

DRACHEN FÜR ANFÄNGER: TATZEL

von „Bruder Grimm“ Mathias

Ein optionales Quellenwerk für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig

Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Mit bestem Dank an ThomasMüller und Flost888 fürs Korrekturlesen!



Tatzel sind kleinere und **primitivere Verwandte der Drachen**. Mit etwa 1,50 bis 2 Metern Rumpflänge sind sie noch deutlich kleiner als ein Welp einer wahren Drachenart. Zwar können einzelne Tatzel aufgrund des typischen langen Halses und Schweifs Gesamtlängen bis zur dreifachen Rumpflänge erreichen, doch Häuse und Schwänze dieser geschmeidigen Kreaturen tragen nur geringfügig zu ihrer Körpermasse bei. Insgesamt ist die Gestalt eines Tatzel sehr schlangenartig, während sein Kopf deutlich drachenartige Merkmale aufweist, mit Hornkrause und einem Stachelkamm, der sich über den ganzen Rücken bis zur Schwanzspitze fortsetzt, und einer langen Schnauze voll scharfer Zähne.

Die meisten Tatzel haben vier Beine, bei einigen sind jedoch die Hinterbeine reduziert, vor allem bei wasserbewohnenden Arten. Die Vorderbeine sind jedoch stets gut ausgebildet und verfügen über kräftige und scharfe Krallen. Wasserbewohnende Tatzel haben Schwimmhäute zwischen den Klauen; es ist keine Art bekannt, bei der die Extremitäten vollständig zu Flossen umgewandelt sind.

Alle Tatzel verfügen über drachenartige **Flügel** und sind ausgezeichnete Flieger, selbst jene, die an eine aquatische oder unterirdische Lebensweise angepasst sind. Im Kampf setzen die Kreaturen eher auf ihre Beweglichkeit als auf rohe Kraft, und sie bevorzugen das Gefecht aus der Distanz. Hierbei kommt eine weitere Eigenschaft zum Einsatz, die an die großen Verwandten der Tatzel erinnert.

Alle Tatzel verfügen über eine natürliche **Projektilewaffe**, die sie aus ihrem Rachen speien können, ähnlich der Odemwaffe eines Drachen. Zwar fehlt der Speiwaffe eines Tatzels die flächendeckende Gewalt einer drachischen Odemwaffe, so dass sie

immer nur auf ein einzelnes Ziel gerichtet werden kann, dafür braucht ein Tatzel nach der Anwendung seiner Speiwaffe diese nicht erst wieder neue Kraft sammeln zu lassen, sondern kann sie quasi Schlag auf Schlag und ohne Verzögerung abfeuern. Dazu ist sie in der Tat doch um einiges verheerender als die ohnehin schon beeindruckenden Klauen und Zähne eines Tatzels. Kein Wunder also, dass die Kreatur sich vor allem auf ihr Speien als Hauptangriffsform verlässt. Die genaue Art des Projektils, das ein Tatzel auf einen Gegner speien kann, hängt von der genauen Tatzelspezies ab, der er angehört.

Dabei gibt es eine große Fülle von Tatzelspezies, die sich hauptsächlich dadurch unterscheiden, an welchen Lebensraum sie sich angepasst haben. Diese Anpassung geht meist bis hin zu ihrer Schuppenhaut, die in der Regel die typischen **Farben und Musterungen** ihrer bevorzugten Umgebung widerspiegelt (wiederum im Gegensatz zu den echten Drachen, die meistens auffällig einfarbig sind). Es gibt zwar einige Ausnahmen, die ausgeprägte Warn- oder Zierfarben aufweisen, doch bei vielen Tatzelarten trägt ihre Färbung zu einer effizienten Tarnung in ihrer Heimatumgebung bei. (Nach Maßgabe des Spielleiters kann sich dies in einem Abzug von -2 auf Bemerkungs-Proben äußern, um einen Tatzel in seinem bevorzugten Terrain zu entdecken).

