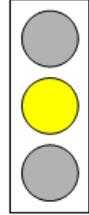


Araner

Kurzbeschreibung: Araner sind Mischwesen aus Spinne und Mensch, die Spinnenfäden und Netze spinnen können und eher als Einzelgänger unterwegs sind oder in einer Familie leben.

Rasse: Insektenwesen

Gestalt: Der Araner hat zunächst ein menschliches Aussehen, allerdings hat er eine hellgräuliche Haut, blaues Blut und besonders auffällig ist das 2. Augenpaar, das sich im Schläfenbereich befindet. Alle 4 Augen sind schwarz. An den Händen und Füßen befinden sich Warzen, aus denen sie klebrige Spinnenfäden produzieren können. An der Innenseite der Hände und Arme, sowie an den Füßen und Unterschenkeln befinden sich kleine hornhautartige Widerhaken und kleine Härchen. Mit den Widerhaken können sie sich leichter an ihren eigenen Fäden entlang bewegen und die Härchen dienen zur Wahrnehmung von Erschütterungen. Hände und Füße können durch ihre Poren eine leicht klebrige Flüssigkeit absondern, mit denen es den Aranern möglich ist, sich an Wänden zu bewegen. Die Zähne sind spitz und ihre Eckzähne besitzen einen Giftdrüsenkanal. Der toxische Biss dient dazu, kleine Säugetiere und Vögel zu lähmen. Das Gift, was sie dabei aussondern, ist Raner-Toxin. Die Spinnfäden, die vom Araner hergestellt werden, sind fingerdick. Um sich in ihren Netzen und an ihren Fäden entlang zu bewegen, sind Araner oft wenig bekleidet. Wenn sie zivilisierte Araner in Kontakt mit anderen Humanoiden treten, tragen sie nötige Bekleidungen, um sich entsprechend anzupassen. Um ihre Fähigkeiten mit den Fäden einzusetzen, tragen sie häufig nur kurzärmliche Oberbekleidung und wadenlange Hosen.



Wesen: Araner sind sehr geduldige Wesen, weil sie auch in der Lage sein müssen, stundenlang auf ihre Beute zu warten. Im Augenblick der Entscheidung sind sie dann aber sehr schnell. Sie sind also Lauerjäger. Zu ihren natürlichen Waffen gehören der gesponnene Faden und das Netz. Sie können aber ebenso andere Waffen nutzen. Die einschlagenden Geräusche von Katapulten meiden Araner allerdings, weil sie den explosiven Lärm schmerzend wahrnehmen.

Sprache: Araner beherrschen die odonische Sprache. Häufig lernen sie aber auch die Sprache, die in ihrer Umgebung gesprochen wird.

Namen: Die Namen klingen vornehm und sind meist mehrsilbig, wie Charlotte, Damaris, Sebastian, Tarantino, Garcilaso.



Lebensweise: Araner leben vom Blut und den Körpersäften kleiner Säugetiere, Wasserlebewesen und Vögel; kleine Tiere, die leicht mit dem Netz gefangen werden können. Humanoiden gehören nicht zum Speiseplan und dennoch sind Humanoiden oft verunsichert, wenn sie erstmals auf einen Araner treffen. Ein Araner könnte sich auch von einem Humanoiden ernähren, aber das wäre für Araner kannibalisch. Die gefassten und gelähmten Säugetiere werden lebendig ausgesaugt. Da diese Nahrungsaufnahme viele Humanoiden abstößt, nehmen zivilisierte Araner Rücksicht und essen nicht in Gegenwart anderer Humanoiden. Es gehört aber auch zum Wohlbefinden eines Araners die Nahrung hin und wieder fangen zu können. Wenn sich Araner in freier Natur befinden, spinnen sie Netze und lauern ihrer Beute auf. Sie warten geduldig, oft stundenlang am Rande ihres Netzes, bis sich die Beute verfangen hat, dann jagt der Araner herbei und vergiftet die Beute. Sollte die Beute eine Gefahr für den Araner darstellen, wird sie erst eingesponnen und dann gelähmt. Araner können auch Fangnetze erstellen, mit denen sie auf Jagd gehen. Die Fortpflanzung der Araner geschieht sexuell durch geschlechtliche Paarung. Die weibliche Aranerin legt eine Woche nach ihrer Befruchtung 1 – 3 Eier, die sie in einen Kokon von Fäden einwickelt. Nach ca. 30 Tagen schlüpfen die Aranerbabys. Die Mutter muss die Babys aus dem Kokon befreien. Die weiblichen Araner können sich etwa zweimal im Leben befruchten lassen, jeweils im Alter von 15 bis 30. In der Zeit der Babyobhut, schützt die weibliche Aranerin ihre Kinder sehr intensiv mit ihrem Leben.

