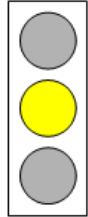


SLINGER



Kurzbeschreibung: Slinger sind humanoide Schlangenwesen, die den 5 Häusern der Reptiloiden angehörten und einige Sternensysteme der Dominium-Galaxie bevölkerten. Nach Jahren der Kriege besiedelten sie vor allem den Sektor Xela. Sie sind eine sinnlich, höchst bewegliche Spezies, schlank und graziös, in auffallend bunten Farben. Charakteristisch sind sie eher defensiv, dafür aber schlau, verführerisch, listig und auch hinterlistig. Der Slinger kann eine faszinierende Drohgebärde darstellen, von der andere Humanoiden kurz wie in Trance sind. Der Begriff „Slinger“ bedeutet „sich winden“, „krümmen“, „schleichen“.



Klasse: Reptiloid

Gestalt: Slinger haben eine lederartige Schuppenhaut in auffallend und individuell völlig unterschiedlichen Farben. Die Haut kann verschiedene Zeichenvarianten haben, mit Streifen-, Leiter- oder Karomuster und auch komplexe Farbkombinationen oder einfach einfarbig sein. Slinger besitzen eine Oberhaut (Epidermis), da drunter eine Lederhaut (Dermis) und eine Unterhaut (Subdermis). Die Oberhaut ist eine flexible Hornschicht. Die Lederhaut schützt vor Umwelteinwirkungen und beinhaltet einen Tastsinn und die Pigmente zur Färbung. In der Unterhaut befinden sich Fettkörper als Energiereserven. Die Haut schützt die Slinger gut vor Parasiten. Der Slinger häutet sich immer mal wieder und hinterlässt dabei große Teile seiner ehemaligen Haut, die so genannte Exuvie. Der Körper des Slingers ist lang und schlank. Slinger haben einen überaus biegsamen Körper. Sie können ihren Oberkörper oder auch ihren Hals um bis zu 180 ° umdrehen. Die Frauen sind ein wenig größer als die Männer. Der humanoide Kopf hat keine Nase, sondern kleine Nasenlöcher. Sie besitzen auch keine Augenlider, sondern haben vor ihren Augen durchsichtige Schuppen. Man wird darum bei einem Slinger keinen Lidschlag sehen können. Wenn der Slinger in seine Häutungsphase kommt, wird die alte Haut farblos und so auch die durchsichtigen Schuppen der Augen, die dann milchig erscheinen. Der Slinger hat keine Außenohren, sondern nur kleine Ohrenlöcher, weshalb der Slinger auch nicht so gut hört. Der Slinger hat keine Haare. Am Nacken des Slingers befindet sich eine Art Kragen, der vor allem dann imposant aussieht, wenn der Slinger in ein Drohverhalten übergeht. Im Mund befinden sich zwei Eckzähne, die das Raner-Toxin beinhalten. Das Gift lähmt die Beute durch den Biss. Dieses Gift sammelt sich auch in einem Kanal und kann auch ausgespuckt werden. Sollte ein Giftzahn abbrechen, wächst er relativ schnell nach. Der Mund kann überaus weit geöffnet werden, wodurch es dem Slinger möglich ist, große Nahrung komplett zu verschlingen. Die Zähne halten dabei die Nahrung fest. Da die Zähne am Kiefer zweigeteilt sind, schieben die Zähne die Nahrung links und rechts hinunter in die Speiseröhre. Die Zunge des Slingers ist gespalten und züngelt immer mal wieder hervor. Auf diese Weise nimmt der Slinger auch Gerüche wahr. Arme und Beine des Slingers sind lang und schlaksig, durchaus aber passend sinnlich zum Körper. Slinger wachsen ihr Leben lang. Umso älter sie sind, desto größer sind sie also. Der Slinger hat einen Schwanz, der auch als Peitsche genutzt werden kann. Dieser Schwanz wächst nach, wenn er abgetrennt werden sollte. Am Schwanzende liegen hornige Schuppen, die der Slinger als Rassel nutzen kann. Das macht der Slinger im Drohverhalten, aber auch zu musisch-kulturellen Zwecken. Der Slinger besitzt im Innern einen Luftsack, wodurch er länger mit Luft versorgt werden kann. Slinger sind Warmblüter und besitzen keine Schweißdrüsen. Die Genitalien sind im Körper verborgen. Da Slinger ihre Hautfarben gerne zur Schau stellen, tragen sie kaum Bekleidung. In ihrer Freizeit tragen sie eher leichte Stoffumhänge aus Satin. Dennoch tragen sie auch Hosen, Jacken, schützende Kleidung, wenn es sinnvoll erscheint.

