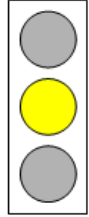


Anur



Kurzbeschreibung: Humanoides Unkenwesen. Anuren haben ein Froschgesicht, Schwimmhäute zwischen den Händen und an den Füßen, haben eine glattfeuchte bis grobwarzige Haut und ihre Beine ermöglichen es ihnen, äußerst weit zu springen.

Rasse: Amphibienwesen

Gestalt: In Schönheit und Gestalt sehen Anuren unterschiedlich aus. Die jungen Anuren haben einen schlanken Körper. Ihre Haut ist glatt und feucht und schillert häufig in interessanten Farben und Mustern. Einige wenige junge Anuren haben auch nur eine ein- oder zweifarbige Haut. In älteren Jahren wird die Haut gräulich-braun und warzig. Ein älterer Anur macht einen plumpen, unbeweglichen Eindruck. Aber der Eindruck täuscht. Alle Anuren laufen zwar mit gespreizten Beinen, aber mit ihren muskulösen Hinterbeinen können sie enorm weit und auch hoch springen. Die Schleimdrüsen der Haut sorgen dafür, dass diese feucht ist und atmungsfähig. Sie besitzen auch Giftdrüsen, in denen sich das Bombinin-Toxin befindet, das auf andere Humanoiden jedoch nur gefährlich wirkt, wenn sie mit ihnen intensiven Hautkontakt haben. Anuren haben Schwimmhäute, zwischen den Fingern, zwischen Ober- und Unterarm, zwischen den Zehen und zwischen Ober- und Unterschenkel. Der Kopf des Anurs ist breit, vor allem das Maul ist auffallend groß. Anstelle einer Nase befinden sich über dem Maul zwei Nasenlöcher. Ebenso hat der Anur nur Ohrenlöcher. Die Augen haben schlitzartige Pupillen. Das Maul besitzt keine Zähne, aber im Gaumen befinden sich kleine Zähnchen, mit denen die Nahrung zerkleinert werden kann. Anuren haben eine klebrige Zunge, die aus dem Maul weit herauschnellen kann und mit denen sie Nahrung einfangen können. Die männlichen Anuren besitzen Schallblasen an den Backen, mit denen sie besondere tiefe Töne von sich geben können, die sie vor allem für die Paarung benutzen.

Wesen: Die Anuren gehören zu den Humanoiden, die wenig bekannt sind. Von vielen anderen Rassen werden sie eher als intelligente Kreatur abgetan. Es gibt auch nicht viele von ihnen. Lernt man einen Anuren kennen, wird man ihn als angenehmen und freundlichen Gesellen schätzen lernen. Anuren machen einen gemütlichen Eindruck, die sich gerne im Sonnenlicht ausruhen. Sie lieben die Natur, vor allem die Gewässer. Sollten sie in einen Kampf geraten, können sie aber auch sehr aktiv werden und setzen ihre Sprungbeine ein, um damit auf weite Distanz heraus den Gegner umzurammen.

Sprachen: Anuren sprechen odonisch. Das ist eine Sprache, die von verschiedenen Rassen auf Green-Island gesprochen wird. Sie ist vom Klangbild und vom Muster der menschlichen Sprache sehr ähnlich.

Namen: Anuren haben Namen wie Barbaros, Sigille, Argos. Als Nachnamen tragen sie die Namen ihrer Väter und Urväter bzw. ihrer Mütter und Urmütter. Das kann bei besonderen Persönlichkeiten, deren Vorfahren einen hohen Bekanntheitsgrad genossen haben, ein besonders langer Nachname werden.

Lebensweise: Anuren ernähren sich von Insekten, Gliedertieren, Weichtieren, Spinnen und kleinen Säugetieren. Die meisten Anuren jagen ihre Mahlzeiten, einige andere wiederum sind kultivierter und halten die Tiere, die sie verköstigen wollen, um sie ordentlich zu verzehren. Bei der Jagd nach ihrer Beute wird der Anur zu einem Lauerjäger. Er wartet so lange, bis seine Mahlzeit in seine Nähe kommt und schnappt dann zu oder fängt sie mit seiner klebrigen Zunge ein.

Anuren können Einzelgänger sein. Die meisten von ihnen leben jedoch in einem ehelichen bzw. familiären Verhältnis. Sie pflanzen sich sexuell fort. Nach einem Monat der Schwangerschaft legt die weibliche Anur ihren so genannten Laich. Dabei handelt es sich um ein, manchmal auch um zwei weiche Eier, die von einer Gelschicht umgeben sind. Dieser Laich wird im Wasser abgelegt. Viele Anuren haben in ihrem Zuhause kleine Teiche, in denen sie die Aufzucht ihrer Kinder ermöglichen. Es gibt aber auch Anuren, die ihren Laich in freien, aber gesicherten Gewässern oder in Morasten oder Sumpfbereichen ablegen. Aus dem Ei entwickelt sich eine Larve und nach einem Monat wird aus der Larve eine Kaulquappe mit einem Ruderschwanz und mit Kiemen. Die Kaulquappe braucht Nahrung, die anfangs noch aus Pflanzen, organischem Material, Algen, Kleinsttieren oder Aas besteht. Sie sucht danach oder es wird ihr von den Eltern Nahrung zur Verfügung gestellt. In den Folgemonaten entwickeln sich die Beine und Arme heraus, der Schwanz und die Kiemen bilden sich zurück und es entwickelt sich eine richtige Haut. Die Kaulquappe, die allmählich die Form eines Anurs annimmt, bewegt sich zunehmend außerhalb von Wasser. Die Metamorphose ist erst nach 3 Jahren abgeschlossen, dann existiert das Anur-Kind. Erwachsen wird ein Anur dann wie übliche Humanoiden.