Lebensraum: Araner bevorzugen trockenes und mildes Klima, es dürfen auch Feuchtgebiete sein. Kaltes Wetter schadet ihnen aber nicht. Viele Araner leben in Baumhäusern oder eingerichteten Höhlen. Einige wenige Araner, die im Familienverbund leben, leben auch in Pfahlbausiedlungen oder in einem kleinen Gehöft. Ihre Wohnräume sind mit Weben versponnen. Das Netzespinnen wird von den Aranern als eine besondere künstlerische Begabung betrachtet. Es gibt aber auch viele Araner, die zurückgezogen, manchmal auch primitiv in der Wildnis leben und einem Wanderer auch feindlich gesonnen sein können. Solche Araner benötigen keine Behausungen. Sie sind das Leben unter freiem Himmel gewohnt. Sie spinnen sich großartige Nester aus ihren Fäden, in deren Innenraum sie leben und ihren Besitz versteckt unterbringen. Zu ihrem Besitz gehört häufig nicht viel.

Die Araner leben auf der südlichen Insel Green-Island und im Fjordland. In beiden Landschaften leben sie als Einzelgänger oder in einem familiären Verbund. Auf Green-Island ist das Leben für sie gefährlich. Gewaltige Insektenwesen und die Rasse der Mantis bedrohen dort viele Rassen. Im Fjordland hingegen leben die Araner verborgen in den tiefen Dschungelwäldern.

Auf Green-Island kann es vorkommen, dass ein Araner im Schutz einer myrmischen Kolonie lebt und diese durch seine Fähigkeiten unterstützt, die er als Insektenjäger und Netzbauer hat.

Geschichte: Die Araner stammen von der südlichen, riesigen Insel Green-Island, die von den Aranern und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Araner, wie auch andere Rassen, zwischen dem Zeitalter der Ahnen und der Elbischen Blüte von Green-Island ins Fjordland übergesiedelt und haben sich dort allmählich sesshaft gemacht.

Politik: Araner leben häufig in familiären Gruppen oder als Einzelgänger. Betritt man ihr Gebiet, reagieren sie zunächst skeptisch, einige auch aggressiv. Selten kommt es vor, dass ein Araner sein sicheres Zuhause verlässt.

Militär: Araner besitzen keinen Staat und auch kein Militär. Der einzelne Araner kann mit einfachen Waffen ausgestattet sein. Z. B. mit einer Keule, mit einem Speer mit Knochenspitze oder einem ein Beil mit Knochenschneide.

Wirtschaft: Araner sind kein Handelsvolk. Es kann natürlich möglich sein, dass ein Fremder mit einem Araner einen Handel eingehen kann, aber Geld in Form von Münzen interessiert den Araner in seinem waldigen Zuhause nicht. Er wird höchstens Interesse am Tausch von Naturalien haben. Allerdings ist fraglich, was der Araner benötigen könnte. Lebensmittel bekommt er direkt aus der Natur. Material für eine sichere Wohnung oder auch Waffen könnte er gebrauchen, aber viel anzubieten hat der Araner nicht. Für das Raner-Gift könnte sich evtl. manch ein Medikus oder Kräuterhändler interessieren.