Wesen: Slinger treten sehr sinnlich auf. Sie bewegen sich faszinierend, durchaus verführerisch und so ist auch oft ihr Wesen sinnlich und verführerisch. Sie gelten als schlaue Humanoiden, bei denen man aber nie genau weiß, woran man an ihnen ist. Sie sind listig und auch hinterlistig und versuchen stets das Beste aller Optionen zu wählen und können einen betrügerisch hintergehen, wenn es für sie sinnvoll erscheint. In ihrer Kultur ist es selbstverständlich, dass betrogen und hintergangen wird. Diese Wankelmütigkeit macht sie zu schwierigen Freunden. Slinger sind ohnehin starke Individualisten, die sich eher nur für sich selbst interessieren. Sie interessieren sich auch nicht für familiäre Verbindungen und selten für intensive Freundschaften. Sie haben ein schwach ausgeprägtes Sozialverhalten und sind oberflächlich. Mit ihrer verführerischen Art schmeicheln sie sich gerne bei anderen ein. So denkt man lange, dass es sich bei diesem Slinger um eine gute Partie handeln könnte, bis der Slinger einen wieder fallen lässt. Wenn sich der Slinger bedroht fühlt, richtet er seinen Körper auf, bewegt sich dabei fast tänzelnd hin und her, richtet den Halskragen auf, zischt, faucht und rasselt mit dem Schwanz. In dieser Bedrohungssituation lässt sich der Moment noch nutzen, um deeskalieren zu können. Andererseits sind Humanoiden davon manchmal so fasziniert, dass der Slinger es nutzen kann, um anzugreifen. An sich ist der Slinger aber ein defensiv veranlagtes Wesen, das ungerne einen Kampf eingeht. Es wird grundsätzlich erst gewarnt, bevor gekämpft wird. Wenn es aber zu einem Kampf kommen sollte, ist der Slinger ein gefährlich schneller Gegner.

Sprache: Die Slinger sprechen die reptiloide Sprache Ssrah; eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer zu erlernen ist. Nur wenige Slinger beherrschen Fremdsprachen. Da die Reptiloiden schon vor langer Zeit ins Universum expandiert sind, beherrschen sie am ehesten die Koboldsprache als Fremdsprache.

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

Lebensweise: Slinger sind Fleischkonsumenten. Ihre Nahrung können Insekten sein, Frösche, Echs, Schlangen, Vögel, Eier, kleine Säugetier, aber auch größere Säugetiere. Ursprünglich waren und sind Slinger noch Lauerjäger. In der modernen Welt hält sich der Slinger allerdings lebendige Tiere auf Vorrat. Die meisten Slinger haben größere Anwesen, auf denen Tiere zu Nahrungszwecken gehalten werden. Der Slinger kann seine Beute, die meistens zuvor durch einen Biss vergiftet wurde, noch viele Meter weit durch seinen Geruchssinn der Zunge verfolgen. Das wird heute bei den Slingern jedoch kaum noch praktiziert. Der Slinger schluckt seine oft noch lebendige Nahrung in einem Stück runter. Dabei kann er seinen Mund weit aufspannen. Sollte er Probleme mit seiner geschluckten Nahrung bekommen, weil diese z. B. durch das narkotisierende Toxin nicht vergiftet wurde, kann er die Nahrung auch wieder komplett auswürgen. Beim Verdauen der Nahrung werden Chitin und Keratin, also Insektenpanzerung, Haare, Federn und Krallen nicht mit verdaut, sondern durch Fäkalien wieder ausgeschieden. Direkt nach dem Schlucken der Mahlzeit sortiert der Slinger seine Kieferknochen und Zahnreihen zurück, indem er mehrmals seinen Mund öffnet und schließt. Wenn ein Slinger ein Säugetier verschlungen hat, reicht ihm die Mahlzeit fast eine Woche lang, bevor er die nächste zu sich nehmen muss.

