Wandler-Chamäleonid

GESCHICHTE

Im Krieg gegen die insektoiden Cassiopier, die sich mit aller Härte lange Zeit erfolgreich verteidigten, vollzog das Beta-Pictor-Kontinuum einen seiner seltenen Entwicklungsschritte: Gefangene cassiopische Wissenschaftler wurden gezwungen, eine Gestaltwandler-Spezies zu erschaffen. Zwei unterschiedliche Spezies wurden hierbei verschmolzen und die „Wandler-Chamäleoniden" erblickten das Licht der Welt. Aus der Ära vor der Besatzung des Kontinuums ist über die Ursprungsspezies nichts mehr dokumentiert.

Das Kontinuum nutzte die Fähigkeiten der neuen Rasse als Waffe gegen gegen die Cassiopier und andere Spezies. Als die Cassiopier einen fürchterlichen Gegenschlag ausführten (Disruptor-Bombardement von Potriasmoryl, einer der beiden Heimatwelten, am **Tag der schwarzen Nebel**) und die Unterstützung des Kontinuums unterblieb, begann bei den „Chams", wie sie bei den Menschen genannt werden, ein Umdenken was ihr Verhältnis zu ihren Schöpfern anging. Am Ende des **Großen Krieges** wurden sie schließlich von den Terranern befreit.

KULTUR

Das „Netzwerk" der Wandler-Chamäleoniden ist der aktivste Informationsdienst im bekannten Universum. Die Chams füttern spezielle beta-pictorische Gebäude mit erheblichem Datenmaterial über alles und jeden. Diese werden **Orakel** genannt und sind in von Beta-Pictor nach dem Großen Krieg verlassenen Siedlungen zu finden.

Doch was früher unter den Beta-Pictor Sklavendienst war, ist heute ein lukratives Geschäft mit Informationen allweit. Dabei bilden die Chams keinen eigenen Staat: Auf ihren beiden Heimatwelten Toryclyta und Potriasmoryl organisierten sie sich nach der Befreiung in viele Kleinstaaten unterschiedlicher Couleur. Das Netzwerk aber ist das verbindende Element der Spezies.

Nicht nur Geheimdienste, sondern auch Privatleute treten an Chams heran, um über sie Informationen aus dem Netzwerk zu erhalten, wobei meist eine Gegeninformation fällig wird. Daneben sind die Chams Experten in der Gentechnik und wenden diese auch rigoros auf sich selbst und auf ihre Umwelt an. Chams gelangen oft als Embryonen in andere Kulturen, wachsen dort auf und nehmen deren Gepflogenheiten an.

PHYSIOLOGIE

- **Gestaltwandlung:** Du kannst jede beliebig in der Natur vorkommende organische Form und Farbe annehmen, allerdings kannst Du Besonderheiten wie z.B. elektrische Entladungen auf der Haut wie beim Beta-Pictor nicht nachahmen. Auch vermagst Du zwar Flügel nachzubilden, aber nicht zu fliegen. Gleiches gilt für Kiemen und den Aufenthalt unter Wasser.
- unbemerkt implementierten die cassiopischen Forscher einen **Gendefekt**, der zum Tod eines Chams in seinem 15. Lebensjahr führt

AUSSTATTUNG

- Da **Schutzkleidung** beim Wandeln hinderlich sein kann, verzichtest Du eher darauf.
- Du kannst meist problemlos **Ausrüstung fremder Spezies** verwenden, wenn Du die entsprechende Form darstellst.
- Du hast **Zugang zu Orakel-Gebäuden** und somit Zugriff auf das Netzwerk

Wandler-Chamäleonid

Daten	
Geschlechter	neutrum (Genzucht)
Größe & Gewicht	variabel, Schäferhund bis Pferd & ca.60kg
Höchstalter	ohne Gentherapie ca. 15 Jahre
Individuenzahl	unbekannt
Überlebensbedingungen	Sauerstoff-Stickstoff-Atmosphäre

5 Rollenspieltipps

1. Starre Deine Gegenüber ungeniert an; versuche, subtil Infos zu erhalten.
2. Entscheide Dich für die Charakterdarstellung: Verbirg Deine Wandler-Identität oder zeige sie unbekümmert.
3. Nutze die Möglichkeit, Deine Körperform- und Farbe zu verändern!
4. Missverständnis „frischer“ Chams: kein Respekt vor Privatsphäre & -eigentum
5. Halte Dich zurück, wenn Gefahr droht. Flucht/Tarnung ist die sicherere Option.