Rituale: Die Araner führen keine besonderen rituellen Handlungen oder Gebräuche.

Fähigkeiten: Der Araner kann Netze spinnen, Fangnetze nutzen, Fallgleiter aus Netzen herstellen, mit denen er durch die Luft fliegen kann und Fangseile verschießen. Außerdem kann er an glatten Wänden klettern und sich in seinen Spinnennetzen fortbewegen. In seinen Spitzzähnen besitzt der Araner das Raner-Gift, mit dem er Säugetiere, theoretisch aber auch Humanoiden, lähmen kann. Er besitzt aufgrund seiner Augenpaare ein 180°-Sichtspektrum, kann gut im Düstern sehen und kann durch seine Härchen Erschütterungen in seiner Umgebung wahrnehmen.

Rollenspiel: Viele Araner leben primitiv in der Natur. Solche Araner können durchaus gefährlich sein. Die zivilisierten Araner sind sowohl ruhige Einzelgänger, als auch gesellige Wesen. Sie haben eine ruhige Ausstrahlung, können dann aber sehr schnell eine Entscheidung treffen. Der Araner spinnt in seinen Behausungen Netze, um sich wohlfühlen. Und er nimmt Kleintiere als lebendige Nahrung zum Verzehr ein. Beim Erstkontakt mit Aranern haben Humanoiden oft ein unbehagliches Gefühl. Unangenehm ist außerdem der Umstand, dass der Araner seine Mahlzeiten lebendig aussaugt. Die Araner ziehen sich dann meistens aus der Mahl-Gesellschaft zurück. Gelegentlich überkommt dem Araner auch die Jagdlust und er begibt sich in die Wälder, um Tiere selbständig zu fangen.

Regelhinweise:

- **Klettern:** Araner können an Wänden klettern. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- **Erschütterungen wahrnehmen:** Die feinen Härchen dienen auch als Hörhaare, mit denen Araner Erschütterungen in einem Umfeld von 21 x 21 Metern wahrnehmen können. Man kann sich an Aranern nicht unbemerkt anschleichen. Allerdings verträgt der Araner explosive Einschläge nicht. Er erleidet in dem Umfeld einen Schock.
- **Das Sehen:** Durch die beiden Augen an den Schläfen hat der Araner ein breiteres Sichtfeld von 180 °. Damit kann er gleichzeitig in zwei verschiedene Richtungen zielen und schießen. Araner können gut im Düstern sehen. Der TW auf SINN wird im Düstern nicht negativ WM.
- **Der Biss** mit den Spitzzähnen verursacht 1 TP. Das Gift wirkt sofort infektiös. Es handelt sich dabei um Raner-Gift. Araner, Arachniden, Drachen, Basilisken, Reptilien und reptilische Humanoiden sind gegen das Gift immun. Kleine Säugetiere sind sekundenschnell gelähmt. Im Körper eines Humanoiden wirkt das Lähmungsgift innerhalb von W6 Aktionen und hält W6 x ¼ Std. lang an. Die entsprechende Körperpartie ist dann gelähmt und der Betreffende erleidet 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.
- **Die Nahrung** eines Araners darf max. 36 Std. lang tot sein, danach ist das Blut zu zähflüssig. Ein kleines Lebewesen besitzt 1 – 3 LE. Eine Ratte z. B. besitzt 3 LE. Für den Saugvorgang braucht der Araner je LE 5 Min. Die Mahlzeit einer Ratte würde also eine ¼ Std. dauern. Danach wäre der Araner auch normal gesättigt. Größere Lebewesen können für die Dauer von 36 Std. als Vorrat dienen, von denen erneut konsumiert werden kann.
- **Netze spinnen:** Araner haben verschieden Netzbaustile entwickelt.
 - Es gibt das Fangnetz, das auf die Beute geworfen wird (TW Werfen);
 - das Kelchnetz, das in eine schmale Rohrform mündet, in der sich der Araner aufhält;
 - das Radnetz, das wohl die bekannteste Form ist und eine kunstvolle radähnliche Fläche darstellt;
 - und das Raumnest, das aus mehreren Ebenen kunstvoller Architektur erstellt wird.
 Um ein Netz zu spinnen, braucht der Araner zwischen ¼ bis 1 Std. Besonders kunstvolle Netze brauchen wesentlich länger. Ein Netz zu erstellen kostet dem Araner nach einer ¼ Std. – 1 VIT. Das Netz oder die Fäden der Araner kleben und wirken in der Zusammenballung wie ein Seil. Sie sind nur mit einer Stärke von mind. 15 zu zerreißen, wenn der TW gelingt. Um sich aus einem Netz zu befreien, muss der TW auf Feinmotorik gelingen, der – 2 WM wird. Jede Körperzone muss einzeln mit einer Aktion befreit werden. Scharfkantige Waffen oder Feuer können die Fäden gut durchtrennen.
- **Fallgleiter spinnen:** Araner können sich aus ihren Fäden Fallgleiter und -schirme erstellen und damit durch die Lüfte gleiten. Für die Herstellung eines Fallgleiters braucht der Araner eine ¼ Std. und es kostet ihm – 1 VIT. Zum Gleiten durch die Lüfte muss dem Araner der TW auf MOT gelingen.
- **Fallgleiter spinnen:** Araner können sich aus ihren Fäden Fallgleiter und -schirme erstellen und damit durch die Lüfte gleiten. Für die Herstellung eines Fallgleiters braucht der Araner eine ¼ Std. und es kostet ihm – 1 VIT. Zum Gleiten durch die Lüfte muss dem Araner der TW auf MOT gelingen.

