



Neue Völker

„Feine Sache also.“ - Gucky, 2328 n.Chr. [PR #177]

„Atlan, wir Menschen müssen mit allen anderen Rassen der Milchstraße Kontakt behalten, wenn wir selbst jung bleiben wollen.“ - Perry Rhodan, 2329 n.Chr. [PR #199]

In diesem Beitrag stellen wir drei neue, nicht-humanoide Völker zum **Einsatz als Spielerfiguren** vor. Die Angaben wurden nach dem Vorbild im Grundregelwerk aufgearbeitet.

Die Ausarbeitung orientiert sich an der Zeit des Zyklus’ „Das Zweite Imperium“. Diese Völker können aber auch schon in anderen Epochen der PERRY RHODAN-Serie Verwendung finden. Entsprechende Anmerkungen finden sich in jedem Eintrag.

Manche Völker können Eigenschaftswerte von über 100 haben; in diesen Fällen ist dies direkt hinter der Eigenschaft angegeben (z.B. „Maximum 120“). Fehlt eine solche Angabe, ist das Maximum wie üblich 100.

Impressum

Verlag für F&SF-Spiele unter Lizenz von Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt
copyright © 2009 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
copyright für PERRY RHODAN: Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt
<http://www.dorifer.com>

Projektleitung: Dieter Fuchs
Autoren: Dieter Fuchs, Rainer Nagel, Harald Weber
Aufbereitung: Frank Albrecht, Alexander Böer
Lektorat: Alexander Huiskes - Inhaltliche Kontrolle: Rainer Castor



Swoon

„Wie kommt es, dass die Swoon als die besten Mechaniker des Universums gelten?“ - Reginald Bull, 2040 n.Chr. [PR #63]

Volk: Swoon (ZIV°11, TECH°7)

Spezies: Swoon

Welten: Die Sonne Swaft liegt nur 992 Lichtjahre vom Sol-System entfernt. Der zweite Planet, **Swoofon**, ist die Heimatwelt der Swoon. Die Welt verfügt nur über eine spärliche Vegetation und hat einen wüstenhaften Charakter. Im Jahr 2040 n.Chr. leben nur etwa 100.000 Swoon auf dem Planeten.

Die Swoon unterhalten keine Kolonien im eigentlichen Sinne. Es haben sich jedoch größere Gruppen auf unterschiedlichsten Welten angesiedelt.

Geschichte: 20.000 Swoon siedeln sich 2040 n.Chr. auf dem Mars an. Später erfolgt eine Ansiedlung auf Siga, wo sie maßgeblich am Aufbau der Industrie beteiligt sind.

Politik: Die Swoon sind aufgrund der Tatsache, dass bisher noch niemand als würdig empfunden wurde, für das gesamte Volk zu sprechen, in zahlreiche Nationen und Stämme geteilt.

Raumschiffe: Es sind keine speziellen Raumschiffstypen oder -formen der Swoon bekannt. Da es sich auf aufgrund der Größe der Swoon stets um Sonderanfertigungen handelt, werden die Schiffe nach den individuellen Wünschen ihrer Eigentümer gebaut.

Technologische Besonderheiten: Neben den Siganesen gelten die Swoon als führende Spezialisten auf dem Gebiet der Mikrotechnologie.

Kulturelle Besonderheiten: Swoon betrachten die - für Terraner naheliegende - Bezeichnung „Gurke“ als schwere Beleidigung. Ihre Gestik und Mimik unterscheidet sich deutlich von den Terranern; so ist ein Augenrollen ein Zeichen der Zustimmung, dass dem terranischen Kopfnicken entspricht.

Eigenheiten/Äußeres: Der Körper der etwa 30 Zentimeter großen Swoon erinnert an eine terranische Salatgurke. Sie haben eine gelbliche Hautfarbe mit grünlichen Rückenpartien und große, etwas hervorquellende Augen. Swoon besitzen zwei vielgelenkige Armpaare mit sehr feingliedrigen Händen sowie kurze, stummelartige Beine. Swoon sind in der Lage, selbst ein Sandkorn mit ihren Händen zu formen. Die Stimme der Swoon ist sehr hoch und schrill; Swoon verfügen über ein sehr empfindliches Gehör. Wenn sich ein Swoon unbehaglich fühlt, legt sich seine Haut in Falten.

