

Etheron Witweaver

"Merkt euch, Gentlemen, Wissen öffnet Türen. Etheron Witweaver, der Gentleman der Daten, entschlüsselt das Universum, Datensatz für Datensatz."

Erstausgabe Von Den Witweaver Katalog Sonderausgabe „Visgon und seine Verwandten“

Ich Grüße sie Wissens Sucher! Ich Etheron Witweaver freue mich euch die seine Verwandten "Vorstellen zu können. In dieser Ausgabe geht es um die verschiedenen Visgon Viren und den Daraus entstehenden Gefahren! Die einzelnen Visgon Variationen sind stichpunktartig mit Informationen versehen, um schnellstmöglich die Fähigkeit der Gefahren-Identifizierung zu erlernen. Mit dem Wissen und den Daten dieses Magazins wird Ihr Verstand gewaffnet sein gegen jegliche bekannte Visgon Variante handeln zu können.

Viel Glück Wissens Sucher und "Merkt euch, Gentlemen, Wissen öffnet Türen. Etheron Witweaver, der Gentleman der Daten, entschlüsselt das Universum, Datensatz für Datensatz."

Eurer Pionier Der Daten Etheron Witweaver.

Kategorie: Basierend auf Visgon-A

Der Spucker

Zuerkennen an ihren Mantis ähnliche Klauen und Gekrümmten rücken. Sie spucken ca. 250 bis 300 Ml eines Salzsäure Blut Gemisches. Sie zählen zu den meistauftretenden Visgon Entitäten in der Metro. Sie sind Sehr schnell und Agile und sollten daher keinesfalls unterschätzt werden.

Spucker sollte man von Distanz aus Mit herkömmlichen Waffen Feuer Bekämpfen. Es sind momentan Keine zu Kenntnis nehmenden Besonderen Schwachpunkte bekannt.



Der Kricher

Zuerkennen an ihrer Kleinen Figur und vorderen Stecher. Beim genaueren Beobachten kann man erkennen das es sich um ein Aufgeplatzten menschlichen Körper handelt, welcher kein Kopf oder Beine besitzt. Meiner Hypothese zufolge handelt es sich um den vorderen Stecher um das Mutierte Gehirnstamm Gewebe. Die Fortbewegung des Krichers erfolgt durch Muskeln des aufgeplatzten vorderkörper primär die damalige Brustmuskulatur (M. pectoralis Major und M. pectoralis Minor) aufgrund der relativen Seltenheit des Krichers sollten weitere Forschungen unternommen werden.

Kriecher können genauso wie Spucker mit herkömmlichen Waffenfeuer aus Distanz aus getötet werden.



Reanimatoren

Entgegen den Stereotypen „das es doch nur Zombies wie die die man aus Spielen oder Filmen kennt“. Sind die Reanimatoren sehr schnelle Blutrünstige Killer. Ihr Erkennung´s Merkmal ist das sie sich Robotisch und spontan bewegen und ihre Hände durch Spitze Knochen stücke enden. Bisher ist nur wenig über sie bekannt dennoch sollten sie auf keinen Fall unterschätzt werden.

Die Beste Möglichkeit sie zu Töten ist Schwerer Beschuss auf Entfernung da Reanimatoren die Distanz zwischen sich und ihnen in wenigen Sekunden schließen kann.



Der Tank

Ein Massiv Gepanzertes wesen ca. 3 Meter groß. Er gilt zur Kategorie der Bestien. Der Kopf des Tanks ist das Primäre Erkennung´s Merkmal mit seiner Knochigen Masken Struktur welche ein schmalen 6-7 cm breiten Spalt welcher mittig 18 cm von oben nach unten beginnt und durch die Knochen Maske zu einen Offenen ende führt. Auch anzumerken sind die 6 Augen Löcher, welche man durch die dunkleren stellen zu erkennen sind.

Wichtig zu beachten!

Man sollte min 20 m Abstand zum Tank halten aufgrund des Faktes, das der Tank sogenannte Bomber Spucken kann. Die Best anzuvisierende Schwachstelle des Tanks ist der Bauch da er Ungeschützt und womöglich die „Brut-ort“ der Bomber ist.



Der Gorilla

Der Gorilla gehört der Kategorie der Bestien an und ist der Alptraum Jedes Soldarten. Der Panzer des Gorillas ist nämlich kugelsicher. Die Komposition dieser Kreatur ist verblüffend, man kann an den Kopf des Gorillas eindeutig festlegen das er einst menschlich sein musste. Man kann bis jetzt nur schätzen, wie der Gorilla entsteht, aber eine Sache ist sicher man sollte den Kampf mit einem Meiden.