Die meisten Tatzel haben zusätzlich mindestens eine **weitere Fähigkeit**, die eine spezialisierte Anpassung an ihren Lebensraum darstellt. In der Regel handelt es sich dabei um einen in dem Lebensraum hilfreichen besonderen Bewegungsmodus. Außerdem sind Tatzel häufig gegen bestimmte Schadensformen immun, genau wie ihre großen Vettern. Üblicherweise ist das die gleiche Schadensform wie ihre Speiwaffe oder eine

Schadensform, die in ihrem natürlichen Lebensraum besonders häufig ist.

Ein deutlicher Unterschied der Tatzel zu den echten Drachen besteht allerdings in ihrer **Intelligenz**. Tatzel verhalten sich territorial und instinktgesteuert wie Tiere. Zwar sind sie deutlich schlauer als bloße Tiere – und sogar schlauer als so mancher Humanoide – aber sind weder sprachbegabt noch kreativ und primär auf die Befriedigung ihrer ursprünglichsten Triebe und Bedürfnisse fixiert. Dennoch sollte man sie nicht für dumme Tiere halten, denn sie sind zu erstaunlich ausgeklügelten Planungen fähig, zur Kooperation untereinander (und eventuell sogar mit anderen Spezies) und sogar dazu, einzelne Wörter und Phrasen aus humanoiden Sprachen zu erlernen und zu verstehen. Um echte Sprache zu sprechen, fehlt Tatzeln einfach anatomisch ein ausreichend komplexer Stimmapparat. Untereinander kommunizieren Tatzel mit einfachen Lauten, aber auch mit Gebärden, Gerüchen und Schüssen ihrer Speiwaaffe. Hierbei handelt es sich folglich nicht um eine komplexe Sprache, die von anderen Wesen erlernt werden kann. An so etwas haben Tatzel einfach keinen Bedarf. (Nach Maßgabe des Spielleiters kann es möglich sein, Ränge im Talent TIERMEISTER auch zur Verständigung mit Tatzeln einzusetzen.)

Als durch und durch magische Wesen erweisen sich Tatzel schließlich durch ihre **Zauberfähigkeiten**, die sie allerdings aufgrund ihrer eher mäßigen Intelligenz häufig etwas ungeschickt und ineffizient einsetzen. Zum einen haben alle Tatzel die Fähigkeit, Magie zu erspüren, und sammeln daher gelegentlich magische Gegenstände für ihre Schatzhorte ein (s.u.). Zum anderen verfügt jede Tatzelart über eine ganz spezifische Zauberfähigkeit, meistens ein Zauber, der ihnen in ihrem speziellen Lebensraum besonders nützlich

ist zur Jagd oder zur Verteidigung. Offensive Zauber wirken sie dabei meist dann, wenn sie es können, auf den ihnen nächstgelegenen Gegner. Defensive Zauber wirken sie fast nur auf sich selbst – oder auf den ihnen nächstgelegenen Verbündeten. Komplexere taktische Überlegungen beim Wirken ihrer Zauber stellen sie selten an.

Auch in ihrem Instinkt, **Schätze** zu sammeln, macht sich die Verwandtschaft zu den großen Drachen bemerkbar. Allerdings haben Tatzel keinen wirklichen Sinn für handfeste materielle Werte und sammeln entsprechend alles, was glänzt, bunt ist oder sonst irgendwie hübsch aussieht. Dabei haben sie nicht einmal einen ausgeprägten Drang zum Besitz selbst. Wenn ein Objekt erst einmal in seinem Hort ist, verliert ein Tatzel in der Regel schnell das Interesse daran und bemerkt es wahrscheinlich nicht, falls es ihm irgendwie wieder abhanden kommt.

Auch die **soziale Lebensweise** von Tatzeln ist von der genauen Art und ihrem Lebensraum abhängig. Die meisten Tatzel sind Einzelgänger und suchen nur zur Paarungszeit nach ihren Artgenossen. Andere Arten leben in festen Paarbeziehungen die ein Leben lang halten, ähnlich wie bei vielen Vogelarten, und besetzen und verteidigen gemeinsam ein Nist- und Brutrevier. Einige Arten sind jedoch regelrechte Rudeltiere, die im Verbund jagen und komplexe soziale Beziehungen untereinander pflegen.

