

AVESE

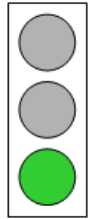


Gestaltet von ChatGPT

Kurzbeschreibung: Der Avese ist ein Vogelwesen und eine Mischung aus Adler und Mensch. Avesen sind in verschiedenen Staatensystemen anzutreffen und leben vornehmlich im Gebirge.

Klasse: Avianoid

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. Wenn sie mit anderen Spezies zusammentreffen, bekleiden sie ihren Oberkörper, um sich anzupassen.



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. Sie beherrschen als Fremdsprache meistens die Sprache, die in ihrer Umgebung gesprochen wird. Viele Avesen beherrschen auch die Koboldsprache als Fremdsprache.

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 Spezies, die sich überbevölkern würden. Die Eltern achten dafür darauf, ihre Familienplanung sorgsam zu planen.

Trotz Fortschritts kämpfen Avesen noch gerne mit Speeren und Wurf Waffen, die sie aus der Luft heraus einsetzen. Sie verwenden aber auch moderne Waffen. Schutzanzüge 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. Avesen sind überwiegend in Kleingruppen zusammen. Innerhalb dieser Gruppen sind sie wiederum in Paaren aktiv. Das Paar achtet sehr aufeinander.

Lebensraum: Avesen leben häufig isoliert in kleinen Kolonien. Oft befinden sich diese Kolonien in hohen Bergen. Fremden Leuten gegenüber begegnen die Avesen dann zuerst misstrauisch. Die Avesen leben in fortschrittlichen Häusern, aber ihre Siedlungen werden immer noch als Horst bezeichnet. Im Horst leben mehrere Avesen-Familien, aber auch Einzelgänger.

Avesen sind durchaus fortschrittlich. Sie sind auf verschiedenen Planeten in unterschiedlichen Staatensystemen anzutreffen, wo sie mit ihren Familien oder als Einzelgänger leben oder sie sind im Raumschiff unterwegs.

Viele Avesen leben im Rex-Sektor. Von dort stammen die meisten Avesen vom Planeten Regrez. Der Rex-Sektor besteht aus einer Interstellaren Gaswolke, mit einem integrierten Stern. Im gleichnamigen Sternensystem Rex befinden sich verschiedene Planeten, die bewohnt sind und als Rex-System bezeichnet werden. Im Rex-System sind neben den Avesen, Ratzen, Toronen und Kobolde auf jeweiligen Planeten beheimatet und ein Planet, auf dem verschiedene Spezies leben. Die Planeten des Rex-Systems bilden zusammen einen Verbund, um den Frieden in dieser Region zu wahren und um sich vor fremde Einflüsse zu schützen. Die Planeten werden durch einen Rat vertreten, der jedoch keinen Einfluss auf die Politik der Planeten hat. Der Planetarische Rat des Rex-Systems besitzt eine gemeinsame Militärmacht, die jedoch nur für intergalaktische Einsätze genutzt werden soll. Der Avesen-Planet Regrez wird von der Generalgouverneuren Misanar geführt.