Die Fortpflanzung der Slinger geschieht sexuell. Bei der Wahl der Partnerin geht es für den männlichen Slinger vorrangig um den Geruch der Partnerin. Die richtigen Pheromone sind entscheidend, nicht das Aussehen. Sollten sich Männer dabei rivalisierend begegnen, kann es auch zu Kämpfen kommen, bei denen jedoch nur gerungen wird. Slinger würden sich gegenseitig kaum Schaden zufügen. Beim Sexualakt schiebt der Mann einen stacheligen Penis aus, der sich im After der Frau verhakt, in dem auch die Vagina integriert ist. Durch das Verhaken dauert der Sexualakt bei Slingern manchmal einen ganzen Tag. Der Sex an sich bietet ein ziemliches Geschlängel, bei dem die Partner ihre Körper umeinanderwinden. Dieser Geschlechtsakt ist überaus erotisch anzusehen.

4 Monate nach der Befruchtung reift in der Frau ein Ei heran, das nach weiteren 4 Monaten gelegt wird. Die Mutter beschützt das Ei, während der Vater seine Partnerin schon längst wieder verlassen hat. Einen weiteren Monat später befreit sich das Kind aus dem Ei. Hierfür verwendet er ein Eizahn, das er kurz nach der Befreiung verliert. Die Giftzähne sind bei den jungen Kindern schon voll funktionsfähig. Kinder kommen schon im ersten Lebensjahr in die Schule. Während ihrer Kindheit lernen Slinger ungewöhnlich schnell. Innerhalb von 10 Jahren ist das Kind dann erwachsen geworden. Während der Kindheit wird der Slinger nur von der Mutter aufgezogen. Mütter vernachlässigen ihre Arbeit dabei selten. Es stellt in der Welt der Slinger kaum ein Problem dar, die Kinder alleine Zuhause zu lassen. Allerdings sind die Kinder in der Wachstumsphase vital sehr schwach und darum besteht bei Kindern eine hohe Sterblichkeitsrate. Wenn der Slinger mit 10 Jahren erwachsen geworden ist, trennt er sich von seiner Mutter. In sehr seltenen Fällen ist es auch vorgekommen, dass weibliche Slinger ohne vorheriger Befruchtung Kinder bekommen haben. In Zeiten großer Einsamkeit, verbunden mit starkem Kinderwunsch können weibliche Slinger durch Parthenogenese Kinder bekommen.

Slinger werden nicht sehr alt, nur bis zu 50 Jahre.

Slinger sind starke Individualisten. Sie leben grundsätzlich alleine. Selbst in urbanen Lebensräumen besitzen fast alle Slinger eigene Wohnräume mit großen Gärten, in denen sie auch ihre Nahrungstiere halten. Es existieren in der Welt der Slinger kaum Hochhäuser und die wenigen werden eher als Firmengebäude genutzt. Viele Slinger bleiben ihr Leben lang an ihrem Wohnort leben. Sie ziehen nicht gerne an neue Orte, darum sind Slinger wenig auf Raumschiffen im Weltall anzutreffen. Aber auch das Raumschiff kann für einen Slinger eine ewige Heimat werden, wenn er dort genügend Platz für seine Individualität hat.

In der reptiloiden Welt gehört der ausfahrbare Kampfstab zu den typischen Waffen, der vielseitig einsetzbar ist, nämlich als Kurzspeer, Phaserverwehre und Explosivwaffe, die durch ein Identify-Modul auf den Nutzer abgestimmt ist. Diese Technik wurde ihnen vor Jahrtausenden von den Ur-Kobolden vermittelt.

