

SCHRÖDINGERKATZEN

- Ein Critter für Gammaslayers -

Name:	Schrödinger-Katze
Typus:	Seltsames Wesen
Lebensraum:	Bunkeranlagen, Transdimensional
Gammapunkte:	1



„Ich sah die Katze, die wir tot in der Cafeteria des Bunkers gesehen haben vor mir. Erst dachte ich an Cloning, doch als wir später wieder in der Cafeteria waren, war der Kadaver fort. Wir dachten danach an Zombies. Aber das war sie auch nicht. Wir töteten das aggressive Vieh mindestens ein Dutzend Mal, doch immer wieder stand sie auf und sprang durch feste Materie hinfort: Wände, Stühle, Panzerschotts. Und als sie durch Erinna sprang, sank die Evo leblos zu Boden. Wir haben die Suche im Bunker letztlich aufgegeben, bevor noch mehr von uns sterben.“

BESCHREIBUNG:

Schrödingerkatzen sind eine seltene und seltsame Strahlungsanomalie, die man fast nur in stark kontaminierten Bunkeranlagen findet. Sie erscheint als normale - stets schwarz-weiß gefleckte - Hauskatze, die entweder tot herumliegt oder herumstreunt. Ihr Zustand zwischen tot und lebendig ändert sich in unregelmäßigen Zeitabständen. Alle Schrödingerkatzen sind durch die starke Verstrahlung zu außerordentlich aggressiven Tieren geworden, die ihr Revier (meist die gesamte Bunkeranlage) vehement verteidigen. Einzig andere Strahlungsanomalien werden von den Schrödingerkatzen nicht angegriffen. Schrödingerkatzen sind unsterblich, selbst wenn man ihren Körper tötet, wechseln sie nach einem

bestimmten Zeitraum wieder in den lebenden Zustand.

STRATEGIE UND TAKTIK:

Der transdimensionale Räuber beobachtet seine Beute sowie Eindringlinge in sein Revier eine gewisse Zeit, bevor die Katze aus dem Hinterhalt mit ihren physischen wie auch psychischem Waffen angreift. Andere Anomalien werden nicht als Bedrohung wahrgenommen und ignoriert. Das Aufeinandertreffen von zwei Schrödingerkatzen wurde bis heute nicht beobachtet. Im Kampf setzt die Katze auf Bisse und Krallen. Bei einem Immersieg springt sie einfach durch ihr Ziel hindurch, welches das Opfer maßgeblich schwächt und nicht selten umbringt.

UMWELT:

Die Wesen lebt vor allem in stark verstrahlten Bunkeranlagen und Ruinen. Sie beanspruchen ein Territorium von ca. 2-5 km² für sich, welches sie vehement gegen Eindringlinge verteidigen. Ihr Lager haben sie meist in der Nähe der stärksten Strahlungsquelle (mindestens rote Zone). Hinsichtlich des Auftretens wurden Schrödingerkatzen sowohl bei sengender Hitze in der Nation Zero als auch in den kalten und frostigen Wüsten Skandinaviens beobachtet.

PHYSIS:

Der Körperbau der Schrödinger-Katze gleicht der eines normalen Hauskatze. Das Wesen ist stark verstrahlt und selbst eine Strahlungsquelle. Sektionen der Kreatur zeigten meist (bis sie vom Sektionstisch sprang) keine Unterschiede zu normalen Katzen. Lebende Schrödingerkatzen benötigen pro Tag ca. 10 Stunden Schlaf, wenn sie so lange leben. Tote Tiere liegen einfach nur leblos herum, bis sie wieder auferstehen. Bei längeren Zeiträumen setzt Verwesung ein. Der Körper der Katze ist immun gegen Reanimationen jeglicher Art. Es gibt daher keine Zombie-Schrödingerkatzen. Eine Auferstehung ist selbst dann möglich, wenn der Körper der Katze vollständig zerstört wurde. Einzig die Unterbringung der Katze in tödlichem

Material (z.B. Vakuum, Gifttonne, Plasmafeld, fester Beton, flüssiger Stahl o.ä.) macht das Tier durch den sofortigen Tod der reinkarnierenden Zustandsform dauerhaft unschädlich, zumindest bis das Material verflüchtigt ist.

PSYCHOLOGIE:

Schrödingerkatzen streunen viel in ihrem Gebiet auf der Jagd nach Kleintieren und Eindringlingen umher. Sie scheuen nicht vor Angriffen auf größere Tiere oder Menschen zurück und verteidigen aggressiv ihren Lebensraum. Sie sind Einzelgänger. Es ist ungeklärt, was bei einem Aufeinandertreffen mehrerer Katzen geschehen würde.

