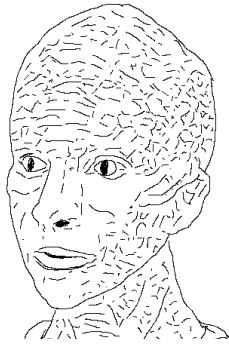


# Sauraner



**Kurzbeschreibung:** Sauraner sind Echsen-Humanoiden, mit einem schuppig-grünen Körper und einem Schwanz. Sie können sich ihrem Hintergrund farblich anpassen und an Wänden und Decken laufen und ein lähmendes Gift ausspeien. Sauraner sind eine indigene lebende Rasse, die allerdings einige sonderbare Angewohnheiten haben. Ihre Sprache besteht aus interessanten Schnalz- und Zischlauten.

**Rasse:** Reptilien-Wesen

**Gestalt:** Sauraner sind grüne oder bräunliche humanoide Echsenwesen. Sie sind etwas größer als Menschen und haben eine schuppige Haut. Sie besitzen bewegliche Augenlider, die sie auch unabhängig voneinander in verschiedene Richtungen bewegen können. Sie ermöglichen dem Sauraner ein breites Sichtspektrum. Im Kieferknochen befinden sich

locker eingefügte Zähne. Ihre Zunge kann aus dem Mund heraus schnellen und dient so der Witterung, aber auch zur Nahrungsaufnahme von Insekten. Unter der Zunge befindet sich bei den Sauranern eine Giftdrüse, ein Kanal, mit dem sie ein Gift aus ihrem Mund ausspeien können. Sauraner haben keine Haare. An ihrem Nacken, den Rücken hinunter zum Schwanz, haben sie einen leichten Kammansatz. Ihren Schwanz können sie zur Verteidigung nutzen. Sollte er abgetrennt werden, kann er nachwachsen. Sauraner tragen häufig nur wenig oder leichte Bekleidung, da ihre Genitalien nicht offen zu Tage treten. Sie tragen in der Gegenwart anderer Humanoiden jedoch leichte Gewandung.

**Wesen:** Sauraner haben die Angewohnheit, längere Zeit ein Objekt anzustarren. Das löst bei anderen Humanoiden gelegentliche Verwunderung und Skepsis aus. Es kann passieren, dass Sauraner mitten im Gespräch den Ort verlassen, weil sie sich kurzfristig entschlossen haben, etwas anderes zu tun. Man sollte bei einem Sauraner auch nicht mit dem Finger vorm Gesicht herumspielen, weil sie instinktiv zuschnappen oder ihre Zunge hinausjagt. Sauraner sind friedlich und freundlich, aber sie können in gefährlichen Situationen blitzschnell und ungeahnt zum Jäger werden. Wenn sie in eine ausweglose Situation geraten, kann es passieren, dass sie sich plötzlich tot stellen.

**Sprache:** Die Sauraner sprechen die Sprache Ssrah. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die auch von anderen reptilischen Rassen gesprochen wird, aber sonst kaum wiederzugeben und nur schwer zu erlernen ist.

**Namen:** In ihren Namen finden sich häufig R-, S- und H-Konsonanten, wie z. B. Chropplar, Rasselia, Sasqua.

**Lebensweise:** Sauraner leben von Insekten, Fischen und von kleinen Säugetieren, wie Mäusen. Bei der Nahrungssuche üben sie stets ein Interesse an der Beutejagd aus. Sie nehmen die Beute auch fast immer lebendig zu sich. Früchte stellen bei Sauranern eine delikate Nebennahrung dar.

Ihre Fortpflanzung geschieht sexuell. Die weibliche Sauranerin legt eine Woche nach ihrer Befruchtung 1 – 5 Eier, aus denen nach ca. 30 Tagen die Sauraner schlüpfen. Sauraner können einmal im Jahr gebären. Allerdings empfinden Sauraner keine sexuellen Bedürfnisse. Sie wissen instinktiv von der Möglichkeit der Befruchtung und lassen es dann zum Sexualakt kommen, der keine besonderen Gefühle für sie auslöst. Der mangelnde Sexualtrieb sorgt dafür, dass sich die Sauraner nie überbevölkern.

**Lebensraum:** Sauraner leben als indigene kleine Gruppen in Siedlungen, in Sumpfbereichen, wo sie schwer zu finden sind. Dort hausen sie meist in Pfahlbauten. Die Siedlungen ähneln einer Biberburg. Die Sauraner handeln gerne mit ihren speziellen Naturprodukten, die sie aus dem Sumpf gewinnen. Sie begeben Fremden aber zunächst kritisch und einige Sauraner-Sippen reagieren auch schnell feindlich, wenn man in ihr Territorium eindringt.