Lebensraum: Slinger leben vorrangig im Xela-Sektor (A3). Das ist ein Sternensystem mit einem Braunen Zwerg als Zentralgestirn. Die Slinger bewohnen dort nur den großen (P2-Klasse) bewohnbaren Planeten Ophein, um den aber auch weitere bewohnte Monde kreisen. Die Hauptstadt von Ophein heißt Herpein. Ophein ist ein vielseitiger Planet mit ganz unterschiedlichen natürlichen Lebensräumen. Die Slinger nennen ihr System Slinger-Republik. Sie führen dort eine Demokratie, auch wenn diese durchaus korrupt ist.

Die Slinger besitzen einige fortschrittliche Raumschiffe, die vor allem als Handels- und Frachtschiffe zwischen ihrem Planeten und den Monden dienen. Es gibt aber auch einige Militärschiffe, die zum Schutz ihres Sternensystems dienen. Die Slinger haben ein großes Interesse an Medizin und sind in diesem Gebiet wohl eine führende Spezies. Sie besitzen auf Ophein diverse gut ausgestattete Spitäler.

Geschichte: Die Reptiloiden befanden sich schon in der Kosmischen Epoche, als sich andere Völker noch in der Metallzeit befanden. Sie waren anderen humanoiden Völkern also 5.000 Jahre weiter voraus. Neben den Reptiloiden waren auch Kobolde in der Galaxis verbreitet, von denen sie Teile ihres technischen Fortschritts erlangten. Die 5 reptiloiden Völker stammen vom Planeten Huang, der heute dem Haus der Dragoner gehört. Von dort aus expandierten die Reptiloiden ins Universum. Sie hatten keine schnellen Antriebssysteme, wie Lichtgeschwindigkeit oder den Tachyonensprung, aber sie fanden in ihrem System einen Metallbrocken vor, der aus Quantum- α bestand und der ihnen das Reisen mit einem Raumschiff durch einen Stringtor ermöglichte. Damit erreichten sie entfernte Sternensysteme in nur wenigen Sekunden, überall dorthin, wo ein weiterer Quantum- α -Brocken existierte. Aus bestimmten Sternensystemen mussten sich die Reptiloiden fernhalten, weil diese von Kobolden in Anspruch genommen wurden, so z. B. auch der Miranda-Sektor und der Rex-Sektor. Die Reptiloiden erlangten im Laufe der Jahrzehnte insgesamt 5 Quantum- α -Brocken. Diese Metallbrocken wurden dann zum Wahrzeichen der jeweiligen 5 Reptiloiden-Häuser. Jedes Haus erhielt einen Quantum- α . Die großen Steine wurden auf dem Planeten in den jeweiligen Regierungshäusern aufgestellt und symbolisierten die Führung des Volkes und die Teilhabe an den 5 Häusern.

Ungefähr 1.000 Jahre später kam es zum großen Krieg zwischen den Häusern. Die Dragoner forderten die Alleinherrschaft und wurden dabei von den Krokonen und anfangs auch von den Slingern unterstützt. Die Chelonianer und Sauraner standen auf der anderen Seite. Die Slinger wechselten im Laufe der Kriegsjahre immer wieder die Seite. Die Sauraner zerstörten im Laufe der Kriegsjahre 4 der Quantum- α -Brocken, aber die Dragoner sicherten sich letztlich noch einen Quantum- α -Brocken. Die Sauraner wurden sehr dezimiert und gejagt und verloren ihre Heimat. Die Dragoner besetzten den Heimatplaneten Huang und den dazugehörigen Sternensektor Lu-Ap. Die Krokonen besetzten den Sternensektor Anina. Die Slinger besetzten den weit entfernten Sternensektor Xela. Die Chelonianer besetzten den weit entfernten Sternensektor Waho. Und die Sauraner lebten im Verborgenen auf dem Planeten Repere im Telos-Sektor und im Exil bei den Chelonianern im Waho-Sektor. Die Allianz der 5 Häuser war gebrochen. Lediglich die Allianz zwischen den Dragonern und den Krokonen blieb bestehen.