Lebenserwartung: 200 Jahre

Charakter: Die sehr friedfertigen Swoon legen größten Wert auf zuvorkommendes Verhalten, das von gegenseitiger Achtung geprägt ist. Höflichkeit und Schmeicheleien zählen im Umgang mit den Swoon zum guten Ton, da man sich ihre Freundschaft schnell verschmerzen kann. Die selbstbewussten Swoon sind durchaus humorvoll, führen aber ein eher geruhames und genügsames Leben. Sie sind aber ebenso neugierig wie ehrgeizig.

Namensgebung: Die Swoon haben einen Eigennamen und einen Nachnamen, den sie allerdings nicht immer gegenüber Außenstehenden verwenden.

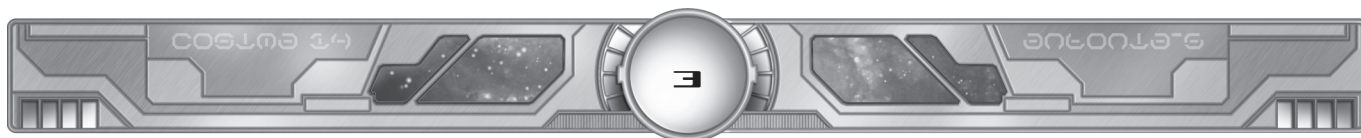
Beispiele für Namen der Swoon: Markas, Petid, Posy Poos, Gwerk Snoop, Micro Trivielle, Lokmar Lokink, Treul, Gorph, Szam-Soon, Sainginas, Kopty Pekking, Swonderful, Smarvelas, Swori-Maraso, Zuuby.

Swoon zu anderen Zeiten: Die Terraner treffen 2040 n.Chr. zum ersten Mal auf die Swoon, die sich schnell zu guten Freunden entwickeln. Swoon-Abenteurer sind sowohl im Demetria-Zyklus als auch zur üblichen Handlungszeit des Rollenspiels (1331ff. NGZ) ohne Änderungen spielbar. Ihr Zivilisations- und Technologieniveau sollte dabei immer in etwa dem der Terraner entsprechen.

Preismodifikatoren für Waffen und Ausrüstung

Sollten für Swoon geeignete Waffen oder Ausrüstung außerhalb Swoofon erworben werden, gelten nachfolgende Regelungen:

auf Siga oder Welten mit größeren
Niederlassungen der Swoon Preis ×2
auf allen anderen Welten
innerhalb der Galaxis Preis ×3



Regeltechnisches - Swoon

Basiseigenschaften

$$St = TSt/6$$

$$Gs = TGs + [TGs/5] \text{ (Maximum 120)}$$

$$Gw = TGw + [TGw/10] \text{ (Maximum 110)}$$

$$Ko = TKo - [TKo/5]$$

Abgeleitete Eigenschaften

$$\text{Körpergröße: } [(4W6 + St/10) / 2] + 20 \text{ cm}$$

$$\text{Körpergewicht: } 4W6 \times 10 + St \times 5 + \text{Größe in Millimeter} \\ + 700 \text{ Gramm}$$

$$RW = TRW + [TRW/5] \text{ (Maximum 120)}$$

$$Sb = TSb + [TSb/10]$$

LP-Ausgangswert: 1

Volksbonus für Ausdauer: +0

LP: $[Ko/20] + LP\text{-Basis} + 1W6$

Sinne

Hören+12

Riechen+8

Sehen+10

Tasten+12

Schmecken+8

Sechster Sinn Pp/20

Volksfertigkeiten (Swoon - nur durch elektronische Übersetzer zu verstehen)

Besondere Volksfertigkeit (1W6):