Ebenso unterschiedlich ist die **Reaktion der Bevölkerung** auf Tatzel. Einfaches Landvolk hält einen Tatzel manchmal für einen echten Drachen und reagiert mit Schrecken auf seine Anwesenheit. Allerdings sind Tatzel keine besonders fremdartigen Monster und vielerorts nicht unbekannt. In den meisten Landstrichen werden Tatzel dennoch als gefährlich und

schädlich betrachtet, als wilde Raubtiere, die Vieh rauben, Felder verwüsten und vielleicht sogar Personen anfallen. Heide-, Hochland- und Scheunentatzel haben dahingehend einen besonders schlechten Ruf (ob zu Recht, sei dahingestellt). Andere Gegenden dagegen freuen sich sogar über die Anwesenheit eines Tatzel, da er Jagd macht auf kleineres, aber tatsächlich schädlicheres Ungeziefer. Feld- und Haintatzel zählen dahingehend zu den eher beliebteren Spezies. (Scheunen-, Gassen- und Turmtatzel sind zwar ebenfalls effiziente Rattenjäger, kommen vielen Leuten für deren Geschmack ihnen dann aber doch zu nahe).

Zwar sind Tatzel Allesfresser, die auf unbestimmte Zeit von pflanzlicher Kost leben können (wobei Wurzeln und Früchte für sie am bekömmlichsten sind), bevorzugen aber tierische **Nahrung**. Einzeln und paarweise lebende Tatzel jagen dabei hauptsächlich Kleintiere wie Ratten, Kaninchen, Wildvögel und Fische. Vereinzelte Haustiere, wie streunende Katzen und Hunde oder von der Herde getrenntes Vieh, fallen ebenfalls in ihr Beuteschema. Ebenso kann es sein, dass sie einzelne Reisende oder kleine Reisegruppen (wie z.B. Abenteurergruppen) anfallen, weil sie deren Gefährlichkeit unterschätzen. Allerdings sind Tatzel schlau genug, um Waffen zu erkennen und betrachten bewaffnete Humanoide in der Regel nicht als Beute – wohl aber gelegentlich als Bedrohung und als Eindringlinge in ihr Revier!

Im Rudel jagende Tatzel sind noch ein wenig gefährlicher, da sie sich in Überzahl auch an größere und bedrohlichere Beute wagen.

TATZEL UND ‚DRACHENREITER‘

Die im ‚Drachenreiter‘-Fanwerk beschriebenen Pseudodrachen mögen den Tatzeln recht ähnlich erscheinen, daher dürfte es nützlich sein, die Unterschiede zwischen beiden genauer herauszustellen:

Aufgrund ihrer Größe und Anatomie sind Tatzel nicht als Reittiere geeignet und außerdem generell schwerer zähmbar.

Im direkten Vergleich dürften Tatzel auch einem kleineren Pseudodrachen körperlich unterlegen sein, was ein Problem dahingehend darstellt, dass Tatzel und Pseudodrachen ähnliche ökologische Nischen besetzen und dementsprechend häufig Konkurrenten sein dürften. Dabei haben die körperlich stärkeren Pseudodrachen mit ihrer geringeren Artenvielfalt offensichtlich den zusätzlichen Vorteil, dass sie Generalisten sind, die nicht wählerisch sind, was ihren Lebensraum betrifft. Die hoch angepassten Tatzel dagegen sind oft dem Untergang geweiht, wenn sie aus ihrem vertrauten Lebensraum verdrängt werden. Aus diesem Grund liegt die Annahme nahe, dass zwischen Tatzeln und Pseudodrachen eine tiefe Feindseligkeit herrscht und ein Tatzel jeden ihm begegnenden Pseudodrachen rigoros zu bekämpfen versuchen wird. Dabei kommt ihm seine etwas höhere Intelligenz zu Gute, denn ein Tatzel wird einen Pseudodrachen nicht auf Sicht angreifen, sondern sich einen Schlachtplan zurecht legen, in den er seine Revierkenntnisse und seine magischen Fähigkeiten einbeziehen wird. Idealerweise wird er versuchen, dem Pseudodrachen seine Anwesenheit zunächst zu verbergen, um ihn zu überraschen.