Die Slinger lebten 4.000 Jahre lang alleine im Sternensektor Xela und bauten dort ihre Welt auf ihrem Planeten und den Monden auf. Erst jetzt durch den Besuch fremder Völker, kam es dazu, dass man die Slinger erblickte und die Slinger das Reisen durch die Galaxis wieder aufnahmen. Das tun jedoch nur wenige von ihnen.

Politik: Die Slinger führen in der Slinger-Republik eine Demokratie, mit einer Präsidentin an ihrer Spitze. Auch wenn es in der Geschichte der Slinger schon vorkam, dass männliche Präsidenten das Amt innehatten, so gehört es zum allgemeinen vorbildlichen Verständnis, dass das Amt von einer Frau bekleidet wird, die vornehmlich intelligent, listig und schön sein soll. Die derzeitige Präsidentin heißt Sila Pidä.

Für die Slinger ist es normal, dass gelogen und betrogen wird. Das findet sowohl bei gesellschaftlichen Spielen und Sportwettkämpfen statt, wie auch in der Wirtschaft und in der Politik. Es gibt natürlich Gesetze und Regeln, aber die werden immer wieder umgangen. Das ganze Staatssystem ist korrupt und hält sich nur deshalb, weil der Staat selbst die Regeln immer wieder neu anpasst. Für extraterrestrische Besucher ist das äußerst problematisch, weil diese immer damit rechnen müssen, ausgenommen zu werden.

Als Währung führen die Bewohner von Xela noch die alten Rep's. Dabei handelt es sich um runde plastizide Münzen, die mit einem Guthaben beschrieben werden.

Kultur: Die Bestattung der Slinger wird vornehmlich als Erdbestattung, also in Form typischer Beerdigungen durchgeführt.

Die Slinger lieben warme Tage und baden sich gerne im Sternenlicht. Kalte Tage machen den Slinger hingegen langsam. In den Wintermonaten arbeiten die Slinger darum weniger und zu bestimmter Zeit gehen viele der Slinger in eine Art Winterruhe, bei der sie für mehrere Tage lang fast nur am Schlafen sind.

Slinger mögen kulturell den Bauchtanz, den sie gerne mit ihrer Schwanzrassel musikalisch unterstützen.

Rituale: Die Slinger feiern mit Vorliebe ihren eigenen Geburtstag. Sie halten aber auch den Sonntag als strengen freien Feiertag, an dem die Slinger gerne ausruhen und bewusst nicht arbeiten. Als jährlicher Festtag wird der Sommertag gefeiert. Das ist der Tag im Jahr, an dem der Stern am längsten auf den Planeten scheint. In der Mitte des Winters finden 4 Wochen die Tage der Winterruhe statt. In der Zeit können sich Slinger zurückziehen, sich ausruhen und viel schlafen und brauchen nur wenig an der Arbeitswelt teilzunehmen.

Image: Slinger sind schlaue und listige Wesen, denen man mit Vorsicht begegnen sollte, weil man schnell von ihnen überlistet werden kann. Slinger nutzen stets ihre Situation zu ihrem Vorteil aus und das kann für andere Humanoiden auch gefährlich werden. Besonders für Besucher des Xela-Sektors ist Vorsicht geboten, da die Slinger auch gerne ihre Gesetze ändern und die Reisenden dadurch ausnutzen. Wenn man mit einem Slinger unterwegs ist, kann dieser jahrelang einen freundschaftlichen Eindruck vermitteln und einen dann doch hintergehen, wenn es für den Slinger sinnvoll erscheint. Slinger sind aber auch unheimlich gute Verführer. Sie sehen entsprechend gut aus und verstehen es, andere Humanoiden rhetorisch und erotisch zu betören. In den reptiloiden Welten haben die Slinger einen schlechten Ruf, weil die Slinger in den Kriegsjahren immer wieder die Seite gewechselt haben.

