann einfache Sätze sprechen. Es ist ein beliebtes Haustier, da es laut Legenden Wünsche erfüllen kann. Leider stellt man fest, wenn man den eines findet es ist nämlich sehr selten, das es „nur“ Obst herbei zaubern kann. Außerdem muss es dafür satt und zufrieden sein.

18. Das Orichalkumschwein

Dieses recht hässliche schweineähnliche Wesen besitzt steinharte Hauer zum Graben, auch durch Fels, um an seine Lieblingsnahrung, Edel- und magische Metalle, zu gelangen. Je seltener diese sind, desto mehr genießt es sie. Dazu nimmt es auch die Farbe dieser Metalle an, was von Prospektoren gerne ausgenutzt wird.

19. Der Dornenkuschler

Dieses winzige, mit Dornen besetzte Reptil stammt ursprünglich aus heißen Wüstengebieten. Es ist harmlos, wenn man kein kleineres Insekt ist und durchaus anhänglich. Tagsüber suchen sie Beute und strahlen Wärme aus, nachts suchen sie Wesen die Wärme ausstrahlen und klammern sich an diese, um sich selbst warm zu halten. Durch ihre Dornenhaut sind sie hierbei schwierig ohne Hilfsmittel zu entfernen, wenn sie erst einmal an ein Wesen angekuschelt sind. Häufig finden Reisende Dornenkuschler nach einer Rast im Freien in Schlafsäcken, Kleidung oder auf der Haut festgeklammert. Manche reisten so weit über ihr ursprüngliches Verbreitungsgebiet hinaus.

20. Die Knüppelschlange

Sie lebt in sehr kargen Winkeln der Welt. Sie ist etwa so dick und lang wie der Arm eines Kindes. Um zu überleben, ist sie ausschließlich bei Vollmond aktiv. Den Rest der Zeit verbringt sie versteinert. Bei den Nomaden sind sie als Schlagstock beliebt.