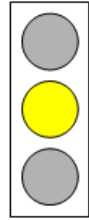


Avese



Kurzbeschreibung: Der Avese ist ein Vogelmensch und ähnelt einer Mischung aus Adler und Mensch. Avesen können fliegen und leben vornehmlich im Gebirge.

Rasse: Vogelwesen



Gestalt: Der Avese ähnelt vom Kopf her einem Adler. Er hat einen Schnabel und sein Haupt ist mit Federn bedeckt. Die Ohren liegen hinter dem Gefieder im Kopf verborgen. Das Federkleid geht vom Kopf über den Nacken hinaus, bedeckt gering den Rücken, an dem zwei mächtige Flügel anliegen, und erstreckt sich bis zum Rückenende in einen Feder-Schwanzansatz. Avesen haben einen menschlichen Oberkörper, menschliche Arme und Becken und Glied. Die Beine ähneln den Greifern von Adlern. Sie haben drei Vorder- und eine Hinterkralle an jedem Fuß. Unter sich tragen Avesen ihren Oberkörper häufig frei. Die weiblichen Avesen tragen dabei ihre Brust offen, was für Avesen aber keinen Schambereich darstellt.

Wesen: Avesen sind ein sinnliches Volk, das sich nicht nur durch ihre Flugfähigkeiten abheben lässt, sondern auch geistig. Sie reden in „geflügelten“ Worten, leicht poetisch und sinnlich. Sie nehmen sich Zeit zum Zuhören und ihre Worte haben Gewicht und Bedeutung. In ihrem Auftreten machen sie einen erhabenen und überlegenen Eindruck. Sie können aber auch zu grausamen Adlerwesen werden, wenn sie bedroht werden. Ihre Vogelrufe werden dann zu beängstigenden und beeindruckenden Kreischlauten.

Sprache: Avesen sprechen eine avesische Lautsprache, die aus vielen verschiedenen Pfeiftönen besteht und für andere Humanoiden nur schwer zu erlernen ist.

Namen: Wie ihre Sprache sind auch die Namen der Avesen sehr wohlklingend und geräuschvoll. Es sind Namen wie Aquilla, Syrinxia, Kassala.

Lebensweise: Avesen leben von kleinen Feldtieren, Fischen, kleinen Vögeln, wie auch von Raupen und anderen Insekten. Sie bereiten ihr Essen köstlich vor, aber sie können die Nahrung ebenso roh zu sich nehmen. Es gibt auch einige Avesen, die ihre Beute aus der Luft heraus fassen und erlegen. Neben der fleischlichen Nahrung verzehren Avesen auch gerne Körner und besondere Pflanzensorten, wie Miere. Avesen trinken fast nur Wasser oder Getränke, die mit Wasser verdünnt werden. Für alkoholische Getränke haben Avesen nicht viel übrig. Avesen scheiden ihren Urin mit ihrem Kot gemeinsam aus, der in Form einer weißen Paste ausgeschieden wird; aus ihrer so genannten Kloake. Ihr Geschlechtsteil dient lediglich der Fortpflanzung.

Avesen vermehren sich durch sexuellen Geschlechtsakt in der Partnerschaft. Die Partner bleiben lebenslang zusammen. Sie gründen Familien, begleiten ihre Kinder bei der Aufzucht, bis die Kinder flügge werden. Eine Avesenmutter kann bis zu 3 Eier legen. In ihrem Leben kann eine Avesenmutter aber auch höchstens 3 x befruchtet werden. Avesen gehören nicht zu den Rassen, die sich überbevölkern würden. Die Eltern achten dafür darauf, ihre Familienplanung sorgsam zu planen.

Lebensraum: Die Avesen leben in mehreren Familienkolonien in den Voralpen. Ihre Kolonie bezeichnen sie als Horst. Ihre Behausungen sind primitive Hütten, die teils offen sind, also kein Dach haben.

Geschichte: Aus der elbischen Geschichte geht nicht hervor, wann und ob die Avesen Panlayos besiedelt haben. Die Elben kennen sie schon ewig. Sie lebten schon immer im Gebirge der Alpen. Schon aus der Ära der Ahnen ist bekannt, dass es zwischen Avesen und Elben positive Kontakte gab. Seit der menschlichen Besiedlung haben sich die Avesen jedoch isoliert und zeigen sich aggressiv, wenn man ihr Territorium betritt.

Politik: Die avesischen Kolonien stellen keine gemeinsame Regierung. Jede Kolonie ist autark. Sie wählen ihren Häuptling demokratisch. Dies ist eine sonderbare Form von Politik. Sie berücksichtigt zwar die Interessen des Volkes, ist aber auch kompliziert und langwierig.

Avesen haben kaum Kontakte zu anderen humanoiden Völkern, alleine schon, weil die Sprachbarriere äußerst hoch ist und Avesen von anderen Rassen als primitive Rasse abgetan wird. Betritt man das avesische Territorium, können Avesen sehr aggressiv reagieren. Berichten zufolge reagieren sie rachsüchtig, wenn sie angegriffen wurden und greifen daraufhin in einer Schar aus der Luft heraus die Dörfer an, von woher die Angreifer kamen. Die Berichte klingen brutal. Die Avesen reißen ihre Feinde in die Luft und lassen sie dann gegen Felsen oder zu Boden stürzen.