Die Sauraner leben im Fjordland von Panlayos. Dort leben sie in den östlichen Dschungel- und Waldgebieten.

**Geschichte:** Die Sauraner stammen von der südlichen, riesigen Insel Green-Island, die von den Sauranern und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Sauraner dann weiter ins Fjordland ausgesiedelt. Dies geschah zwischen den Zeitaltern der Ahnen und der Elbischen Blüte.

**Politik:** Sauraner sind in Stammesgemeinschaften organisiert, die von Ältesten geführt werden. Bei wichtigen Entscheidungen werden meist alle Stammesmitglieder angehört, bei den so genannten Thing-Treffen. Größere Gemeinschaften können von einem Häuptling geleitet werden, der von erfahrenen Kriegern und Beratern begleitet wird. Gegenüber anderen Rassen sind sie zunächst feindlich oder reserviert gesonnen.

**Militär:** Die Sauraner wehren sich mit ihrem Stamm gemeinsam gegen Eindringlinge. Sie schicken ihre Krieger aus, die einfach bewaffnet sind, mit Kurspeer und Blasrohr, gelegentlich auch mit Pfeil und Bogen.

**Rituale:** Sauraner bestatten ihre Toten in den „Türmen des Schweigens“. Die Türme sind nach oben hin offen, so dass die aasfressenden Vögel den Leichnam beseitigen. Die Bestattungen werden als feierliche Rituale zelebriert. Obgleich diese Form eine einfache Form der Totenbeseitigung ist, schützt sie so auch vor Seuchen.

Jährlich finden bei vielen sauranischen Stämmen auch Volksfeste statt, in denen die jungen Sauraner als nun Erwachsene geehrt werden. Die jungen Sauraner rezitieren dann stolz die Ahnen ihrer Stämme auf. Viele der jungen Sauraner führen dies in einer Art Sprechgesang auf. Dieses Volksfest wird viel von beeindruckender Trommelmusik begleitet.

**Fähigkeiten:** Sauraner können an glatten Wänden klettern, mit ihrem Schwanz zuschlagen, die Farbe des Hintergrunds annehmen, Gift aus ihrem Mund speien, sie sind reaktionsschnell, und sie können mit der Zunge Insekten einfangen. Sauraner scheuen nicht den Kampf, wenn sie aber in eine ausweglose Situation kommen, können sie sich augenblicklich tot stellen. Auch durch eine einfache Untersuchung macht der Sauraner noch einen toten Eindruck. Einige Sauraner sind magisch begabt.

**Rollenspiel:** Der Sauraner ist im Spiel gelegentlich apathisch abwesend, sieht verträumt durch die Gegend oder starrt sein Gegenüber intensiv lange an, bis er dann plötzlich und überraschend etwas anderes tut. So verlässt der Sauraner auch schon mal mitten im Gespräch die Runde, um etwas anderes zu tun oder er trifft für sich plötzlich eine Entscheidung. Wenn man mit der Hand zu nah in seine Gesichtsgegend kommt, kann es passieren, dass der Sauraner versehentlich und instinktiv zuschnappt, was ihm auch peinlich ist. Da Sauraner kein sexuelles Triebempfinden haben, kann man sie nicht sexuell verführen. Sauraner verlassen kaum ihre Sippe und würden in fremden Kulturen zunächst als sonderbare Kreaturen oder als unfortschrittliche indigene Rasse abgetan werden.