Männliche Anuren können mit ihren Schallblasen interessante musikalische Geräusche von sich geben. Das machen sie vor allem dann, wenn sie verliebt sind. Zur Kultur der Anuren gehört es aber auch, dass sie am Abend gerne ihren „Bombus-Gesang“ abgeben und damit die Nacht begrüßen. In ihren Lebensräumen finden dort reine Konzerte statt. Der Gesang wird als Bombus bezeichnet, was so viel wie „tiefer Ton“ bedeutet.

Wenn die Anuren 30 Jahre alt werden, setzt das Älterwerden ein und die Haut verändert sich. Sie wird zunehmend gröber, bekommt Warzen und verändert allmählich ihre Farbe. Das Älterwerden ist für den Anur mit dem Verlust der Schönheit verbunden und löst darum bei vielen auch eine Midlife-Crisis aus. Während sich die „jungen Hüpfen“ schön und vital fühlen, werden die Alten immer hässlicher. Viele ältere Anuren fühlen sich hässlich und ziehen sich in abgelegene Sümpfe zurück.

Lebensraum: Die Anuren leben auf der südlichen Insel Green-Island und im Fjordland. In beiden Landschaften leben sie als Einzelgänger oder in einem familiären Verbund. Anurische Siedlungen sind keine bekannt. 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 Anuren verborgen in den abgeschiedenen, tiefen Sümpfen. Dort müssen sie nur darauf achten, die Stammesgebiete der Sauraner zu achten und nicht in das Jagdgebiet der Krokonen zu geraten.

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

Geschichte: Die Anuren stammen von der südlichen, riesigen Insel Green-Island, die von den Anuren und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Anuren, 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: Die Anuren leben in Familien. Ein Familienoberhaupt entscheidet in Absprache mit den Familienmitgliedern über die Geschicke der Familie. Die Anuren-Familien leben im Fjordland. Nur äußerst selten wagten es einzelne Anuren, diesen relativ sicheren Lebensraum zu verlassen. Sofern Fremde in den Lebensraum der Anuren geraten, sind die Anuren zunächst skeptisch und vorsichtig, dann jedoch gastfreundlich.

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

Wirtschaft: Anuren sind kein Handelsvolk. Es kann natürlich möglich sein, dass ein Fremder mit einem Anuren einen Handel eingehen kann, aber Geld in Form von Münzen interessiert den Anuren in seinem sumpfigen Zuhause nicht. Der Anur, der also in seiner sumpfigen Heimat lebt, wird nur Interesse am Tausch von Naturalien haben. Allerdings ist fraglich, was der genügsame Anur benötigt. Lebensmittel bekommt er direkt aus der Natur. Material für eine sichere Wohnung, Schmuck für den hübschen jungen Anur oder auch Waffen könnte er gebrauchen, aber viel anzubieten hat der Anur nicht. Für das Gift in seinen Drüsen kann sich evtl. manch ein Medikus oder Kräutlerhändler interessieren.

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

Fähigkeiten: Anuren können enorm weit springen und somit rammen und sie sind relativ resistent, wenn sie irgendwo gegen fallen oder aus großer Höhe zu Boden fallen. Mit ihren Füßen können sie stark zutreten. Die klebrige Zunge kann aus dem Mund herausschnellen und Dinge fassen. In der Haut befinden sich Giftdrüsen. Anuren sind gute Schwimmer und Taucher.

Image / Rollenspiel: In fremder Umgebung wird der Anur stets als eine Kreatur betrachtet, das macht das Rollenspiel schwierig. Ansonsten ist er ein gemütlich angenehmer Charakter, der die Natur und das Wasser liebt. Abends macht der männliche Anur gerne seine Bombus-Gesänge, die schön anzuhören sind. Ältere Anuren leiden unter ihrem warzigen, alten Aussehen, während sich die jungen Anuren eitel vital und schön finden. Wenn man mit der Hand vor dem Gesicht eines Anurs herumspielt, kann es passieren, dass der Anur versehentlich zuschnappt oder seine klebrige Zunge danach ausschießt. Das ist dem Anur durchaus unangenehm.