1-2: Kulturverständnis:Swoon+12, **3-6:** Improvisieren +8

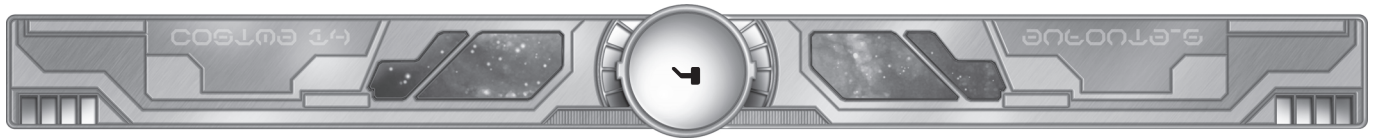
Geistesgaben: Beredsamkeit+5, Diplomatie+5, Fremdtechnologie+6, Hyperdimtechnik+6 (Sp), Informatik+8 (Sp)

Körpergaben: keine

Typische Vorzüge: Beidhändigkeit, Gute Sinne, Methodisches Vorgehen, Neugierde. Jeder Swoon verfügt über den Vorzug *Makrosicht* und muss dafür keine ausgleichende Mängel nehmen.

Typische Mängel: Marotte (Höfliches Verhalten), Physische Deformaton (empfindliches Gehör - Swoon erleiden 1W6 AP Schaden, wenn sie bei ungeschützten Ohren angeschrien werden), Psychische Deformation (mangelndes Selbstbewusstsein). Jeder Swoon verfügt über den Mangel *Abneigung (Unhöfliches Verhalten)* und darf dafür keinen ausgleichenden Vorzug nehmen.

Lernbonus: Akrobatik, Computernutzung (Sp), Informatik (Sp), Mechanik, Mechanismus deaktivieren, Robotik (Sp)



Unither

„Sie haben unaussprechliche Namen, die Unither. Aber sie sind sehr willig und verwendungsfähig.“ - *Gecko*, 2329 n.Chr. [PR #190]

Volk: Unither (ZIV°10, TECH° 6)

Spezies: Unither

Welten: Die Heimat der Unither ist der Planet **Unith**. Unith ist der dritte von sieben Planeten des gelben Sterns Unatha, 10.111 Lichtjahre von Terra und 27.491 Lichtjahre von Arkon entfernt.

Geschichte: Die Unither lebten lange Zeit unter arkonidischer Herrschaft; es gab mehrfach Aufstände, die blutig niedergeschlagen wurden. Noch 2048, unter der Herrschaft Gonozals VIII., steht Unith unter arkonidischen Notstandsgesetzen. Zur Zeit des Vereinten Imperiums genießen die Unither Unabhängigkeit.

Politik: Über die politischen Strukturen auf Unith ist wenig bekannt. Unither organisieren sich, wenn irgend möglich, in Herden, deren Führung meistens der ältesten Unitherin zufällt - der Herdenältesten.

Raumschiffe: Eine bekannte unithische Bauform ist ein Walzenraumschiff mit zwei Ringwülsten und stumpfen Bug. Jeder Ring enthält vier Triebwerke, die zum Beschleunigen (hinterer Ring) oder Abbremsen (vorderer Ring) dienen.

Äußeres: Unither sind etwas kleiner als Terraner, aber bis zu doppelt so breit in den Schultern; dabei wirkt der Körper klobig und plump. Die glatte, zähe Haut ist hellbraun. Die dicken Stummelarme enden in vierfingrigen, daumenlosen Händen. Die Beine sind säulenartig. Der halbrunde Kopf sitzt ohne erkennbaren Hals direkt auf den Schultern und ist kaum beweglich. Die Augen sind auffallend groß. Der hochbewegliche, ein Meter lange und armdicke Rüssel ist das Multifunktionsorgan der Unither. Er dient sowohl als zusätzliches Tast- und Greifwerkzeug als auch als der Atmung.

Technologische Besonderheiten: Die sensiblen, beweglichen Fingerfortsätze ihres Rüssels machen die Unither zu

fähigen Feinmechanikern. Mit Swoon oder gar Siganesen können sie sich jedoch nicht vergleichen.

