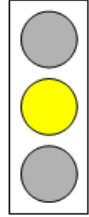


Libraner



Kurzbeschreibung: Libellenwesen mit einer menschlich, oft auch sehr hübsche Erscheinung. Sie haben einen menschlichen Oberkörper, jedoch eigenständig bewegliche Flügelpaare am Rücken, Facettenaugen am Kopf und 4 Beine. Libraner sind wahre Flugkünstler.

Rasse: Insektenwesen

Gestalt: Die Libraner haben eine menschliche, oft auch sehr hübsche Erscheinung. Sie haben einen menschlichen Oberkörper, mit Kopf, Armen usw. Anstelle von typischen Augenpaaren, haben Libraner jedoch Facettenaugen, mit bis zu 30.000 Einzelaugen. Außerdem befinden sich auf der Kopfoberseite noch 3 Punktaugen, die ihnen als Gleichgewichtsorgan, vor allem zum Fliegen dienen. An der Stirn befinden sich noch zwei Fühler, die sie ebenfalls zum Fühlen im Flug benötigen. Auf ihrem Rücken besitzen die Libraner zwei Flügelpaare, die schillernd durchsichtig wirken, aber leichte Farbreflexe abgeben. Das Netz der Flügel ist dünn, aber stabil und von einem Aderngeflecht gehalten. Die Flügel können unabhängig voneinander bewegt werden, wodurch der Libraner abrupte Richtungswechsel vollziehen, in der Luft stehen bleiben und auch Rückwärts fliegen kann. Diese Möglichkeiten machen den Libraner wohl zum besten Flugakrobaten, auch wenn seine Flugzeit nicht so groß ist, wie die eines Avesen. Der Unterkörper der Libraner besitzt eine Art Hinterleib. Dieser ermöglicht dem Libraner ein besseres Fliegen. Er wendet sich nach der Taille nach hinten hin ab und bietet Platz für zwei Beinpaare, also 4 Beine. Die Füße sind Klauen und an den Unterschenkeln besitzt der Libraner ausgewachsene Knochendornen. Beides nutzen die Libraner, um Beute aus der Luft heraus mit ihren Füßen und Beinen zu fangen. Die Beine stellen dann so eine Art Fangkorb dar. Libraner kleiden sich wie übliche Humanoiden, für ihren Unterkörper brauchen sie natürlich andere Maße und die Beine und Krallenfüße sind frei.

Wesen: Libraner deutet zwar auf den Begriff Libelle hin, stammt aber eigentlich vom odonischen Begriff Libra, der Waage bedeutet und offenbart ein wenig vom Wesen der Libraner. Libraner sind freundliche und ehrliche Wesen, die Gerechtigkeit sehr schätzen. Sie sind umgängliche und gastfreundliche Wesen. Zumindest so lange, wie sie nicht angegriffen oder ausgenutzt werden. Dann – oder auch wenn sie auf Jagd gehen – kann man mit Erstaunen erkennen, wie zielgerichtet und brutal sie vorgehen können.

Sprachen: Libraner sprechen odonisch. Das ist eine Sprache, die von den Libranern auf der Insel Green-Island entwickelt wurde und auch von anderen dortigen Rassen häufig übernommen wurde. Sie ist vom Klangbild und vom Muster der menschlichen Sprache sehr ähnlich.

Name: Libraner haben Namen wie Donata, Episa, Uriel. Ihre Zunamen sind geographische Herkunftsbezeichnungen, z. B. Donata Hydropus; das ist eine Siedlung auf Green-Island. Die Zunamen werden also von vielen getragen, deuten also nicht auf ein familiäres Verhältnis, sondern auf den Herkunftsort. Es gibt darum viele Libraner mit gleichem Zunamen ohne unbedingt verwandtschaftliche Beziehungen zu haben.

Lebensweise: Auch wenn Libraner wie typische Humanoiden ihre Nahrung lagern, zubereiten usw., so gehört es auch zu ihrem Wesen, dass sie ihre Nahrung häufig im Fliegen jagen. Libraner sind wahre akrobatische Jäger im Flug. Sie fangen sich vor allem Fische, Vögel und Säugetiere und größere Insekten, die es auf Green-Island gibt. Nach der erfolgreichen Jagd wird die Beute dann Zuhause ordentlich zubereitet.