(Fortsetzung Seite 5)

TATZEL			
KÖR:	7	AGI:	10
ST:	2	BE:	2
HÄ:	1	GE:	4
		GEI:	4
		VE:	0
		AU:	0
Bewaffnung:		Panzerung:	
Klaue/Biss WB +2; GA -2 Speiwwaffe WB +2; GA -4		Schuppenhaut PA +2	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	Mehrere Angriffe (+x): Kann x zusätzliche [Angriffe] in jeder Runde aktionsfrei durchführen.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Immunität: Bestimmte Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden (siehe Tabelle)		
	Spezifische Fähigkeit: Je nach genauer Art verfügt die Kreatur über eine oder mehrere spezielle Kreaturenfähigkeiten, meistens besondere Bewegungsmodi (siehe Tabelle).		
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.		
	Zauber: <i>Magie entdecken</i> + je nach Art verfügt die Kreatur über eine bestimmte magische Fähigkeit (siehe Tabelle), die sie mit einem Grundwert von 12, modifiziert um den ZB, wie einen Zauberspruch ausführen kann.		
Beute:	Trophäe (BW 2A: W20+5); BW # (A:12, 2B:16, 3B:15)		
GH:	12	GK:	no
		EP:	187

Einerseits kommt es aufgrund ihrer Lebensweise und ihres Jagdverhaltens immer wieder zu Konflikten zwischen Tatzeln und zivilisierten Völkern. Andererseits gibt es immer wieder Versuche, **Tatzel zu zähmen** – und das nicht selten erfolgreich! Allerdings lassen sich wild gefangene Tatzel nur schwer abrichten, wobei es wildniserfahrenen Charakteren möglich sein könnte, sich das Vertrauen eines Tatzel zu verdienen und ihn damit als treuen Gefährten zu gewinnen (nach Maßgabe des Spielleiters kann ein Druide oder ein Waldläufer mit dem Talent VERTRAUTER einen Tatzel als Begleiter erhalten). Um einen Tatzel

Tatzel und ‚Drachenreiter‘, Fortsetzung

Die Feindschaft zwischen Tatzeln und Pseudodracen könnte zum Beispiel zu Problemen führen, wenn ein Drachenreiter oder anderer Charakter mit Pseudodracen-Gefährten unwissentlich das Revier eines Tatzel durchqueren möchte. Dass sein Erbfeind nur auf der ‚Durchreise‘ ist, ist einem Tatzel nämlich erstmal völlig egal.

umfassend zum Nutztier abzurichten, muss man ihn von klein auf aufziehen. (Die Trophäe als Beute aus dem Sieg über einen Tatzel kann ein Ei oder Jungtier sein, das man für den Beutewert an einen Abrichter verkaufen kann.)

Ein voll ausgebildeter Tatzel hat einen ungefähren Wert in der Größenordnung eines Schlachtrosses, da er nicht nur ein äußerst effizienter Kampfgefährte ist, sondern auch deutlich verständiger als ein normales Tier und teilweise richtiggehend komplexe Kommandos, ja vielleicht sogar ganze Sätze verstehen kann. Außerdem dauert es eine ganze Weile, bis ein Tatzel ausgewachsen ist. Zwar sind Tatzel nicht so langlebig wie Drachen, aber doch langlebiger als beispielsweise Menschen. Ein Tatzel braucht etwa 20 Jahre bis er voll ausgewachsen ist und kann bis zu 200 Jahre alt werden. Das macht ihn als Gefährten eher für einen Elfen oder einen Zwerg interessant, für einem Menschen vermutlich weniger.