Kulturelle Besonderheiten: Unither sind gemeinschaftsorientiert und fühlen sich nur in ihrer Bezugsgruppe wohl; ein Ausschluss aus der Gemeinschaft ist als Höchststrafe für Verbrecher reserviert.

Als die Unither noch Neuankömmlinge auf der galaktischen Bühne waren und noch nicht sehr oft mit Fremden zu tun hatten, praktizierten sie gegebenenfalls das Wahzkhira-Ritual, um Fremde „in die Herde aufzunehmen“. Dieses Ritual wird heutzutage allgemein als unnötig erachtet. Wer dennoch von einem Unither dafür vorgeschlagen wird, sollte dies als besondere Auszeichnung (und Verpflichtung!) empfinden, vergleichbar mit einer Adoption.

Beim Wahzkhira muss der aufzunehmende Fremde sich nackt ausziehen und der gesamten Herde Gelegenheit geben, ihn ausgiebig mit ihren Rüsseln zu betasten; anschließend wird er von der Herdenältesten befragt und aufgenommen, wenn sie mit seinen Antworten zufrieden ist.

Lebenserwartung: 200 Jahre

Rüsselpflege

Der Rüssel eines Unithers dient nicht nur als Werkzeug, sondern auch zur Nahrungsaufnahme. Deshalb muss mehrmals am Tag der Rüssel gereinigt werden; bei diesem Akt der Körperpflege möchte kein Unither unterbrochen werden, und seine Mitunither respektieren dieses Bedürfnis. Überall, wo sich Unither längere Zeit aufhalten, wird ein automatischer Rüsselreiniger aufgestellt. Die prä-technische Rüsselreinigung mit blattumwickelten Stäben gilt als barbarisch.

Ein Rüsselreiniger besteht aus einer Liege, auf der sich ein Unither niederlässt und dann durch Klammern festgeschnallt wird. Der zweite Anlagenteil besteht aus einer Reihe von Fühlern und einem Spülarm, die über dem Kopfende der Liege befestigt sind. Dieser Teil führt die eigentliche Reinigung durch, wobei der Rüssel mit einer erwärmten Spüllösung gereinigt und von Bürsten massiert wird.

Der Rüssel wird auch bei der traditionellen Begrüßungsgeste des „Freundschaftshakens“ eingesetzt, bei dem sich die Rüsselspitzen umschlingen. Es gilt als schwere Beleidigung, den Freundschaftshaken nicht zu erwidern.



Charakter: Unither sind im Allgemeinen friedliebende und konsenssuchende Lebewesen und bereit, persönliche Interessen zurückzustellen, solange dies zum Wohl ihrer übergeordneten Bezugsgruppe erforderlich ist (oder ihnen so vermittelt werden kann). Tatsächlich ist das Ausnutzen anderer Unither für persönliche Vorteile der Kernanklagepunkt des „asozialen Verhaltens“, für das man aus einer Gruppe ausgestoßen werden kann. Wegen dieses scheinbaren Unverständnisses für die Ego-Zentriertheit anderer Lebensformen halten Fremde die Unither oft für leichtgläubig und naiv. Es ist jedoch eine Tatsache, dass Unither sich von einem Individuum in der Regel nur einmal betrügen lassen.

Ehrgeiz ist unter Unithern nicht automatisch gut oder schlecht; wenn der Betreffende der Ansicht ist, dass seine besonderen Fähigkeiten der Unitherheit in anderer, höherer Position mehr Nutzen bringen, ist es praktisch seine Pflicht, nach dieser Position zu streben. Ebenso wird erwartet, dass ein Amtsinhaber sich freiwillig von seinem Posten trennt, wenn seine Fähigkeiten nachlassen oder ein besserer Kandidat in Erscheinung tritt.

Nur während der Brunft sind die Spielregeln teilweise aufgehoben. Wenn es um Paarungspartner geht, ist unter männlichen Unithern alles erlaubt, was potentielle Rivalen nicht gerade tötet oder verstümmelt.