Ihre Fortpflanzung geschieht durch sexuelle Paarung, die sie meistens auch in der Luft vornehmen. Dafür sucht sich das Pärchen einen abgeschiedenen Ort, wo sie in der Luft künstlerisch ihren Sexualakt vollziehen. Das mag für manch einen heimlichen Zuschauer schön und erotisch aussehen, der Libraner mag das allerdings nicht gerne zur Schau stellen. Wie beim Menschen gebärt die weibliche Libranerin ein Kind, das allerdings schon nach ca. 5 Monaten entbunden wird und anfangs noch sehr klein ist. Libraner können ein übliches Familienleben oder ein Single-Dasein führen. Sie werden allerdings nur ca. 50 Jahre alt.

Lebensraum: Libraner leben auf der Insel Green-Island, die südlich von Panlayos liegt. Die Libraner, wie auch die anderen Humanoiden auf Green-Island nennen die Insel Odon. Auf dieser Insel ist alles mannigfaltig groß gewachsen. Gräser und Büsche sind meterhoch und auch viele Insekten sind dort übergroß. Auf Green-Island leben auch andere insektenartige Humanoiden. Die Libraner leben vorwiegend in familiären Siedlungen. Es ist auf Green-Island schwer, dörfliche Strukturen zu entwickeln. Die Libraner haben bestimmte Lebensräume, stellen aber keinen Staat dar. Sie leben in kleinen Hütten. Selten verlässt ein Libraner Green-Island. Die meisten Humanoiden auf Panlayos kennen Libraner nicht und würden sie zunächst für Kreaturen halten.

Geschichte: In der elbischen Ära der Ahnen entdeckten Elben, die mit Kanus unterwegs waren, die Insel Green-Island und trafen auch auf die Libraner. Es kam jedoch nicht zu einer Ausbreitung der Libraner von dieser Insel hinaus.

Politik: Die libranischen Siedlungen werden von Ältesten geführt. Das Amt wird familiär weitervererbt. Die Mantis auf Green-Island stellen für die Libraner, wie auch für andere Humanoiden, eine Gefahr dar. Zu den anderen Humanoiden pflegen die Libraner ein freundschaftliches Verhältnis. Geschichtlich sind die Libraner schon kurzzeitige Bündnisse eingegangen, um sich gegen die Mantis zu wehren. Vor allem die Myrmen bieten den Mantis die Stirn.

Wirtschaft: Die libranischen Siedlungen sind gerne Bereit, Handel zu treiben. Sie bieten vor allem Güter an, die sie durch ihre Jagd erworben haben. Libraner pflanzen auch in geringem Maße Getreide, Gemüse und Obst an, aber eher für den Eigenbedarf. Von den Myrmen nehmen sie gerne zusätzliche landwirtschaftliche Erträge und die Milch von übergroßen Läusen entgegen.

Militär: Die Libraner besitzen kein eigenes Heer, da sie kein Staatensystem haben. Sie sind jedoch gute Krieger und können sich auch so gut zur Wehr setzen. Im Kampf nutzen sie einfache Waffen, wie Kurzspeere mit Knochenklingen.

Fähigkeiten: Libraner besitzen gute und außergewöhnliche Sinne. Sie sind akrobatische Flugkünstler und können ihre Krallenbeine im Kampf einsetzen.

Rollenspiel: Libraner sind umgängliche Wesen, die offen zu anderen Humanoiden sind. Lediglich zu den Mantis haben sie eine begründete Abneigung. Den Myrmen hingegeben begegnen sie offenherzig, weil die Myrmen den Bewohnern von Green-Island oft das Leben gerettet haben. Libraner lieben das Leben und sie halten viel von Gerechtigkeit. Ungerechtes Verhalten wird bei ihnen schnell bestraft. Außerhalb von Green-Island sind Libraner weitestgehend unbekannt und müssen damit rechnen, als Kreaturen angesehen zu werden.