#### Regelhinweise:

- **Der Schwanz** des Sauraners kann abgetrennt oder abgerissen werden. Zu Beginn ist es eine schwere, offene Wunde, die jedoch schon nach einer ¼ Std. zu einer mittleren Wunde regeneriert ist und dann nach einer Std. gar keine Wunde mehr darstellt. Der Schwanz wächst im Laufe von 10 Tagen komplett wieder nach. In dieser Zeit ist der Sauraner leicht bewegungseingeschränkt. Er erhält für diesen Zeitraum - 1 in REFL und - 2 WM auf alle beweglichen Talente. Ansonsten kann der Sauraner den Schwanz als Waffe verwenden. Zum Kampf wird das Talent Nahkampf verwendet. Er richtet 2 / 3 / 3+W12 TP an. Der Schwanz ist 1 m lang und bei Sauranern, die schon 50 Jahre alt sind, hat der Schwanz sogar eine Länge von 2 m und kann im Kampf ins übernächste Feld gelangen, wodurch auch die Sicherheitszone des Sauraners auf 5 x 5 m ausgeweitet wird.
- **Camouflage:** Sauraner können mit ihrer Haut die Farbe des Hintergrunds annehmen. Ist der Sauraner nicht bekleidet, kann er sich dadurch gut verbergen. TARN wird dann + 2 WM.
- **Giftdrüse:** Die Giftdrüse unter der Zunge kann einmal am Tag genutzt werden. Das Gift wird Raner-Gift genannt. Araner, Arachniden, Drachen, Reptilien und reptilische Humanoiden sind gegen das Gift immun. Kleine Säugetiere sind sekundenschnell gelähmt. Bei Sauranern ist das Raner-Gift konzentrierter als z. B. beim Araner, es wirkt bereits durch Kontakt auf der Haut. Die Körperpartie eines Humanoiden ist dann innerhalb von W6 Aktionen gelähmt und die Lähmung hält W6 ¼ Std. lang an. Außerdem erleidet der Betreffende durch das Gift - 1 LE und - 1 VIT. Gerät das Gift direkt in die Blutbahn, wird der Betreffende für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Der Sauraner kann das Gift 3 m weit speien. Als Talent wird dafür MOT genutzt.
- **Klettern:** Sauraner können an Wänden laufen. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- **Visuelle Sinne:** Der Sauraner kann mit seinen Augen gut sehen. TW, die das konzentrierte Sehen betreffen, z. B. beim Zielen, werden + 2 WM.
- **Kälte und Wärme:** Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 - 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
  - Sauraner haben allerdings eine Komfortzone von 15 - 30 °.
  - Gerät die Temperatur allgemein für länger als eine Stunde unter 10 °, wird der Sauraner langsamer und müder, auch dann, wenn er sich gut angezogen hat. Jedoch nicht, wenn er sich dauerhaft in beheizten Räumen aufhält. Sein REFL-Wert sinkt in kalter Umgebung dann - 3 und bei der Ermittlung der Kampffreihefolge erhält der Sauraner W6 Punkte weniger.
- **Totenstarre:** Wenn der Sauraner in einer gefährlichen Situation keinen Ausweg mehr sieht, kann er sich in eine Totenstarre begeben. Er fällt dann sofort um und macht den Anschein tot zu sein. Selbst ein Medikus, der Puls und Atmung sucht, wird fälschlicherweise glauben, dass der Sauraner tot ist. Um die Totenstarre erfolgreich durchzuführen, muss der Sauraner einen TW auf WS schaffen. Misslingt der TW, begibt sich der Sauraner zwar in die Totenstarre, aber bei genauer Beobachtung würde man erkennen, dass der Sauraner nicht tot ist.
- **Magie:** Unter den Sauranern gibt es einige Magiebegabte. Diese werden dann oft als Schamanen genutzt, die ihren Stamm beratend zur Seite stehen oder sie nutzen ihre Kräfte als Krieger.

# ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

## Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- Sauraner, die 50 Jahre alt sind, haben eine Schwanzlänge von 2 m.
- 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 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

## Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> 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	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> 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 Sauraner kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

...

W20	Partnerschaft
1 – 11	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
12 – 14	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft, aber zunächst nur aus freundschaftlicher Bindung heraus. Die beiden wissen, dass die Partnerschaft eines Tages oder demnächst zur Fortpflanzung dienen wird. Ob das Paar zusammen lebt, entscheidet der Spieler.
15 – 17	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet. Dabei handelt es sich um eine freundschaftliche Liebesbeziehung und nicht um eine erotische. Das Paar beabsichtigt auch Kinder zu kriegen oder haben bereits welche; das entscheidet sich bei der Kinderermittlung.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Kinder
1 – 9	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	<b>Pflegekind:</b> Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	<b>Mehrere Kinder:</b> 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	<b>Kinder und Enkel:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

## 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	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Klettern:</b> Der Sauraner kann an glatten Wänden klettern. Er erhält auf das Talent Klettern stets + 2 WM.</li> <li>• <b>Sinnesschärfe:</b> Bei konzentrierten Blicken, z. B. beim Zielen, erhält der Sauraner + 2 WM.</li> <li>• <b>Tarnen:</b> Der Sauraner kann die Farbe des Hintergrunds annehmen. Er erhält auf das Talent stets + 2 WM.</li> </ul>
Lebensenergie	5	
Magie	5	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

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

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

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

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

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

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

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

?	