Unither glauben an eine persönliche Vor-Bestimmung, das *Hradith*. Sein *Hradith* zu erkennen und ihm dann zu folgen, ist die unithische Art der Selbstverwirklichung.

Verglichen mit Terranern oder Arkoniden und deren Abkömmlingen, sind Unither praktisch ideal geeignet für Routineaufgaben, weil sie keine Langeweile kennen. Man sagt auch: „Ein Unither tut selten mehr als seine Pflicht - aber niemals weniger!“

Namensgebung: Die Unither verwenden nur einen Eigen-, aber keinen Familiennamen.

Beispiele für Namen der Unither: Brcl, Golag, Lathir, Litzog, Stози, Vlck, Zbron, Zerft

Unither zu anderen Zeiten: Die Terraner treffen 2045 n.Chr. zum ersten Mal auf die Unither. Abenteurer aus diesem Volk sind sowohl im DEMETRIA-ZYKLUS als auch zur Handlungszeit des Rollenspiels (1331ff. NGZ) ohne Änderungen spielbar. Ihr Zivilisations- und Technologieniveau in der „Jetztzeit“ der Serie sollte in etwa dem der Jülziish entsprechen. Die Unither unterhalten in diesen „Spätzeiten“ ein eigenes kleines Sternenreich mit etwa 100 Welten und sind Mitglied

im Forum Raglund bzw. im Galaktikum.

Preismodifikatoren für Waffen und Ausrüstung

Aufgrund der anatomischen Besonderheiten der Unither müssen Waffen und Ausrüstung speziell angepasst werden. Für den Kauf außerhalb von Unith gelten nachfolgende Regelungen:

auf Welten mit größeren Niederlassungen der Unither Preis $\times 1,5$
auf allen anderen Welten innerhalb der Galaxis Preis $\times 2$

Anmerkungen zur Verwendung im Rollenspiel

Aufgrund ihrer Herdenmentalität sind Unither, die **allein** eine Laufbahn als Abenteurer einschlagen, extrem selten. Es handelt sich dabei entweder um verurteilte Verbrecher oder um - vom unithischen Standpunkt aus gesehen - Exzentriker bzw. Geisteskranke.

Andererseits ist es akzeptabel, sich einer Gruppe oder Organisation anzuschließen. Etliche Unither stehen im Dienst der USO, für die sie Raumschiffe fliegen oder Stützpunkte bemannen - als Gruppe, nicht als Individuum. Seit Gründung der USO ist kein einziger Fall eines unithischen USO-Spezialisten bekannt geworden.

Neuer Mangel: Abhängigkeit (Herdentrieb)

Der Abenteurer fühlt sich nicht wohl, wenn er sich nicht unter mindestens 5W6 Angehörigen der gleichen Rasse aufhalten kann. Er wird zunächst nervös und fahrlässig („2 auf alle Erfolgswürfe) und versinkt nach 2W3 Tagen in einem depressiven Zustand, der mit Psychopharmaka kompensiert werden muss, bis es gelingt, eine ausreichend große Gruppe von Artgenossen zu finden. Für jeden Tag, den der Betroffene außerhalb der Mindestgruppe verbracht hat, sind zwei Tage in Gesellschaft erforderlich, um wieder „normal“ zu werden.

Es ist möglich, die Bezugsgruppe von „Artgenossen“ auf „Freunde“ umzuändern. Dies ist jedoch ein Prozess, der erst ab 1W6+3 Monaten möglich wird und erfordert, dass der Freundeskreis über diesen Zeitraum (und danach natürlich auch!) stabil bleibt. Zuwächse sind möglich, aber Abgänge von der Stammgruppe - ob durch Tod oder Spielerfluktuation - führen wieder zu Persönlichkeitskrisen.