Ein trainierter Tatzel ist hauptsächlich geeignet als Wächter, Jagdbegleiter oder Kampfgefährte, nicht aber als Reittier. Für einen normalgroßen Reiter wäre er ohnehin zu klein, aber die Anatomie eines Tatzel macht es auch schwierig, ihm einen Sattel anzulegen. Die Flügel eines Tatzel setzen über die ganze Rückenbreite an und müssten entweder durchbohrt oder abgeklemmt werden, um Platz für einen Satteltgurt zu schaffen. Der Rückenrücken eines Tatzel ist von Nerven und

Blutgefäßen durchzogen und dient zur Regulierung der Körperwärme und als Sinnesorgan für Luftströmungen (vor allem um die Windrichtung zu bestimmen). Ein Teil davon müsste entfernt werden, um Platz für einen Sattel zu schaffen, was für den Tatzel ein sehr schmerzhafter Prozess wäre. Es wäre jedoch vorstellbar, dass beispielsweise einige Goblin- oder Koboldstämme sadistisch genug sind, um Tatzel zu versklaven und entsprechend zu Kriegstreibern zu modifizieren. Auch

andere finstere Schurken könnten Tatzel mit Gewalt und Einschüchterung zu blutrünstigen Wachkreaturen abrichten oder durch brutale Bestientrainer dazu abrichten lassen.

Tatzelhaut hat im Gegensatz zu Drachenhaut übrigens keinerlei besondere Eigenschaften, abgesehen davon, dass sie zu sehr edlem Reptilleder verarbeitet werden kann. Auch die Haut eines Tatzel kann daher eine lohnenswerte Trophäe sein.

DIE VIelfALT DER TATZELARTEN

Tatzelart	Lebensraum	Farbe der Schuppen	Schadenstyp der Speiwaffe	Zauberfähigkeit	Sonstige Fähigkeiten	Immunität	Lebensweise
Auentatzel	Flussufer und Umgebung, Flusssümpfe, Überschwemmungsgebiete	Grasgrün mit grünblauen Längsstreifen	Magische Energie	<i>Heilende Aura</i>	Schwimmen	Lichtangriffe	Brutpaar
Bergtatzel	Gebirge	Felsgrau mit weißen und schwarzen dünnen Streifen	Steinsplitter	<i>Vergrößern</i>	Kletterläufer, verbesserte PA	keine	Einzel
Canyontatzel	Wüstenschluchten	Ziegelrot mit braunorange	Feuer	<i>Verwirren</i>	Kletterläufer	Feuer	Brutpaar
Dornentatzel	Subtropische Dornwälder	Braun, gelb und weiß gebändert, dornig	Holzdornen	<i>Dornenwuchs (GR IV)</i>	Dornenhaut	Stichangriffe	Einzel
Dschungeltatzel	Dschungel	Grün-Schwarz gestreift, Farbwechsel	Gift	<i>Spektakel (GR IV)</i>	Tarnung	Gift	Einzel oder Rudel
Feldtatzel	Ackerland und Weiden	Goldgelb, braun und grün gestreift	Magische Energie	<i>Arkane Schwert</i>	Ausweichen	Lichtangriffe	Einzel
Felstatzel	Felswüsten, Geröllhalden	Felsgrau mit braunen und schwarzen Flecken	Steinsplitter	<i>Erdsplatt</i>	Kletterläufer, verbesserte PA	keine	Einzel
Flusstatzel	Flüsse	Blaugrün mit schlammgrünen Längsstreifen	Blitz	<i>Lockruf (GR V)</i>	Schwimmen, Wasser atmen	Blitze	Rudel
Forsttatzel	Nadelwald	Dunkelgrün mit braungrünen Flecken	Schatten	<i>Hungriger Schatten (GR II)</i>	Kletterläufer	Schattenangriffe	Einzel
Frosttatzel	Polareis	Weiß mit graublauen Flecken	Eis	<i>Frostwaffe</i>	Schwimmen	Kälte	Einzel
Gassentatzel	Stadtstraßen; verlassene Gebäude	In Grautönen gescheckt mit einigen ziegelbraunen Flecken	Schatten	<i>Unsichtbarkeit</i>	Samtpfote	Gift, Krankheit	Brutpaar
Gletschertatzel	Hochgebirge; Gipfelzonen	Weiß mit hellgrauen Querstreifen	Eis	<i>Schleudern</i>	Kletterläufer	Kälte	Einzel
Grabentatzel	Tiefsee	Ölig schwarz mit Reihen leuchtender Flecken	Blitz	<i>Blitzschild (GR II)</i>	Schwimmen, Wasser atmen	Blitz	Einzel
Grufttatzel	Unterirdische Ruinen und Gewölbe	Schwarzgrau mit elfenbeinfarbenen Streifen	Knochensplitter	<i>Skelette erwecken</i>	Kletterläufer	Schattenangriffe	Einzel
Haintatzel	Plantagen	In Grüntönen gescheckt mit roten Flecken	Säure	<i>Heilbeeren</i>	Kletterläufer	Säure	Brutpaar

