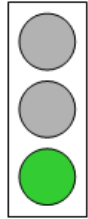


ANUR



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. Anuren stammen vom Planeten Green-Grass im Xam-Sektor, wo sie mit anderen Spezies, vor allem Insektoiden in verschiedenen Kolonien leben. Seitdem sie von fremden extraterrestrischen Humanoiden besucht wurden, haben sich auch Anuren vereinzelt ins Weltall begeben.



Klasse: Amphibionid

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 herausschnellen 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: Anuren sind angenehme und freundliche Gesellen, die einen gemütlichen Eindruck machen. Sie lieben die Natur, vor allem die Gewässer und mögen sich gerne im Sternenlicht ausruhen. 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 den Libranern auf Green-Grass entwickelt wurde und auch von anderen dortigen Spezies häufig übernommen wurde. Sie ist vom Klangbild und vom Muster der menschlichen Sprache sehr ähnlich.

Namen: Anuren haben altmodisch klingende 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. In ihrer Heimatwelt, auf dem Planeten Green-Grass existieren auch große Insektenarten, von denen sie sich auch gut ernähren können. Die Anuren können ihre Mahlzeiten gesittet zu Tisch einnehmen oder sie jagen sie noch in freier Wildbahn. Dabei werden Anuren als Lauerjäger bezeichnet. Sie warten so lange, bis ihre Mahlzeit in ihre Nähe kommt und schnappen dann zu oder fangen sie mit ihrer klebrigen Zunge ein.

Anuren können Einzelgänger sein, die ein Single-Leben führen. 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 besitzen Zuhause entsprechende Aquarien, in denen sie die Aufzucht ihrer Kinder ermöglichen. Es gibt aber auch Anuren, die ihren Laich in gesicherten Gewässern oder in Morasten oder Sumpfbereichen ablegen. Meistens sind das Grundstücke mit eingegrenzten Wasserreservoirs. 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 größer, bekommt Warzen und verändert allmählich ihre Farbe. Für die Anuren löst das gesellschaftlich immer wieder persönliche ästhetische Fragen aus. 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 Hüpfer“ schön und vital fühlen, werden die Alten immer hässlicher.

Lebensraum: Die Anuren stammen aus dem Xam-Sektor. Der Xam-Sektor ist ein Sternensystem mit einem Roten Riesen und drei Planeten. Herausragend ist der P3-Klasse-Planet Green-Grass, von dem die insektoiden Spezies Araner, Libraner, Mantis, Myrmen, Plantoiden und die Anuren herkommen. Auf dem riesigen Planeten existiert eine Insekten- und Pflanzenwelt, die überdimensional groß gewachsen ist. Anstelle von Bäumen existieren dort eher riesengroße und breite Gräserkulturen. Es ist den Spezies dort nie gelungen, ein einheitliches Staatensystem zu errichten. Gründe dafür waren Kriege und natürliche Gefahren, wie die Kreatur Arachnide. Lediglich den Mantis und Myrmen ist es gelungen eine vorübergehende staatliche Struktur zu schaffen. Sie verließen weitestgehend als Volksgemeinschaften den Planeten und gründeten auf den benachbarten Planeten eigene neue Staaten. Den Myrmen war es zumindest zu verdanken, dass die Mantis auf Green-Grass nicht die anderen Spezies eliminierten. Sie setzten sich häufig als Schutzpatron für die anderen Spezies ein. Auf Green-Grass konnten sich bis heute nur Kolonien gründen, die von verschiedenen Spezies belebt sind. Eine eigene Volksgemeinschaft haben die Anuren nie gehabt. Sie haben aber große Kolonien wie Hydropus oder Odonata stark mit bevölkert.

Geschichte: Auf dem riesigen Planeten Green-Grass haben sich verschiedene Spezies entwickelt, vorrangig Insektoiden. Schon in der Frühzeit war die Bildung von größeren Staaten nur schwer möglich. Um sich gegen die natürlichen Probleme des Planeten zu wehren, fehlten die technischen Möglichkeiten. Die Arachniden-Kreatur, die grausame Spezies der Mantis und andere Gefahren machten die Entwicklung auf dem Planeten schwer. Die Größe des Planeten und die Hilfe der Myrmen ermöglichte es aber den Anuren und anderen Spezies, sich immer wieder in sichere Nischen zurückzuziehen und dort allmählich fortschrittliche Kleinstaaten zu gründen. Bis heute existieren auf Green-Grass so genannte Kolonien mit verschiedenen Spezies, die für Fortschritt und extraterrestrische Besucher offen sind. Die Myrmen und Mantis verließen Green-Grass und bekämpften sich weiterhin in einem interplanetaren Krieg. Konflikte wurden auch weiterhin auf Green-Grass ausgefochten. Es war aber längst nicht mehr so schlimm, wie zuvor. Ab dem Jahr 106 der Kosmischen Epoche wurde Green-Grass immer wieder von extraterrestrischen Humanoiden besucht. Die Kolonien haben sich den Besuchern meistens aufgeschlossen zugewandt. Seitdem im Jahr 122 der interplanetare Krieg zwischen den Mantis und Myrmen beendet wurde, ist es den Bewohnern auf Green-Grass besser möglich, sich zu entwickeln und Besucher fortschrittlich den Aufenthalt in ihrer Heimat zu ermöglichen. Den Mantis begegnen die Green-Grass-Bewohner jedoch weiterhin sehr kritisch.

Politik: Die Anuren bewohnen Siedlungen oder die Kolonien, die auch von anderen Spezies bewohnt werden. Die Kolonien werden fast alle demokratisch geführt.

Image / Rollenspiel: Der Anur ist ein gesellschaftsfähiger und angenehmer Charakter. Sie lieben das Wasser und die Natur und sind bekannt für ihre abendlichen Bombus-Gesänge der männlichen Anuren. Ältere Anuren leiden ein wenig unter ihrem warzigen, alten Aussehen, während sich die jungen Anuren oft 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. Gegenüber Mantis haben die Anuren eine begründete Abneigung. Den Myrmen hingegeben begegnen sie offenherzig, da die Myrmen den Bewohnern von Green-Grass oft das Leben gerettet haben.

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 Spezies 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 Spezies oder eine Kreatur einen Anur fressen, würde das sogar soviel LE-Verluste verursachen, wie der Anur ursprünglich an LE hatte und – 1 VIT.
- **Pathogene:** Aufgrund des Bombinin-Toxins besitzen Anuren gegen viele Pathogene eine hohe Resilienz. Dies ist jeweils bei den Pathogenen 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 = 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 eine 7 oder höher gewürfelt, ist der Charakter also mind. 30 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 12, also mit 40 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS – 1.
 - Ab dem Wurf 16, also mit 50 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS – 2.
 - Ab dem Wurf 18, also mit 60 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS – 3.
 - Bei dem Wurf 20, also mit 70 Jahren, erhält der Charakter bei der Charaktererstellung in AUSS – 4.
- 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 Anur erhält das speziesbedingte PM Bellatona, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** PSI /, ScT 0, WS 9
 - **Körperliche Talente:** AUSS: Siehe Alter! REFL 9, SINN 9
 - **Mobilitätstalente:** Nautik 9
 - **Bewegungstalente:** FL /, KL 9, SCHW 9, SPR 9
 - **Intuitive Talente:** OR 9, SURV 9
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Fischen 9, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Botanik 9, Naturwissenschaften 9, Zoologie 9

Psinetiken

- Der Anur 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 Anur 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.