Rollenspiel: Einen Slinger zu spielen, kann ein spannendes Spiel sein. Er besitzt interessante körperliche Fähigkeiten und der verführerische, listige Charakter kann in einer Spielergruppe sicherlich interessant sein. Jederzeit kann es passieren, dass der Slinger seine Chance nutzt, um für sich das Beste rauszuholen. Dabei wird der Slinger nicht mal ein schlechtes Gewissen haben müssen, wenn er dabei das Vertrauen seiner Freunde missbraucht.

Fähigkeiten: Slinger können nicht so gut hören, darum fragen sie im Gespräch häufig nach, was gesagt wurde. Dafür können sie aber mit ihrem Innenohr Erschütterungen gut wahrnehmen. Sie müssen dafür jedoch ihren Kopf an eine Wand oder auf den Boden auflegen. Auch mit ihrer Zunge können sie so gut Gerüche aufnehmen, dass es ihnen eine räumliche Wahrnehmung der Umgebung ermöglicht und sie Fährten aufnehmen können. Erwachsene Slinger haben eine gute Vitalität. Mit seinem Körper und mit seinem Hals kann sich der Slinger jeweils bis zu 180 ° umdrehen. Er ist außerdem in der Lage, sich in sandigem Boden und in weicher Erde hineinzugraben und sich dort lange zu verbergen. Sein Biss kann lähmend wirken und mit seinem Schwanz kann der Slinger schlagen. Er kann gut klettern, im Wasser schwimmen, lange unter Wasser tauchen, weit springen, er ist reaktionsschnell und verführerisch und intelligent.

Regelhinweise:

- SINN:
 - Möchte der Slinger Jemanden oder Etwas belauschen, wird sein TW auf SINN – 2 WM.
 - Legt der Slinger sein Ohr, also seinen Kopf an eine Wand oder auf den Boden, so kann er nach einem gelungenen TW auf SINN Erschütterungen wahrnehmen und dadurch herauskriegen wie viele Personen oder Wesen sich dort befinden und auch um welche Gewichtsform es sich ungefähr handelt. Durch eine Wand hindurch entspricht das den Raum dahinter von max. 11 x 11 m. Auf dem Boden entspricht das eine räumliche Ausdehnung von 50 x 50 m, auch wenn Wände im Weg sind. Dies kann der Slinger auch auf Erd- und Gesteinsböden anwenden und ideal in Raumschiffen einsetzen. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass sich die Wesen im Umfeld bewegen.
 - Mit der Zunge kann der Slinger sogar auf 100 x 100 m die Gerüche von Humanoiden und Kreaturen aufnehmen und ungefähr zuordnen, um was es sich dabei für Wesen handeln könnte. Hierfür muss dem Slinger auch der TW auf SINN gelingen. Er kann damit auch einem Geruch folgen, auf eine Reichweite von ungefähr 200 m. Dies strengt den Slinger jedoch an. Er verliert dann – 1 VIT je angefangene ¼ Std.
- Bewegungsfähigkeit:
 - Der Slinger kann zum einen seinen Körper im Torsobereich um bis zu 180 ° drehen und er kann darüber hinaus auch noch seinen Kopf samt Hals um bis zu 180 ° drehen. Er könnte also theoretisch vorwärtslaufen und seinen Oberkörper dabei nach hinten blicken lassen oder sogar noch seinen Kopf erneut nach vorne drehen. Seine körperliche Drehung gilt als Bewegung, die er aber während einer bereits durchführbaren Bewegung machen kann, also z. B. laufen und drehen. Ihm muss dafür der TW auf Akrobatik gelingen.
 - Die Arme und Handgelenke, wie auch Beine und Fußgelenke sind so biegsam, dass der Slinger damit durch Gitterstäbe greifen könnte oder sich aus mechanischen Fesseln befreien könnte. Diese Bewegungen vollzieht er mit dem Talent Akrobatik. Er könnte seinen Arm auch in einer Handlung um den Hals eines Gegners legen und dann in einer nächsten Handlung zudrücken (würgen). Außerdem kann er sich von Kampfkunst-Griffen befreien, die ihn in irgendeiner Form fixieren sollten. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und NK gelingen. Um auf Kampfkunsttricks zu parieren, benötigt man allerdings in REFL einen Wert von 15.
 - Die meisten Slinger beherrschen den Bauchtanz und akrobatische Fähigkeiten. Schon ab einem Wert von 10 in Akrobatik können sie akrobatische Fähigkeiten ausführen.
- Klettern und Springen: Der Slinger kann gut springen und klettern. Die Talente haben höhere Startwerte. Der TW auf Klettern wird außerdem + 2 WM.
- Schwimmen und Tauchen:
 - Der Slinger kann gut schwimmen. Das Talent hat höhere Startwerte und er kann in einer Aktion 2 x soweit schwimmen und tauchen als andere Humanoiden.
 - Außerdem kann der Slinger bis zu 1 Std. lang unter Wasser die Luft anhalten, was an seinem zusätzlichen Luftsack liegt, in dem er Luft speichert.
- Im Erdboden vergraben: Es sieht äußerst künstlerisch aus, wenn der Slinger seinen Körper dazu nutzt, um sich in den Boden einzuschlängeln. Wellenförmige Bewegungen führen dazu, dass er seinen Körper ohne Hilfsmittel in sandigem Boden und leichter Erde eingraben kann. Der Vorgang dauert, je nach Beschaffenheit des Bodens eine ¼ (sandig) bis eine Minute (leicht erdig). Im Erdboden kann er aufgrund seines Luftsacks bis zu 1 Std. lang die Luft anhaltend verweilen. Für das Vergraben muss ihm der TW auf Akrobatik gelingen.
- Giftzahn und Giftdrüse: Die zwei Eckzähne und die Giftdrüse enthalten das Neurotoxin Raner-Toxin. Das Gift wirkt sofort infektiös, wenn es mit der Haut eines Humanoiden in Kontakt kommt. Araner, Arachniden, Drachen, Basilisken, Reptilien und alle Reptiloiden sind gegen das Gift immun. Kleine Säugetiere sind sekundenschnell gelähmt. Beim 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 W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
 - Mit der Giftdrüse kann der Slinger sein Gift einmal am Tag ausspeien. Die Reichweite beträgt max. 3 m. Als Talent wird MOT genutzt.
 - Durch den Biss des Slingers gelangt das Gift sofort in die Blutbahn.
- Der Schwanz des Slingers 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 Slinger leicht bewegungseingeschränkt. Er erhält für diesen Zeitraum – 1 in REFL und – 2 WM auf alle beweglichen Talente. Ansonsten kann der Slinger den Schwanz als Waffe verwenden. Er richtet 2 / 3 / 3+W12 TP an, wie eine Peitsche. Der Schwanz ist 1 m lang und bei Slinger, die schon 40 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 Slingers auf 5 x 5 m ausgeweitet wird.