- Fangfaden ausschießen: Der Araner kann einen Fangfaden ausschießen. Das Ausschießen muss mit dem Talent Feinmotorik erfolgen und kostet – 1 VIT. Der Fangfaden kann 10 Meter weit geschossen werden und erreicht sofort sein Ziel. Da der Faden klebt, kann der Araner damit Gegenstände zu sich heranziehen, Waffen entreißen oder Humanoiden festhalten. Er könnte diesen Faden auch nutzen, um sich daran fortzuschwingen. Wird einem Humanoid mit einem Faden ins Gesicht geschossen und somit Mund und Nase zugeklebt, kann der Betroffene daran ersticken. Dem Betroffenen muss je Aktion der TW auf WS schaffen, sonst wird er ohnmächtig. Nach 2 Min. wäre er erstickt.
- Das Spinnen und die Bekleidung: Um sich an Fäden oder durch die Netze fortzubewegen, muss der Araner möglichst Arme und Beine frei haben. Er trägt dann nur kurze Hosen und armfreie Obergewandung.



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

- Handelt es sich bei dem Charakter um eine weibliche Aranerin und sie ist 15 – 30 Jahre alt, ist das die Zeit, in der sie befruchtet werden kann.
- 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 Araner 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 zusammenleben.
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. Unter Aranern ist Homosexualität moralisch verwerflich.
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 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.
- Der Araner erhält das rassebedingte PM Keraunophobie, das aber auch abgelehnt werden kann.

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		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> • Vitalität: Der Einsatz von Fäden und Netzen kostet VIT. • Feinmotorik: Nutzt der Araner zum Ausschießen seiner Fäden. • Motorik: Nutzt der Araner zum Fliegen mit seinen Fallgleitern. • Klettern: Der Araner erhält auf den TW auf KL immer + 2 WM. Er kann außerdem an glatten Wänden klettern. • Sinnesschärfe: Araner erhalten im Düstern keine negativen WM. 	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	10
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	7

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	3
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	10
Fliegen	/
Klettern	10
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	3
Tarnen	7
Werfen / Fangen	7

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

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