Tatzelart	Lebensraum	Farbe der Schuppen	Schadenstyp der Speiwwaffe	Zauberfähigkeit	Sonstige Fähigkeiten	Immunität	Lebensweise
Heidetatzel	gemäßigtes Grasland	In Grüntönen gestreift mit Flecken in Gelb, Weiß und Violett	Schall	<i>Segen</i>	Ausweichen	Lichtangriffe	Rudel
Hochlandtatzel	Randgebiete von Gebirgen	Grasgrün mit grauen Längsstreifen	Kälte	<i>Selbstheilung</i> (GR I)	Sturmangriff	Kälte	Einzel
Höhlentatzel	Natürliche Höhlen	Bleich elfenbeinfarben oder rosig weiß	Schall	<i>Schatten</i>	Kletterläufer, Sonar, Blind	keine	Einzel
Hügeltatzel	Hügel	Grasgrün und braun gescheckt	Blitz	<i>Magische Rüstung</i>	Sturmangriff	Blitz	Brutpaar
Inseltatzel	Inseln und Strände	Karmesinrot mit cremefarbener Netzmusterung	Feuer	<i>Häuten</i> (GR II)	Schwimmen	Feuer	Einzel
Kanaltatzel	Kanalisation und andere unterirdisch städtische Areale	Schlammbräun, ocker und graugrün gescheckt	Säure	<i>Stinkbombe</i> (GR I)	Schwimmen	Gift, Krankheit	Einzel
Klippentatzel	Steilküsten	Blau und grau gestreift mit weißen Sprenkeln	Blitz	<i>Kettenblitz</i>	Kletterläufer, Schwimmen	Blitz	Rudel
Kratertatzel	Vulkane	Grauschwarz mit orangenen Sprenkeln	Feuer	<i>Feuerball</i>	Kletterläufer,	Feuer	Rudel
Küstentatzel	Meere in Küstennähe	Metallisch graublau mit cremefarbener Unterseite	Kälte	<i>Tarnender Nebel</i>	Schwimmen	Kälte	Rudel
Magmatatzel	unterirdische vulkanische Gebiete	Schwarz mit rotorangener Netzmusterung	Lava	<i>Feuerwand</i>	Kletterläufer	Feuer	Einzel
Mangroventatzel	Tropische Küsten- und Brackwassersümpfe	Smaragdgrün mit braungrünen Streifen und roten Punkten	Gift	<i>Netz</i>	Schwimmen	Gift	Einzel
Mauertatzel	Ruinen (oberirdisch)	Graubraun mit schwarzen und hellgrauen Längsstreifen	Feuer	<i>Wandöffnung</i>	Kletterläufer	Feuer	Einzel
Moortatzel	Moore	Braunschwarz mit grasgrünen und weißen Sprenkeln	Säure	<i>Totenklage</i> (GR V)	Schwimmen	Säure	Einzel
Ödlandtatzel	kalte Wüsten	Grauviolett mit schwarzen Querstreifen	Sand	<i>Säurenebel</i> (GR II)	Sturmangriff	Säure	Rudel
Quelltatzel	Bäche und Quellgebiete	Schillernd hellgrün und hellblau	Heißes Wasser	<i>Geysir</i> (GR III)	Schwimmen, Wasser atmen	Feuer	Einzel
Rifftatzel	Meeresriffe & Hochseefelsen	Felsgrau mit cremefarbenen Sprenkeln und heller Bauchseite	Steinsplitter	<i>Anlocken</i> (GR IV)	Schwimmen, Wasser atmen	Gift	Rudel
Sandtatzel	Sandwüsten, unterirdisch wühlend	Sandgelb mit braunen und schwarzen Längsstreifen	Sand	<i>Sandwooge</i> (GR VI)	Sonar, Wühler	Schall	Einzel
Savannentatzel	warmes Grasland	Sandgelb mit dunkelbraunen Flecken	Schall	<i>Tierbeherrschung</i>	Sturmangriff	Schall	Brutpaar oder Rudel
Scheunentatzel	Ackerland; nachtaktiv	Schwarzbraun mit schwarzen Flügeln und braunrötlicher Kopfzeichnung	Schall	<i>Geben und Nehmen</i>	Kletterläufer	Schall	Einzel
Schlotentatzel	vulkanische Gebiete	Basaltgrau mit schwefelgelben Flecken	Giftgas	<i>Wolke des Todes</i>		Feuer, Gift	Rudel
Schluchtentatzel	Gebirgsschluchten	moosgrün mit feldgrauen Sprenkeln	Schall	<i>Stolpern</i>	Kletterläufer	Schall	Brutpaar
Seetatzel	große Binnengewässer, aquatisch	Metallisch blau und silbern mit schwarzen Querstreifen	Dampf	<i>Verflüssigen</i> (GR V)	Schwimmen, Wasser atmen	Feuer	Einzel