Gorillas sind nämlich recht schlaue wesen und können ihre gepanzerten Körperteile so positionieren das sie eine Kugelsichere Stationäre Festung werden. Sie können Salzsäure spucken und jeden unglücklichen der zu nahe kommt einen kräftigen schlag verpassen.

Die beste Chance ein Gorilla zu besiegen haben sie mit Spreng Granaten. Es gibt aber auch Anzeichen darauf das der Rücken eines Gorillas leichter gepanzert ist.



Der Skorpion

Der Skorpion eine Kreatur so tödlich wie sie auch schnell ist. Der Skorpion einst menschlich mutierten die Beine der einst menschlichen Person zu einem flexiblen Stecher mit einer Rasiermesser scharfen Klinge am Ende, welcher er nutzt um sein Aggressoren 10-14 cm Breite und bis zu 20 cm Tiefe stechwunden zuzufügen, Warlich eine ernst zu nehmende Gefahr für jeden der zu nah kommt. Bewegen sich, indem sie sich mit den armen der einst menschlichen Person hochstemmen und schnellstens in Richtung der Aggressoren rennen. Bei genauerer Betrachtung des von mir geschossenen Fotos kann man erkennen das sich die Hände der einst menschlichen Person zu 3 Aufgespreizten fingern mutierten, die eine außergewöhnliche Massenverteilung gewährleisten.

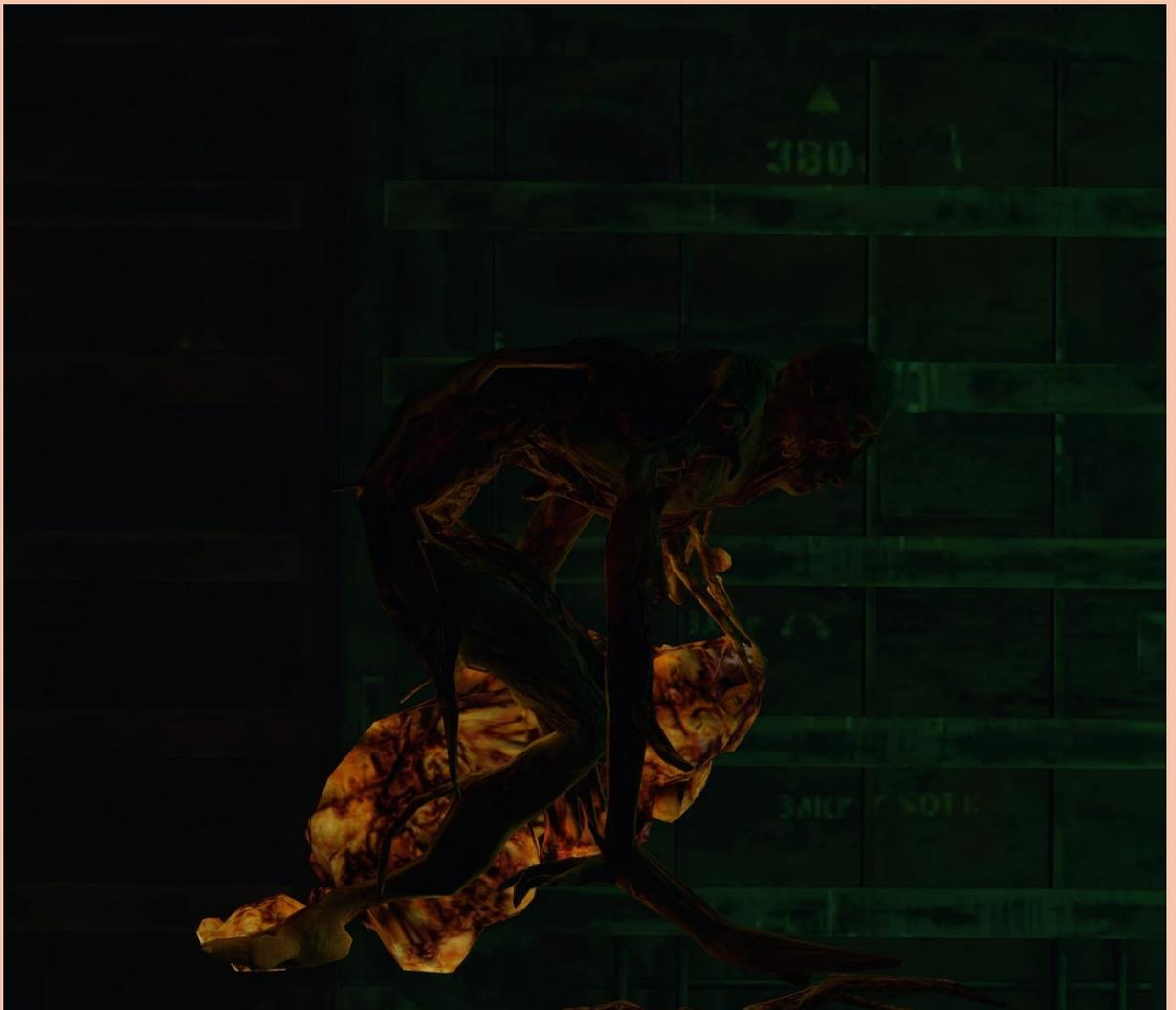
Skorpione Können mit Herkömmlichen Waffen Feuer getötet werden. Ich empfehle aber genügend Abstand von den Wesen zu halten da es sehr schnell die Distanz von sich zu ihnen schließen wird.