Regelhinweise:

- **SINN:** Durch die facettenreichen Augen erhalten die Libraner bei konzentrierten visuellen Einsätzen, z. B. beim Zielen + 2 WM.
- **Fliegen:** Libraner sind außerordentliche Flugakrobaten, die im Talent Fliegen einen hohen Startwert haben.
 - Sie benötigen zum Abheben und Landen keine extra Bewegung, sondern können aus dem Stand heraus mit einer Bewegung in die Luft hin fortfliegen. Auch in der Luft bewegen sie sich nicht nur in eine Richtung vorwärts, sondern können jederzeit in alle Richtungen hin fliegen, ohne Kurven fliegen zu müssen und sie können sich auch in der Luft an einem Ort halten.
 - Libraner können auch kurz in Wasser eintauchen. In dem Moment, wo sie unter Wasser sind, muss ihnen dann der TW auf Schwimmen gelingen. Wenn sie wieder auftauchen, können sie weiterfliegen. Durch ihre Flügelbewegungen wird das lastende Wasser sofort abgestoßen.
 - Nach 5 Min. Flugzeit verlieren sie – 1 VIT. Sie können eine Person transportieren und verbrauchen dann – 1 VIT mehr. Zum Transportieren können sie die Personen mit ihren Armen oder Krallenfüßen tragen (TW auf ST). Der Libraner fliegt 10 Felder schnell; mit einem 18er-Wert fliegt er 15 Felder schnell. Das Fliegen stellt eine dauerhafte Bewegung dar. Soll ein Libraner in der Luft angegriffen werden, wird die Attacke – 2 WM (außer wenn der Libraner im Flug steht). Wenn der Libraner einen Angriff im Flug durchführt, wird er trotz der Bewegung nicht – 2 WM. Konzentrierte Handlungen während des Fluges werden jedoch – 2 WM.
- **Krallenfüße:** Alle 4 Krallenfüße richten 3 / 5 / 5+W12 TP an. Während der Libraner auf dem Erdboden steht, kann er zwei Krallenfüße gleichzeitig einsetzen, während er mit den anderen beiden standhaft bleibt. Zum Einsatz von zwei Krallenfüßen gleichzeitig muss ihm jedoch vorher die Beidhändigkeit (TW auf WS) gelingen. Im Flug kann er mit 4 Krallenfüßen gleichzeitig angreifen, wenn ihm zuvor die Beidhändigkeit gelungen ist. Bei der Jagd auf Beutetiere werden die Krallenfüße als eine Art Fangkorb genutzt, mit denen die Nahrung nach Hause gebracht wird.
- **Gleichgewichtsorgane:** Die Gleichgewichtsorgane am Kopf ermöglichen es dem Libraner Erdbeben schon W20 Min. vor dem Ausbruch wahrzunehmen.
- **Nachwachsen der Flügel:** Wird der Libraner am Flügel verletzt, kann er dennoch weiterfliegen, sofern es sich nicht um eine mittelschwere Wunde handelt. Bei einer mittelschweren Wunde wird das Fliegen – 2 WM. Bei einer schweren Wunde, also wenn der Flügel abgetrennt wurde, ist ein Fliegen unmöglich. Leichte und mittlere Wunden verheilen wie bei anderen Humanoiden.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 44 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 46 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 48 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 50 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 52 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Libraner kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Homosexualität wird in der Kultur der Libraner als sonderbar angesehen.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	7	<ul style="list-style-type: none"> • Fliegen: Der Libraner benötigt keine extra Bewegungen fürs Abheben und Landen. Er kann sich im Flug außerdem in alle Richtungen bewegen. • Sinnesschärfe: Beim konzentrierten Sehen, z. B. beim Zielen wird der TW auf SINN + 2 WM. Der • Libraner spüren frühzeitig aufkommende Erdbeben.
Lebensenergie	5	
Magie	/	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

Körperliche Talente	
Aussehen	7
Motorik	7
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	7
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	3
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	7
Feinmotorik	5
Fliegen	10
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	7
Jura	5
Medizin	3
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	3
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Tierkunde	7
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzen	3
Fischen	5
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	3
Jagen	7
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	5
Viehzucht	3
Schauspiel	5
Steinarbeiten	3

?	