Regeltechnisches - Unither

Basiseigenschaften

$G_s = TG_s + [(100 - TG_s)/20]$
 $G_w = TG_w - [(100 - TG_w)/10]$
 $P_p = TP_p - (TP_p/10)$

Abgeleitete Eigenschaften

Körpergröße: $0,9 \times$ Terraner
Körpergewicht: $2 \times$ Terraner

$sK = TsK + [(100 - TsK)/15]$
 $tV = TtV - [TtV/10]$

LP-Ausgangswert: 4

Volksbonus für Ausdauer: +0

Sinne

Alle Sinne +8
Sechster Sinn Pp/20

Volksfertigkeiten (Unithra)

Besondere Volksfertigkeiten (1W6):

1-2: Kulturverständnis:Unither+12, **3-5:** Allgemeinbildung+8, **6:** Improvisieren+6

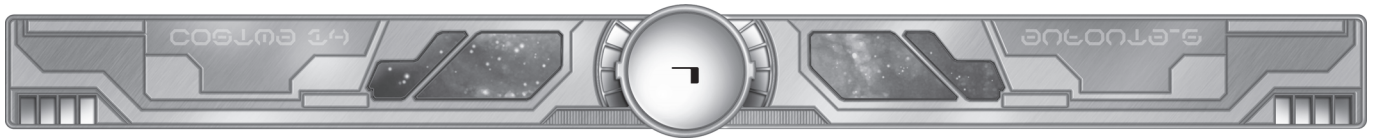
Geistesgaben: Astrogation:Uf+5 (Sp), Kulturverständnis:Uf+5 (Sp), Navigation+8 (Sp)

Körpergaben: Bewegung im Raumanzug +10, Handwerk:Uf+6Uf), Mechanik+6, Raumschiff steuern:Uf+6

Typische Vorzüge: Neugierde, Zuversicht

Typische Mängel: Abneigung (Arkoniden), Leichtgläubigkeit. Jeder Unither hat zwingend Abhängigkeit von Unithern (Herde), ohne dafür einen Vorteil zu erhalten.

Lernbonus: Handwerk:Uf, Mechanik, Mechanismus deaktivieren



Ilts

„Interessiert Sie die Geschichte der Ilts, Major Angel? Dann kann ich Ihnen einiges erzählen ...“ - Gucky, 2153 n. Chr. [KC #1]

Volk: Ilts (ZIV°10, TECH° entspricht dem der Terraner in der jeweiligen Epoche)

Spezies: Ilts

Welten: Die Heimat der Ilts, der Planet **Tramp**, wird 2045 n. Chr. von den insektoiden Orgh zerstört. Tramp war der einzige Planet einer kleinen alten roten Sonne, 2438 Lichtjahre von Terra und 2401,0734 Lichtjahre von der Wega entfernt. Die überlebenden Ilts finden auf dem **Mars** eine neue Heimat.

Geschichte: Seit ihrer Entdeckung ist die Geschichte der Ilts stets aufs engste mit der Geschichte der Terraner verbunden. Insbesondere Gucky ist an praktisch allen größeren Ereignissen der letzten Jahrhunderte beteiligt. Gesicherte Informationen zur Geschichte der Ilts vor 1975 terranischer Zeitrechnung liegen nicht vor.

1975 n. Chr.: Während der Ereignisse um das Galaktische Rätsel erreicht die Stardust II das Tramp-System. Beim Abflug schmuggelt sich der Ilt **Plofre** an Bord. Dies begründet die seit Jahrhunderten andauernde Freundschaft mit Rhodan.

2045 n. Chr.: Die insektoiden Orgh zerstören den Planeten Tramp. Gucky kann nur 28 junge Mausbiber retten, die eine neue Heimat auf dem Mars finden.

2329 n. Chr.: Die „Expedition der Mausbiber“ rettet Perry Rhodan und seine Begleiter während der Rebellion von Iratio Hondro.

Politik: Aufgrund der überschaubaren Gesamtzahl der bekannten Ilts existieren keine bekannten politischen Strukturen. Im Zweifelsfall trifft Gucky als „Patriarch“ wichtige Entscheidungen.