Schrödingerkatzen haben Angst vor Putzrobotern. Die Anwesenheit eines Putzroboters hält eine Schrödingerkatze sicher fern.

VARIANTEN:

Die Möbiuskatze

Die albinohaften Möbiuskatzen sind seltener als Schrödingerkatzen und deutlich ungefährlicher. Diese Katzen (die Werte entsprechen denen einer normalen Katze) erzeugen um sich herum eine Zone der Absorption von Gammastrahlung und dimensionsverzerrenden Partikeln. Sie gelten als „Reiniger“ der verstrahlten Welt und Beschützer ihres Besitzers vor Strahlung und temporalen Phänomenen. Ihre Seltenheit und Reproduktionsunfähigkeit macht diese Tiere zu einem sehr wertvollen Handelsgut.

Die Q-Katze

Diese Katzen (wobei angenommen wird, dass diese Katze eine Einzige ist) erzeugen eine starke temporale Verzerrung, die es ihnen ermöglicht, Zeitsprünge und Null-Zeit-Teleportationen durchzuführen. Die äußerliche Glückskatze (dreifarbiges Fell) wurde schon an mehreren Orten und zu verschiedenen Zeiten in Europa gesichtet. Über Angriffe wurde bisher nicht berichtet.

FÜR DIE SPIELER:

Techniker und Genmanipulatoren können Schrödingerkatzen durch eine induzierte Mutation aus einer normalen Hauskatze schaffen. Hierzu ist eine Probe auf GEI+GE+Mutationskontrolle erschwert um 8 (siehe GRW S. 66) nötig. Die Katze ist nach ihrer Erschaffung weder loyal noch zähm- oder abrichtbar, sondern wird ihren Erschaffer ebenso angreifen wie andere.







ABENTEUERIDEEN:

FLIEHT IHR NARREN! Die Charaktere sollen eine Bunkeranlage untersuchen und finden hier die

Leichen ihrer Vorgänger wieder, die systematisch durch eine Schrödingerkatze getötet wurden. Das Tier erspäht in den Charaktere neue Beute und lässt sie bis tief in den Bunker eindringen. Hier finden sie den Leichnam eines Artefaktjägers, der in seinem Tagebuch die Katze beschreibt und zur sofortigen Flucht rät. Ab hier setzt das Tier ihnen regelhaft zu und verfolgt sie bis zur Bunkertür.

KATZENJAGD. Die Charaktere werden von einem Forscher der Higgs-Bruderschaft angeheuert, einen Bunker mit einer Schrödinger-Katze aufzusuchen und das Tier mittels eines Rauschkrautes zu benebeln und gefangen zu nehmen. Auch wenn sich eine Schrödingerkatze nicht endgültig töten lässt, so kann man sie jedoch einfangen. Hierzu bedarf es aber eine Faraday-Matrix-Käfigs, den der Higgsbruder zwar nicht hat, aber in einer alten Forschungsanstalt der Amagasa-Corporation in der Nähe vermutet...

DIE ENTVÖLKERUNG VON MIRHEIM. In der Enklave Mirheim kommt es zu einem Reaktorunglück, das die Hauskatze „Timon“ zu einer Schrödingerkatze macht. Die Mirheimer werden in der Folge durch das Tier dezimiert und brauchen Hilfe bei der Organisation eines Flüchtlingstrecks nach „Neu-Mirheim“ (siehe hierzu die Vault-2-Go: „Neu-Mirheim“).

SCHRÖDINGERKATZE					
KÖR:	4	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	8	GE:	0	AU:	0
					
11	12	10	6,5	8	-
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Krallen (WB+2)			Fell (PA+0)		
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Schwäche	Schrödinger-Katzen haben Nagst vor Putzrobotern und werden sich zurückziehen, wenn sie näher als 3 Meter an einen heran kommen.				
Natürliche Panzerung	Die Panzerung des Ziels ist nicht reduzierbar.				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Phasensprung	Bei einem Immersieg springt das Wesen durch den Körper einer Person und fügt ihr 1W20 Punkte nicht abwehrbaren Schaden zu und reduziert KÖR, AGI und GEI für 1 Tag um 1.				
Phasenverschoben	Das Wesen ist mit sich und der Realität ständig in Phasenverschiebung. Angriffe auf das Wesen gehen 50% der Fälle (1-10 auf W20) fehl.				
Schrödingers Gesetz	Ein Schrödingerwesen wechselt alle 1W20 Minuten den Vitalitätszustand. Bei einem Wurf von 1-10 auf W20 lebt es oder lebt weiter, bei 11-20 ist es tot oder bleibt tot. Wurde sie getötet, steht sie bei 1-10 wieder mit voller LK auf.				
Beute	keine				
GH:	3	GK:	kl	EP:	73