Tatzelart	Lebensraum	Farbe der Schuppen	Schadenstyp der Speiwwaffe	Zauberfähigkeit	Sonstige Fähigkeiten	Immunität	Lebensweise
Steppentatzel	kaltes Grasland	Helles braungrün mit dunkelbraunen Querstreifen	Blitz	<i>Amok</i> (GR IV)	Sturmangriff	Blitz	Einzel
Sumpftatzel	Binnensümpfe	Moosgrün mit schwarzen Flecken	Gift	<i>Tentakelranken</i> (GR II)	Schwimmen	Gift	Einzel
Taltatzel	Talregionen in Gebirgen	Grasgrün mit weißen, gelben und purpurroten Sprenkeln	Magische Energie	<i>Schutzschild</i>	Ausweichen	Lichtangriffe	Rudel
Tiefentatzel	unterirdisch	Tiefviolett mit schwarzen Querstreifen	Kristallsplitter	<i>Versteinern</i> (GR II)	Kletterläufer, Sonar	keine	Einzel
Tümpeltatzel	kleine Binnengewässer	Grasgrün mit braunen Längsstreifen	Schall	<i>Kleiner Terror</i>	Schwimmen	Schall	Einzel
Tundratatzel	Tundra	Weiß mit einigen schwarzen Flecken an Schultern und mit schwarzer Schwanzspitze	Eis	<i>Halt!</i>	Sturmangriff,	Kälte	Einzel
Tunneltatzel	Stollen, Grotten und Minschächte	Schwarzgrau mit braunen Längsstreifen	Steinsplitter	<i>Steinwand</i>	Kletterläufer, Sonar	keine	Brutpaar
Turmtatzel	Gebäudedächer	Ziegelrot mit blaugrauem Kopf und Brust und schwarzen Sprenkeln	Blitz	<i>Sinneschärfe</i> (GR II)	Kletterläufer	Blitz	Brutpaar
Ufertatzel	Umgebung großer Binnengewässer	Blaugrün mit schwarz gerandeten braunen Flecken	Säure	<i>Schleimwand</i> (GR VI)	Schwimmen	Säure	Brutpaar
Waldtatzel	Laubwald	Moosgrün mit schwarzbraunen Streifen und cremefarbenen Flecken	Holzsplitter	<i>Wildwuchs</i> (GR IV)	Kletterläufer	Gift	Einzel
Wellentatzel	Hochsee	Strahlend blau mit grauweißer Unterseite	Dampf	<i>Spurt</i>	Schwimmen	Feuer	Einzel
Wiesentatzel	genutztes Grasland; Weideland	Hell- und dunkelgrün gescheckt mit weißen und gelben Flecken	Gift	<i>Niesanfall</i>	Ausweichen	Gift	Einzel
Wipfeltatzel	Baumkronen	Moosgrün mit goldgelben und hellbraunen Querstreifen	Magische Energie	<i>Balancieren</i>	Kletterläufer	Gift	Brutpaar
Wolkentatzel	ziehend; Berggipfel	Grauweiß, dunkelgrau und graublau gescheckt	Kälte	<i>Schutzfeld</i>		Blitz, Kälte	Brutpaar
Wühltatzel	überall unterirdisch	Felsgrau mit sandbraunen Längsstreifen	Steinsplitter	<i>Bodentacheln</i> (GR I)	Wühler, Sonar	Schall	Rudel
Wüstentatzel	Warme Trockengebiete	Sandgelb mit schwarzen und hellgrauen Flecken	Sand	<i>Treibsand</i> (GR V)	Sturmangriff	Feuer	Einzel