Militär: Avesen besitzen keine Rüstungen und nur wenige Waffen. Sie verwenden aber Speere, was sie zu gefährlichen Gegnern macht, wenn sie aus der Luft heraus angreifen. Schützende Gewandungen und Rüstungen werden von Avesen nur ungern getragen, weil es ihre Bewegungsfreiheit zu stark einschränkt. Sie können im Kampf ihren Schnabel und ihre Krallen einsetzen. Im Kampf können Avesen sich wie grausame Adlerwesen verhalten, vor allem wenn sie sich bedroht fühlen. Ihre Vogelrufe sind dann beängstigend beeindruckend.

Wirtschaft: Avesen sind kein Handelsvolk. Sie haben wenig Kontakt zu anderen Rassen. Sie besitzen auch keine Währung.

Kultur: Die Avesen pflegen unter sich kulturelle Gesänge, in denen die vielfältigen Pfeiftöne der Avesen zum Einsatz kommen.

Rituale: Die Häuptlingswahlen im Horst werden feierlich geführt und mit viel Pfeifgesängen musikalisch begleitet.

Fähigkeiten: Der Avese kann fliegen und auch Humanoiden durch die Lüfte tragen. Mit seinem Schnabel und mit seinen Krallen kann er Schaden anrichten. Wenn der Avese im Flug ist und seinen beängstigenden schrillen Klang von sich gibt, kann dies Humanoiden verängstigen. Der Avese kann seinen Kopf um 180 ° drehen und somit nach hinten gucken. Allerdings kann der Avese nicht gut schwimmen und Rüstungen kann er auch nicht tragen.

Rollenspiel: Der Avese wird vornehm, intellektuell, stolz und auch leicht überheblich und überlegen gespielt. Er stellt seine intellektuelle Art dar und liebt Poesie und Pfeifmusik. Wird der Avese aber gereizt oder die Gerechtigkeit wird gebeugt, kann er überaus bedrohlich werden. Trotz des anfänglichen Misstrauens, ist der Avese ein Freund von Diplomatie und Politik.

Fremden gegenüber sind Avesen anfangs erst sehr misstrauisch und sie machen zunächst einen feindlichen Eindruck. Die Gastfreundlichkeit der Avesen ist beim Erstkontakt darum sehr kühl und distanziert. Kommt man mit Avesen dann später ins Gespräch, muss man sich auf intellektuelle Gespräche einstellen, die mit poetischen Beiträgen und Zitaten bestückt sind. Avesen sind ehrlich und haben ein hohes Gerechtigkeitsempfinden.

Regelhinweise:

- **Schnabel und Krallen:** Der Schnabel und die Krallen richten 3 / 5 / 5+W12 TP an.
- **Fliegen:** Avesen können fliegen. Nach einer ¼ Std. Flugzeit verlieren sie – 1 VIT. Sie können eine Person transportieren und verbrauchen dann – 1 VIT mehr. Um Personen zu tragen, muss ihnen der TW auf ST gelingen. Zum Fliegen verwenden sie das Talent Fliegen. Der Avese fliegt 10 Felder schnell; mit einem 18er-Wert fliegt er 15 Felder schnell. Zum Abheben und zum Landen benötigt der Avese im Kampf eine Bewegung. Das Fliegen ist eine dauerhafte Bewegung. Soll ein Avese in der Luft angegriffen werden, wird die Attacke – 2 WM. Wenn der Avese einen Angriff im Flug durchführt, wird er aufgrund der Bewegung auch – 2 WM.
- **Vogelschrei:** Kommt ein Avese vom Himmel und führt dabei seinen beängstigenden Vogelschrei aus, müssen die feindlichen Humanoiden einen TW auf MUT schaffen, um sich dem Feind zu stellen.
- **Der Kopf:** Avesen können ihren Kopf um 180 ° drehen und somit nach hinten gucken. Beim Fliegen ist das allerdings nicht möglich.
- **Sinne:** Der Avese kann aus einer Höhe von 3 Km kleinste Lebewesen auf dem Erdboden erkennen. Beim Zielen wird der TW auf SINN darum + 2 WM.
- **Schwimmen:** Avesen können nur selten und äußerst schlecht schwimmen. Sie können beim Fischen aber aus der Luft heraus ins Wasser packen. Das Gefieder braucht 5 Min. bis es trocken ist. In der Zeit wäre das Fliegen des Avesen – 4 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“!)
 - Avesen haben allerdings eine Komfortzone von 5 – 25 °.
- **Rüstungen:** Avesen erhalten beim Tragen von Rüstungen zusätzlich – 2 WM.

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

- 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	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 Avese 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 Avesen 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 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.
- Der Avese erhält das rassebedingte PM Felinophobie, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies 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"> • Singen: Dieses Talent nutzt der Avese um Pfeifkonzerte zu geben. • Sinnesschärfe: Beim Zielen erhält der Avese + 2 WM auf SINN. • 	
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

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

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

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

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	7
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	3
Werfen / Fangen	5

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

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzen	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

?	