Regelhinweise:

- **Springen:** Anuren können aus dem Stand (oder auch aus dem Rennen heraus) bis zu 10 m weit und 5 m hoch springen. Sie verwenden dafür das Talent Springen, in dem sie auch einen guten Startwert haben.
- **Zu Boden und irgendwo gegen fallen:** Sollte der Anur irgendwie fortgestoßen werden, irgendwo gegenstoßen, z. B. durch seinen Sprung oder hinunterfallen, schadet ihm das nicht, sofern es sich um max. 5 m Höhe oder 10 m Weite handelt. Er erhält dadurch keine TP. Auch die Kopfnuss richtet bei ihm keinen Eigentreffer an.
- **Rammen:** Wenn der Anur springt und dabei eine Person umrammt, erleidet der Betroffene 1 / 2 / 2+W6 und zusätzlich + W6 TP. Dem Anur schadet das Rammen nichts, sofern er nicht in eine Waffe hineinspringt.
- **Treten:** Sollte der Anur mit einem seiner muskulösen Beine zutreten, handelt es sich um einen Powertritt, der + W6 TP anrichtet.
- **Zunge:** Der Anur kann seine Zunge bis zu 3 m weit ausschließen. Die klebrige Zunge haftet sich dabei an allerlei Gegenstände, die der Anur dadurch auch an sich reißen kann. In der ersten Handlung schnellt die Zunge heraus und umgreift den Gegenstand. In der zweiten Handlung, eventuell der Folgehandlung, zieht die Zunge den Gegenstand zu sich heran, die dann automatisch in seinem offenen Maul landet. Sollte er mit seiner Zunge einen Gegenstand aus der Hand einer Person entreißen wollen, wehrt sich die Person mit einem automatischen TW auf ST dagegen, sofern sie nicht unter Schock steht. Beim Einholen des Gegenstandes kann der Anur diesen auch in der zweiten Handlung, auf dem Weg zurück, zu Boden fallen lassen. Hierfür ist keine extra Handlung nötig.
- **Giftdrüsen:** Die Anuren tragen in ihren Giftdrüsen das Bombinin-Toxin in sich. Wenn man einen Anur intensiv lange umarmen würde, verursacht das bei anderen humanoiden Rassen nach 1 Min. – 1 LE und – 1 VIT. Einfaches Händeschütteln oder dergleichen stellt aber kein Problem dar. Das Bombinin-Toxin ist eine natürliche Abwehrmaßnahme aus alten Vorzeiten und sollte Fressfeinde davon abhalten, den Anur zu verspeisen. Würde eine kannibalische humanoide Rasse oder eine Kreatur einen Anur fressen, würde das sogar soviel LE-Verluste verursachen, wie der Anur ursprünglich an LE hatte und – 1 VIT.
- **Erkrankungen:** Aufgrund des Bombinin-Toxins besitzen Anuren gegen viele Krankheiten eine hohe Resilienz. Dies ist jeweils bei den Krankheiten beschrieben.

- Im Wasser:
 - Anuren können als Larven unter Wasser atmen. Als Erwachsene Anuren jedoch nicht. Sie müssen hier wie andere Humanoiden die Luft anhalten, können das jedoch eine ¼ Std. lang tun.
 - Anuren können gut schwimmen und tauchen und haben im Schwimmen einen guten Startwert.
 - Anuren können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Anuren können unter Wasser sehen und hören und erleiden dort keine negativen WM.
 - Anuren können auf der Wasseroberfläche breitbeinig in Ruhe treiben, sofern sie ihre Schwimmhäute offen tragen. Bei beweglichem Wasser, also bei Strömungen, ist das jedoch nicht mehr möglich.
- SINN: Siehe Wasser! Außerdem erhält der Anur auch an Land im Düstern keine negativen 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 eine 1 gewürfelt, besitzt der Charakter noch Kiemen, mit denen er bis zu 1 Std. lang unter Wasser atmen kann. Ab 16 Jahren sind die Kiemen wegentwickelt.
- Wurde eine 7 oder höher gewürfelt, bzw. ist der Charakter mind. 25 Jahre alt, wird der Körper des Anuren zunehmend warziger und grau-brauner. Für den Anur ist das ein ästhetisches Problem, das gedanklich kritisch das Älterwerden auslöst.
 - Bei den Würfeln 1 und 2, also bis 20 Jahre, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS + 1.
 - Ab dem Wurf 9, also mit 30 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS - 1.
 - Ab dem Wurf 14, also mit 40 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS - 2.
 - Ab dem Wurf 18, also mit 50 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS - 3.
 - Bei dem Wurf 20, also mit 60 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS - 4.
- 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 Anur kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, 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 lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousinen 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 Anuren 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.

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		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> • Aussehen: Das Aussehen orientiert sich am Alter. • Schwimmen: Anuren schwimmen und tauchen im Wasser 3 x so schnell. Außerdem erhalten sie keine negativen WM im Wasser. Unter 16 Jahren kann der Anur unter Wasser atmen. • Sinnesschärfe: Anuren erhalten im Düstern keine negativen WM. Außerdem können sie unter Wasser sehen und hören. • Springen: Anuren können aus dem Stand (oder aus dem Rennen heraus) bis zu 10 m weit und 5 m hoch springen. 	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	7		
Willensstärke	7		

Körperliche Talente	
Aussehen	5 (siehe Alter!)
Motorik	5
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

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

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	5

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

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	7
Pharmazie	5
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	7
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	7
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