ERLÄUTERUNG DER IN DER TABELLE AUFGEFÜHRTEN SONSTIGEN FÄHIGKEITEN

Ausweichen: Die Kreatur ist besonders flink und kann in einem Kampf in jeder Kampfunde einem Nahkampfangriff, der noch nicht gewürfelt wurde, automatisch ausweichen, sofern sie selbst noch nicht angegriffen hat. Nutzt die Kreatur diese Fähigkeit, verliert

sie selbst alle Angriffe in dieser Runde. Die Kreatur kann keinem Angriff ausweichen, der von einer Kreatur mit 2 oder mehr Größenkategorien über ihrer eigenen ausgeführt wurde.

Blind: Die Kreatur kann nichts sehen. Alle Entdecken-Proben auf Sicht scheitern automatisch und sie erhält -8 auf alle Proben, die Sehen erfordern. Dafür ist sie immun gegen alle Effekte, die Sicht erfordern wie Illusionen, Blenden, Blickangriffe etc.

Dornenhaut: Die Kreatur hat eine dornige Haut und darf gegen jeden gegen sie gerichteten Angriff, der waffenlos oder mit natürlichen Waffen ausgeführt wird, unmittelbar aktionsfrei einen Schlagen-Angriff mit dem WB der Dornen (hier: +2) ausführen. Gegen Gegner, die die Kreatur umschlingen, wird der Angriff jede Runde gewürfelt, nachdem der Schaden durch das Umschlingen ermittelt wurde.

Kletterläufer: Die Kreatur verfügt über die Kreaturenfähigkeit Kletterläufer.

Samtpfote: Die Kreatur kann besonders effizient schleichen. Ihr Laufen wird beim Schleichen nicht halbiert und alle Würfe, sie auf Gehör zu bemerken, sind um -5 erschwert.

Schwimmen: Die Kreatur verfügt über die Kreaturenfähigkeit Schwimmen.

Sturmangriff: Die Kreatur verfügt über die Kreaturenfähigkeit Sturmangriff.

Tarnung: Die Kreatur verfügt über Farbwechsel-Fähigkeiten oder eine besonders effektive Tarnfärbung. Alle Würfe, sie auf Sicht zu bemerken, erleiden einen Abzug von -5.

Verbesserte PA: Diese Tatzelspezies hat besonders harte oder dicke Schuppen. Ihr Gesamt-PA-Bonus beträgt +4, wodurch sie eine Abwehr von 12 hat.

Wasser atmen: Die Kreatur kann unter Wasser atmen und kann nicht ertrinken. (Anm.: Alle Tatzel, die Wasser atmen können, können auch Luft atmen – selbst Grabentatzel! Sogar diese Spezies kann fliegen. Denn selbst wenn die Tiefsee ihr bevorzugtes Jagdgebiet ist, bleiben nur die wenigsten ihr ganzes Leben im tiefen Ozean, sondern erheben sich gelegentlich auch über die Wellen, um zu wandern und andere Jagd- oder Nistgründe zu suchen.)

Wühler: Die Kreatur kann sich mit effektivem Laufen-Wert 1 durch lockeres Erdreich graben (Rennen unmöglich). Dabei hinterlässt sie keinen Tunnel.

Mit ausreichend Zeit kann die Kreatur auch Tunnel anlegen, selbst in solidem Felsgestein. Dabei kann sie pro Stunde einen Tunnelabschnitt von etwa 6 Metern Länge anlegen. Die Bodenbeschaffenheit spielt dabei keine Rolle, da sie auch lockeren Boden an Wänden und Decken feststampfen muss.