Geschichte: Die Kokolde züchteten die Avesen vor Jahrtausenden aus Mensch und Adler. Sie sollten den Kobolden als Himmelswächter zur Verfügung stehen. Die Dynastie der Alt-Kokolde endete aus verschiedenen Gründen, aber einer der Gründe ist der Aufstand der Toronen und der Avesen gegen die Kokolde. Viele Avesen stammen aus dem Rex-Sektor vom Planeten Regrez. Regrez ist der 4. und einer von 5 bewohnten Planeten des Systems. In der Epoche der Industrialisierung nahmen die Avesen bereits wahr, dass auf den anderen Planeten Leben existieren muss. In der Interstellaren Epoche nahmen die planetarischen Bewohner untereinander Kontakt auf. Die Avesen lernten die Ratzen vom Planeten Antares kennen, die Toronen vom Planeten Minor und die Kokolde vom Planeten Regulus. Ein weiterer Planet namens Tholon wurde daraufhin von den verschiedenen Spezies besiedelt. Es kam im Laufe der Jahre zu Konflikten, die vor allem auf Tholon ausgetragen wurden. Außerdem wurde bekannt, dass die Avesen vor Jahrtausenden von den Alt-Kobolden, die einst das Universum bevölkerten, durch genetische Verfahren entwickelt wurden. So erging es auch den Ratzen und Toronen. Dieses Wissen brachte politische Probleme mit den Kobolden von Regulus. Nachdem herauskam, dass die Kokolde von Regulus die Technik zur Herstellung einer Kontraktionsbombe besitzen, haben sich die Völker zu einem Friedensabkommen verständigt. Seitdem ist das Rex-System ein demokratisch organisierter Schutzbund der 5 bewohnten Planeten. Im Jahr 112 wurde das Rex-System von Raumschiffhändlern entdeckt, seitdem nutzen die Avesen das Universum auch um neue Lebensräume zu erschließen. Auf Beria im Ylus-Sektor unterstützen Toronen und Avesen das Protektorat der Kokolde bei der Herrschaft über den Planeten, auf dem die Bürger, die aus vielen Spezies bestehen, fortschrittlich rückständig gehalten werden. Während sich die Bewohner in der Epoche der Industrialisierung befinden, sind Toronen und Avesen mit fortschrittlichen Waffen und Technologien ausgestattet und halten die Bürger klein. Auf Beria nutzen die Kokolde die Toronen und Avesen für ihre Belange, wie sie es schon vor Jahrtausenden im Universum gemacht haben. Beria wurde dann von Forschern der Allianz entdeckt, was zu einem Konflikt mit dem Protektorat führte, der auch später noch politische Folgen hatte.

Politik: Der Hauptplanet der Avesen ist Regrez im Rex-Sektor. Das Rex-System stellt einen Verbund der dortigen bewohnbaren autonomen Planeten dar. Der Staatenverbund sorgt für Frieden und für eine kontrollierte Handelsbeziehung. Auf Regrez, aber auch an vielen anderen Orten, leben die Avesen in Horst-Gemeinschaften. Die Horst-Gemeinschaft ist ein demokratischer Sippenverband. Die avesischen Bewohner wählen demokratisch regional einen Vorsitzenden, der als Councillor bezeichnet wird. Die Bevölkerung wählt ebenso den Gouverneur eines Distrikts und den Generalgouverneur eines Staates. Den Avesen sagt man nach, dass sie das beste demokratische System führen.

Auf Beria gibt es noch Avesen, die dem dortigen Protektorat der Kokolde unterworfen sind. Beria ist eine Militärdiktatur der dortigen Kokolde.

Kultur: Die Avesen pflegen kulturelle Gesangs- und Musikvorführungen, in denen die vielfältigen Pfeiftöne der Avesen zum Einsatz kommen. Die Musik der Avesen wird weltweit vermarktet.

Rituale: Die demokratischen Wahlen werden stets mit großen Feierlichkeiten und musikalischen Darbietungen begleitet und finden oft sehr fair statt. Die Avesen beteiligen sich an Wahlen mit über 90 %.

Image: Die Gastfreundlichkeit der Avesen ist beim Erstkontakt 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. Den Avesen sagt man Ehrlichkeit und ein hohes Gerechtigkeitsempfinden nach.

Kriegsberichte zeigen aber auch ein anderes Bild von Avesen, wie sie nämlich aus der Luft heraus brutale Angriffe begehen, dabei furchtbare Laute von sich geben und die Feinde in die Luft entreißen und sie dann gegen Gebäude schmettern oder sie zu Boden fallen lassen.

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. Der Avese ist ein Freund von Diplomatie und Politik.

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 schränken seine Bewegungsfreiheit ein.



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 17er-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 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

- 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 – 4	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	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.
8	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousinen. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
11	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 – 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
14 – 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
17	Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
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 Avese erhält das speziesbedingte PM Felinophobie, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** PSI /, ScT 0, WS 9
 - **Körperliche Talente:** MOT 9, REFL 9, SINN 9
 - **Mobilitätstalente:** Fahrzeuge 0, Flugzeuge 0, Motorräder 0, Nautik 0, Panzer 0, Robale 0
 - **Kampftalente:** Budo 0
 - **Gesellschaftstalente:** CHAR 9, Etikette 9
 - **Bewegungstalente:** FL 9, Reiten 0, SCHW 0
 - **Intuitive Talente:** Jagen 9, Musik 9, SURV 9
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Politik 9

Psinetiken

- Der Avese kann keine Psinetiken beherrschen.

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 Avese ist wenig geeignet für Scitech-Modifikationen; dennoch ist es möglich. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.