- **Faszinierende Drohgebärde:** Wenn der Slinger bewusst jemanden bedrohen möchte, stellt er sich recht hochgewachsen dar, bläht seinen Nackenkamm auf, tänzelt dabei mit wellenförmigen Bewegungen auf der Stelle, faucht und zischt eventuell und kann mit seinem Schwanz ein rasselndes Geräusch von sich geben. In seinem Blickfeld gegenüber, auf einer Reichweite von 5 Metern, sind andere Humanoiden so fasziniert, dass sie sich nur mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren können. Sie bleiben sonst einige Sekunden in dieser Faszination verfangen, max. jedoch eine Kampfrunde. Wenn der Slinger dann einen Angriff ausführt, muss dem Gegner der automatische TW auf WS gelingen, sonst kann er sich auf die Attacke nicht wehren. Ist einer Person der TW auf WS gelungen, würde dieser bei einem erneuten Droh-Versuch des Slingers auf den TW auf WS + 2 WM erhalten. Er hat sich also ein wenig an den Anblick gewöhnt. Für die Drohgebärde muss dem Slinger der TW auf CHAR gelingen.
- **Häutung:** In jedem 5. Lebensjahr muss sich der Slinger häuten. Der SM ermittelt dann die möglichen Abenteuer und mit einem Würfel, in welchem der Abenteuer diese Häutung stattfindet. Dies kann mit dem Spieler aber auch gemeinsam abgestimmt werden. Die Häutung dauert 7 Tage. In der Zeit färbt sich die Haut hell ein, weil sie von unten her abgestoßen wird. Auch die Augen machen einen weißlich-trüben Eindruck, weil die Haut vor dem Auge auch mit abgestoßen wird. Am 7. Tag kann der Slinger die alte Haut (die Exuvie) abstreifen. Danach hat er wieder eine farblich schöne Haut. Während der 7 Tage fehlen dem Slinger – 1 LE und – 1 VIT.
- **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“!)
 - Slinger haben allerdings eine Komfortzone von 15 – 30 °.
 - Gerät die Temperatur allgemein für länger als eine Stunde unter 10 °, wird der Slinger langsamer und müder. Jedoch nicht, wenn er sich dauerhaft in beheizten Räumen aufhält oder sich entsprechend gut angezogen hat. Sein REFL-Wert sinkt in kalter Umgebung dann – 4 und bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge erhält der Slinger W6 Punkte weniger.
- **Psinetik:** Einige wenige Slinger können Psinetik beherrschen. Die Slinger akzeptieren die wenigen Psinetiker in ihrer Gesellschaft.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 23 Jahre	11 = 30 Jahre	16 = 40 Jahre
2 = 19 Jahre	7 = 24 Jahre	12 = 32 Jahre	17 = 42 Jahre
3 = 20 Jahre	8 = 25 Jahre	13 = 34 Jahre	18 = 44 Jahre
4 = 21 Jahre	9 = 26 Jahre	14 = 36 Jahre	19 = 46 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 28 Jahre	15 = 38 Jahre	20 = 48 Jahre

- Slinger, die 50 Jahre alt sind, haben eine Schwanzlänge von 2 m.
- In jedem 5. Lebensjahr häutet sich der Slinger.
- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

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

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 9	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
10 – 11	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
12	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
13	Kontakt zur Mutter: Der Charakter hat noch Kontakt zu seiner Mutter.
14	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
15 – 16	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar beabsichtigt, in naher Zukunft ein Kind zu kriegen. Ob das Paar zusammenlebt, kann sich der Spieler frei ausdenken. Nachdem das Ei gelegt wurde, wird sich das Paar wieder voneinander trennen und die Mutter zieht das Kind alleine auf.
17	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein.
18	Kind oder Kinder: Bei einem weiblichen Slinger: Die Slinger-Mutter hat ein oder mehrere Kinder, die sie entweder noch aufzieht oder die bereits ausgewachsen sind oder von denen das ein oder andere noch aufgezogen oder das ein oder andere bereits erwachsen ist. Zu den Kindern bestehen dann noch gute Kontakte. Die Anzahl der Kinder und das Alter kann sich der Spieler frei ausdenken. Bei einem männlichen Slinger: Der Slinger hatte bereits einige Kinder gezeugt, hat zu ihnen aber keine Kontakte. Die Anzahl der gezeugten Kinder denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaftsverhältnisse führt.
19 – 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Slinger erhält das speziesbedingte PM Lügner oder Narzissmus, das aber auch, wie eben beschrieben, abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziesbedingte PM der Slinger erhalten würde.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** MUT 0, PSI 0, ScT 0, VIT 9, WS 9
 - **Körperliche Talente:** AUSS 9, MOT 9, REFL 9
 - **Gesellschaftstalente:** CHAR 9, Schauspielen 9
 - **Bewegungstalente:** FL /, KL 9, Reiten 0, SCHL 9, SCHW 9, SPR 9, Tanzen 9
 - **Intuitive Talente:** Abrichten 0, INST 9, Jagen 9, SKR 9, SURV 9, Verstecken 9
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** INTEL 9, MED 9, Pharmazie 9, Politik 9, Psychologie / Pädagogik 9, Zoologie 9

Psinetiken

- Der Slinger kann PSI beherrschen, wenn das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Slinger ist besonders empfänglich für Scitech-Modifikationen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.