EXAMORE: LEBEWESEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026



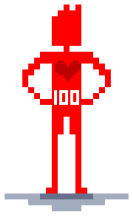


INHALT

Examore: Lebewesen 3

EXAMORE: LEBEWESEN

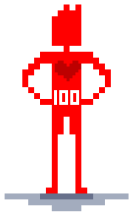
Peniculumsche Riesenwespe



Die bis zu zwei Meter große Wespe ist ein intelligentes und zugleich höchst aggressives Lebewesen. Sie leben auf dem Planeten Peniculum und stehen dort im Krieg mit den Peniculumschen Riesenameise. Die Wespen sind grundsätzlich angsteinflößend und leben hauptsächlich auf Bäumen. Ihre Behausungen sehen aus wie eine Mischung aus einem gewöhnlichen Haus und einem Wespenstock. Die Lebewesen haben einen großen Stachel in ihrem Hinterleib mit dem sie sich nur im Notfall verteidigen, da sie sich beim Einsatz des Stachels selber lebensgefährlich verletzen können. Die Wespen bewegen sich auf zwei Beinen und können fliegen. Wenn sie fliegen, kann man sie schon aus einiger Entfernung hören. Sie produzieren ein Gift, das für die meisten Lebewesen tödlich ist. Dieses Gift wird von dem Körper produziert, sobald die Wespen giftige Pflanzen von ihrem Heimatplaneten verzehren. Dieses Gift wird im Körper gespeichert und kann über den Stachel aus dem Körper hinaus gedrückt werden. In der Kollonie gibt es immer eine Königin.

Handeln: 17		**Wissen: 8**		**Soziales: 13**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Fliegen	70 + 17 = **87**	Kriegsführung	35 + 8 = **43**	Schwarmdenken	70 + 13 = **83**
Stechen	70 + 17 = **87**	Flora und Fauna	45 + 8 = **53**	Mentale Belastbarkeit	55 + 13 = **68**
Speerkampf	25 + 17 = **42**				

Peniculumsche Riesenameise

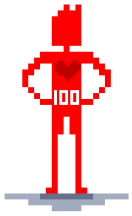


Die bis zu eineinhalb Meter langen Sechsbeiner sind intelligente Lebewesen des Planeten Peniculum. Es gibt verschiedene Arten dieser Spezies. Einige sind nur dazu da um die riesigen unterirdischen Gänge zu bauen, andere nur zur Verteidigung und andere nur zu Nahrungsbeschaffung. Ihre starken Kiefer können

einen Menschen mit Leichtigkeit in zwei teilen. Eigentlich waren die Ameisen ein friedliches Volk bis die Wespen die Ameisen angegriffen haben. Seitdem bekriegen sich beide Völker auf dem gesamten Planeten. Die planetengroße Kollonie besitzt eine Königin.

Handeln: 24		**Wissen: 10**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Beißen	70 + 24 = **94**	Flora und Fauna	35 + 10 = **45**	Schwarmdenken	70 + 7 = **77**
Fliegen oder Rennen	70 + 24 = **94**	Baukunst	60 + 10 = **70**		
Bauen	45 + 24 = **69**				
Sammeln	50 + 24 = **74**				

Inkutz



Ein Inkut ist ein Lebewesen des Planeten Rathrorah Inkutzien (Einzahl: Inkutz) sind die humanoide Ureinwohner auf Rathrorah. Sie können zwischen einem und zwei Metern groß werden (einzelne Exemplare auch deutlich größer und kleiner) und haben eine dunkle Haut mit leichtem Rotstich. Auf dem Kopf tragen sie 7 Hörner, die als Ring wie eine Krone angeordnet sind.

Inkutzien sind ein Volk, bei dem die Ehre eine besondere Rolle spielt, besonders im Kampf. So ist es beispielsweise ein Zeichen sehr hoher Ehre seine Hörner im Kampf zu verlieren. Sie außerhalb eines Kampfes zu verlieren ist jedoch ein Zeichen größter Schande und führt zur gesellschaftlichen Verachtung.

Vor langer Zeit führten die Inkutzien einen erbitterten Krieg gegen den Staat, den sie jedoch durch zahlenmäßige Unterlegenheit und technologischen Nachteil verloren haben. Dieser Ehrenverlust belastet die Beziehungen von Erdenbewohnern und Inkutzien bis heute, auch wenn die Inkutzien die Fremdlinge inzwischen dulden, jedoch nicht gerade hoch schätzen.

Handeln: 15		**Wissen: 7**		**Soziales: 19**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Nahkampf	60 + 15 = **75**	Kriegsführung	70 + 7 = **77**	Traditionen	60 + 19 = **79**
Verteidigung	55 + 15 = **70**			Körperhaltung	50 + 19 = **69**
Kratzen	30 + 15 = **45**			Gefühlsneutral	75 + 19 = **94**

Zombie



Ein ausgehungertes Wesen, das durch einen Virus, oder vergleichbarem zu dem geworden ist, was es nun ist. Eine tödliche Kreatur.

Handeln: 9		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Kratzen (2W10)	50 + 9 = **59**				
Beißen (3W10)	40 + 9 = **49**				

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Examore: Lebewesen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Examore%3A+Lebewesen&oldid=20525`