

# DIE TIERSHELLYS DES MAGISTER MÖBIUS

Von Christian Vogt. [www.eis-und-dampf.de](http://www.eis-und-dampf.de)

Magister Möbius bereiste die ganze Welt, um seine Lebenswerk zu verfeinern. Ursprünglich Alchemist in Prag, setzte er den Fokus seiner Experimente auf die Schnittstelle zwischen Lebewesen und Automaten. Er zog sich dazu in einen abgelegenen Winkel des Zarenreichs zurück, um ungestört vom Chaos der Sperrzone Prag, aber auch von Ethik und Moral forschen zu können. Inzwischen hat sich Möbius auf die Animation von Tierkadavern spezialisiert, die normalerweise im freien eingesetzt werden, da sie in der Witterungsbedingungen der Eiszeit weniger schnell verfaulen.

## AUTOMÖTER

**Aspekt:** *Fass!*

Wachshellys aus belebten Kadavern von Hunden. Durch die künstliche Verstärkung der Muskeln ist es dabei ohne Bedeutung, ob es sich um Doggen oder Pudeln als „Ausgangsmaterial“ gehandelt hat.

- **Fertigkeiten:** *Wahrnehmung* Großartig (+4); *Athletik* Gut (+3); *Kämpfen* Ordentlich (+2); *Kraft* Ordentlich (+2)
- **Stress:** Körperlich: O O O / Geistig: O O / **Leichte Konsequenz**

## STUNT

- **Hydraulikkiefer** (*Kraft*): Ein künstlicher, metallischer Kiefer. +1 Bonus auf Schnappmanöver beim *Kämpfen* sowie +1 *Kraft* zum Festbeißen.

## FLEDERMAUSBOMBE

**Aspekt:** *Alles Gute kommt von oben*

Mit Phosphor gefüllte Fledermauskadaver. Aus Bomben abgeworfen oder als Teil einer Fall aufgeschreckt, treibt sie ihr Instinkt in Hohlräume und Verstecke, wo sie dann explodieren. Sehr gefährlich für Gebäude, Luftschiffe und Einbrecher. Die Werte gelten für einen kleinen Schwarm der Viecher.

- **Fertigkeiten:** *Athletik* Großartig (+4); *Wahrnehmung* Gut (+3); *Schießen* Ordentlich (+2)
- **Stress:** Körperlich: O O O / Geistig: O

## STUNT

- **Phosphorbombe** (*Athletik*): Die süßen, untoten Viecher greifen bei ihrem Selbstmordmanöver mit *Athletik* (Waffe:1) an und sterben bei Erfolg (was eine Stufe Stress für den Schwarm nach sich zieht). Bei einem vollen Erfolg erhält das Ziel den Aspekt *In Flammen*.

## EISENKNECHT – TYP VERGELTER

**Aspekt:** *Alptraum aus Stahl*

Durch einen glücklichen Zufall gelang Möbius die Schaffung eines Eisenknechts, eines Shellys, dessen einziger menschlicher Teil das Gehirn ist, welches einen Automatenkörper kontrolliert. Als Körper nutzte er schwere Lastläufer mit eigener Dampfmaschine und orientierte sich an altägyptischen Zeichnungen. Daraus entstand eine haushohe, autonom handelnde Kampfmaschine auf zwei Beinen.

- **Fertigkeiten:** *Kraft* Fantastisch (+6); *Schießen* Gut (+3); *Kämpfen* Ordentlich (+2); *Wahrnehmung* Durchschnittlich (+1)

**Stress:** Körperlich O O O O / Geistig: O O / **Leichte Konsequenz** / **Mittlere Konsequenz**

- **Rüstung:** 4 / **Bewaffnung:** Dampfrotationskanone (Waffe: 4, benachbarte Zone), Sichelklingen (Waffe:2)

## STUNT

- **Blei in der Luft** (*Schießen*): Kann mit einer Salve der Dampfrotationskanone alle Ziele innerhalb einer Zone gleichzeitig angreifen.