Der Bomber Kentaur

Der Bomber Kentaur sollte jeden erfahrenden Erkunder der Metro Angstzustände auslösen, denn diese Kentaur kann wenn man sie unterschätzt ein ganzes Battalion vernichten. Der Bomber Kentaur hat wie der Herkömmliche Bomber ein Bomber-Sack mit den unterschied das der des Bomber Kentaur 3- bis 4-mal größer ist wie man es anhand des großen gelb/orangen Wucherung erkennen kann.

Der Bomber Kentaur muss von großer Entfernung aus getötet werden.



Die Bomber

Ein Katzen Großes Wesen, welches ein kleiner Kopf und ein Bomber-Sack besitzen. Der Bomber-Sack ist ein Fußball großes Teil des Bomber Organismus, welcher mit Salzsäure gefüllt ist. Der Bomber krabbelt zu den Aggressoren hin und zerplatzt den Bomber-Sack, sobald es innerhalb eines 3 Meter Radius der Aggressoren ist.

Zu Bombern sollte man Abstand halten und mit Kleinwaffen Feuer auf den Bomber-Sack feuern wodurch er vorläufig zerplatzt was den Bomber sofortig tötet.



Der Screamer

Der Screamer ist eine relativ neue Entdeckung mit seinen dünnen Armen, verlängerten Fingern und ungewöhnlichen Kopf Form ist der Screamer leicht zu erkennen. Wie der Name schon verrät, nutzt der Screamer einen hohen Schrei um andere Visgon Entitäten bei der Präsenz eines Aggressors zu alarmieren. Sie greifen nur im Nahkampf mit ihren klauen ähnlichen Fingern an.

Herkömmliches Waffen Feuer genügt um ihn zu töten.



Worms

Worms kommen in verschiedenen Variationen bisher wissen wir von 4, den Wirbel Worm, den Head Worm und Hand Worm. Den Unterschied kann man sich vom Namen ableiten die Worms kommen laut meiner Hypothese von den nicht ganz Toten Visgon Entitäten mit menschlichen Komponenten.

Der Wirbel Worm ist ein Mutiertes Stück des Zentralen Nerven Systems welchen die Schlüsselbeine mit aus seinem Wirt gerissen hat und nutzt, um Aggressoren anzugreifen.

Der Head Worm nutzt das, was der Wirbel Worm übriggelassen hat, und löst den Kopf ab, der Head Worm nutzt seine 3 Tentakel, um Aggressoren anzugreifen.

Bei dem **Hand Worm** hingegen ist die laufende Hypothese das es sich um die abgelösten stark Mutierten Hände einer Visgon Entität handelt was die Abwesenheit von Händen an anderen Visgon Entitäten erklären würde was bedeutet das der Hand Worm sich schon früh in der Endwicklung der Visgon Entität vom Wirt löst.

Der Foot Worm über ihn ist leider nicht viel bekannt sein Verhalten ähnelt sich aber den des Wirbel Worms.

Worms kann man mit Klein Waffen Feuer oder sogar mit Messern Bekämpfen.



Wirbel Worm



Head Worm



Hand Worm



Foot Worm