Raumschiffe: Ilts verfügen über keine eigenen Raumschiffe. Bei Reisen oder Missionen erhalten sie Zugang zu Schiffen des Vereinten Imperiums.

Technologische Besonderheiten: Die Ilts haben keine eigene Technologie entwickelt. Sie verlassen sich stets auf die Technik ihrer terranischen Freunde.

Kulturelle Besonderheiten: Ilts sind von Natur aus Vegetarier, können aber auch Fleisch verdauen. Gucky empfindet allerdings bereits den Gedanken an den Genuss von Fleisch abscheulich. Neben Erdbeeren und Kohlrabi zählen auch Spargel und andere Gemüsesorten zum Speiseplan der Ilts.

Mohrrüben sind das persönliche Leibgericht von Gucky, deren guten Geschmack er ebenso schätzt wie die Möglichkeit, sie leicht zu transportieren. Oder, um es in Guckys Worten auszudrücken: „Es gibt nichts Wichtigeres als Karotten.“

Bei ihrer Geburt teleportieren Ilts aus dem Leib ihrer Mutter und landen irgendwo auf Tramp oder in der näheren Umgebung, und rufen dann telepathisch nach ihren Eltern.

Mit diesem Umstand werden die Terraner allerdings erst 2403 n. Chr. konfrontiert, als mit **Jumpy** zum ersten Mal ein Ilt außerhalb von Tramp geboren wird. Gemäß seiner genetischen Programmierung, teleportiert er von Terra zur Umlaufbahn des zerstörten Planeten Tramp, wo er von Gucky gefunden werden muss.

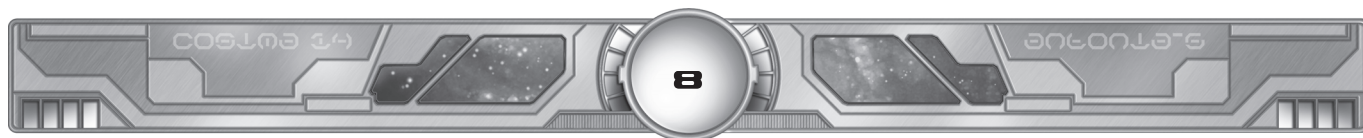
Eigenheiten/Äußeres: Die Ilts, auch Mausbiber genannt, sind etwa einen Meter groß und erinnern den Betrachter an irdische Mäuse mit einem abgeplatteten Biberschwanz. Sie haben ein rötlichbraunes Fell und einen dicklichen Unterleib. Neben ihren großen runden Ohren, die seitlich in voller Höhe des Kopfes sitzen, ist der große Nagezahn charakteristisch für Ilts.

Lebenserwartung: 500 bis 600 Jahre

Eine Iltin kann in ihrem Leben nur maximal drei Nachkommen gebären. Der Mindestabstand zwischen zwei Geburten beträgt dabei ca. 50 Jahre.

Charakter: Die so possierlich wirkenden Ilts sind oft zu übermütigen Späßen aufgelegt und betrachten die Welt als großes Abenteuer. Sie sind sehr verspielt, aber auch mutig und entschlossen, wenn sie sich einer Sache verschreiben. Ilts nehmen weder sich selbst noch ihr Umfeld allzu ernst, was aber oft zu Schwierigkeiten führt, wenn sie sich selbst oder ihre Möglichkeiten überschätzen.

Namensgebung: Die Namen, die sich Mausbiber untereinander geben, orientieren sich manchmal an persönlichen Ei-



genheiten (Ooch aus Geckos Suchmannschaft heißt so, weil er recht oft ein enttäushtes „Ooch ...“ hören lässt). Gucky wird zwar von jedermann „Gucky“ genannt, doch ist das nicht sein Iltnamen, sondern das Erstbeste, was einem Terraner zu dem großäugigen, unschuldig-treuherzig guckenden Mausbiber einfiel. Guckys wahrer Name lautet **Plofre**. Ilts verfügen stets nur über einen Rufnamen.

Bekannte Iltnamen sind: Axo, Biggy, Bokom, Fippi, Gecko, Gucky, Hemi, Iltu, Jumpy, Lowis, Murks, Ooch, Strizi, Ulfo, Ultus-Pultu, Wullewull.

Ilts zu anderen Zeiten: Bis 2045 n.Chr. ist Gucky der einzige Mausbiber, der in der PERRY RHODAN-Serie eine Rolle spielt.

Aufgrund der bekannten Romanquellen können die anderen Ilts eigentlich erst ab den Ereignissen auf Plophos (2328 n.Chr.) in Abenteuern verwendet werden. Davor sind sie auf ihre neue Heimat auf dem Mars beschränkt und mit dem

Aufwachsen beschäftigt. Keiner von ihnen kann im DEMETRIA-ZYKLUS zum Einsatz kommen.

Die „Jungilts“ auf dem Mars könnten allerdings eine gute Möglichkeit bieten, jüngere Spieler an das Rollenspiel im Perryversum heranzuführen, wenn man sie aufregende Abenteuer in der Welt der „Großen“ erleben lässt.

Davon abgesehen, kann die Verwendung von Ilts in einer Kampagne nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Spielers erfolgen und sollte eine Ausnahme bleiben!

Im Jahre 2403 n.Chr. wird Jumpy geboren, der Sohn von Gucky und Iltu und zugleich der einzige Ilt, der nicht auf Tramp das Licht der Welt erblickte. Jumpy tritt das erste Mal 2435 n.Chr. öffentlich in Erscheinung.

Über das Schicksal der Ilts auf dem Mars nach 2437 ist nichts bekannt. Im Jahr 1291 NGZ wird bekannt, dass sie in ES aufgegangen sind. Gleiches gilt für die 412 NGZ von Gucky geretteten 150 Mystery-Ilts. Zu diesem Zeitpunkt gibt es im bekannten Universum außer Gucky keine Mausbiber mehr.



Regeltechnisches - Ilts

Das Volk der Ilts verfügt über paranormale Fähigkeiten. Alle Ilts sind Telekineten. Bei der Geburt sind Ilts auch Telepathen und Teleporter. Bei erwachsenen Ilts sind die Gaben der Telepathie und Teleportation selten. Von den 28 von Gucky geretteten Ilts sind nur zwei - Gecko und Iltu - auch Teleporter und Telepathen; von den übrigen sind zumindest Hemi und Ooch Telepathen.

Basiseigenschaften

St = TSt + [(100 - TSt)/20]

Pp = TPp + [TPp/5] [Minimum 75]

Abgeleitete Eigenschaften

Körpergröße: 4W6 + St/10 + 80 cm

Körpergewicht: St/10 + 1W6 + 12 kg

sK = TsK - [TsK/10]

LP-Ausgangswert: 2

Volksbonus für Ausdauer: +2

Sinne

Hören+10

Riechen+10

Sehen+8

Tasten+8

Schmecken+10

Sechster Sinn Pp/15

Psifähigkeiten

Alle Ilts sind Telekineten. In Ausnahmefällen verfügen sie auch über Fähigkeiten als Telepath oder Teleporter. Die prozentuale Chance für *Telepathie* liegt bei **Pp/2**, die für *Teleportation* bei **Pp/5**.

Volksfertigkeiten (Terranisch; nur Gucky spricht noch Il-tisch)

Besondere Volksfertigkeiten (1W6):

1: Verbergen+8, **2-4:** Tarnen+8, **5:** Schleichen+8, **6:** Überleben+10 (Sp)

Geistesgaben: für die Mausbiber auf dem Mars wie Terraner

Körpergaben: für die Mausbiber auf dem Mars wie Terraner

Typische Vorzüge: Glückskind, Gute Reflexe, Kühnheit, Loyalität, Neugierde

Typische Mängel: Leichtgläubig, Ungestüm

Zulässige Berufe: Spion, Gesandter, Detektiv, Raumvagabund, Lebemann, Hasardeur, Müßiggänger

Lernbonus: Telekinese, Telepathie, Teleportation