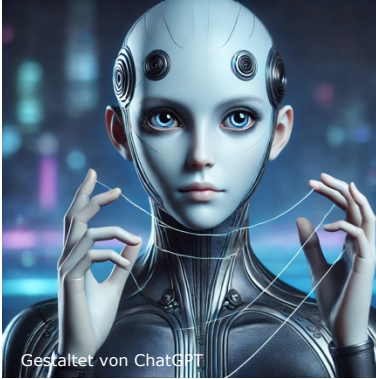


# ARANER



Gestaltet von ChatGPT

**Kurzbeschreibung:** Araner sind Mischwesen aus Spinne und Mensch, die Spinnfäden und Netze spinnen können und eher als Einzelgänger im Universum anzutreffen sind.

**Klasse:** Insektoid

**Gestalt:** Der Araner hat zunächst ein menschliches Aussehen, allerdings hat er eine hellgräuliche Haut, blaues Blut und besonders auffällig ist das 2. Augenpaar, das sich im Schläfenbereich befindet. Alle 4 Augen sind schwarz. An den Händen und Füßen befinden sich Warzen, aus denen sie klebrige Spinnfäden produzieren können. An der Innenseite der Hände und Arme, sowie an den Füßen und Unterschenkeln befinden sich kleine hornhautartige Widerhaken und kleine Härchen. Mit den Widerhaken können sie sich leicht an ihren eigenen Fäden entlang bewegen und die Härchen dienen zur

Wahrnehmung von Erschütterungen. Hände und Füße können durch ihre Poren eine leicht klebrige Flüssigkeit absondern, mit denen es den Aranern möglich ist, sich an Wänden zu bewegen. Die Zähne sind spitz und ihre Eckzähne besitzen einen Giftdrüsenkanal. Der toxische Biss dient dazu, kleine Säugetiere und Vögel zu lähmen. Das Gift, das sie dabei aussondern, ist Raner-Toxin. Die Spinnfäden, die vom Araner hergestellt werden, sind fingerdick. Um sich in ihren Netzen und an ihren Fäden entlang bewegen zu können, sind Araner dann wenig bekleidet. Wenn sie in Kontakt mit anderen Humanoiden treten, tragen sie nötige Bekleidungen, um sich entsprechend anzupassen. Um ihre Fähigkeiten mit den Fäden einzusetzen, tragen sie häufig nur kurzärmliche Oberbekleidung und wadenlange Hosen.

**Wesen:** Araner sind sehr geduldige Wesen, weil sie auch in der Lage sein müssen, stundenlang auf ihre Beute zu warten. Im Augenblick der Entscheidung sind sie dann aber sehr schnell. Sie sind also Lauerjäger. Zu ihren natürlichen Waffen gehören der gesponnene Faden und das Netz. Fortschrittliche Araner verwenden auch fortschrittliche Waffen. Explosive Waffen verwenden Araner nicht gerne, weil sie die Druckwellen negativ wahrnehmen.

**Sprache:** Araner sprechen die Sprache, die in ihrer Umgebung gesprochen wird. Häufig sprechen sie die odonische oder myrmische Sprache als Muttersprache.

**Namen:** Die Namen sind oft altmodisch menschlich, aber es sind vornehm klingende, mehrsilbige Namen, wie Charlotte, Damaris, Sebastian, Tarantino, Garcilaso.

**Lebensweise:** Araner leben vom Blut und den Körpersäften kleiner Säugetiere, Wasserlebewesen und Vögel; kleine Tiere, die leicht mit dem Netz gefangen werden können. Humanoiden gehören nicht zum Speiseplan und dennoch sind Humanoiden oft verunsichert, wenn sie erstmals auf einen Araner treffen. Ein Araner könnte sich auch von einem Humanoiden ernähren, aber das wäre für Araner kannibalisch. Die gefassten und gelähmten Säugetiere werden lebendig ausgesaugt. Da diese Nahrungsaufnahme viele Humanoiden abstößt, nehmen Araner Rücksicht und essen nicht in Gegenwart anderer Humanoiden. Es gehört außerdem zum Wohlbefinden eines Araners, die Nahrung hin und wieder auch fangen zu können. Wenn sich Araner in freier Natur befinden, spinnen sie Netze und lauern ihrer Beute auf. Sie warten geduldig, oft stundenlang am Rande ihres Netzes, bis sich die Beute verfangen hat, dann jagt der Araner herbei und vergiftet die Beute. Sollte die Beute eine Gefahr für den Araner darstellen, wird sie erst eingesponnen und dann gelähmt. Araner können auch Fangnetze erstellen, mit denen sie auf Jagd gehen.

Die Fortpflanzung der Araner geschieht sexuell durch geschlechtliche Paarung. Die weibliche Aranerin legt eine Woche nach ihrer Befruchtung 1 – 3 Eier, die sie in einen Kokon von Fäden einwickelt. Nach ca. 30 Tagen schlüpfen die Aranerbabys. Die Mutter muss die Babys aus dem Kokon befreien. Die weiblichen Araner können sich etwa zweimal im Leben befruchten lassen, jeweils im Alter von 20 bis 30. In der Zeit der Babyobhut, schützt die weibliche Aranerin ihre Kinder sehr intensiv mit ihrem Leben.

**Lebensraum:** Araner 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 und die Anuren und Plantoiden her stammen. 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 bilden. 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 aber 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 wie eine Art 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 Araner darum nie gehabt.

Araner leben in familiären Gruppen oder als Einzelgänger. Fortschrittliche Araner leben in Häusern oder reisen mit Raumschiffen. In ihren Zimmern sind Weben gesponnen, mit denen sie ihre Räumlichkeiten angenehm gestalten. Es gibt aber auch noch Araner, die zurückgezogen, manchmal auch primitiv in der Wildnis leben und einem Wanderer auch feindlich gesonnen sein können. Das ist allerdings sehr selten. Araner bevorzugen trockenes und mildes Klima, es dürfen auch Feuchtgebiete sein. Kaltes Wetter schadet ihnen nicht, aber sie ziehen sich dann in warme Räume zurück.

**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 Spezies der Myrmen ermöglichte es aber den 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. Die Konflikte wurden aber auch auf Green-Grass weiter ausgefochten. Es war aber längst nicht mehr so schlimm, wie zuvor.

Ab dem Jahr 106 der Kosmischen Epoche wurde Green-Grass immer mal wieder von extraterrestrischen fremden 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 fortschrittlich zu entwickeln und Besuchern den Aufenthalt in ihrer Heimat zu ermöglichen. Den Mantis begegnen die Green-Grass-Bewohner jedoch weiterhin sehr kritisch.

**Politik:** Die Araner leben in ihren jeweiligen Staatensystemen oder an Orten, die keinem Staat angehören.

**Rituale:** Das Netzspinnen wird von den Aranern als eine besondere künstlerische Begabung betrachtet. Jährlich finden in verschiedenen Staaten die öffentlichen „Araner-Kunsttreffen“ statt, bei denen die Araner ihre kunstvollen Netze präsentieren.

**Image:** Beim Erstkontakt mit Aranern haben Humanoiden häufig ein unbehagliches Gefühl, das aber schnell von den Aranern durch ein gutes Gespräch abgelegt werden kann. Lediglich bei der Einnahme der Mahlzeiten kommt es gelegentlich zu Problemen, weil die Araner lebendige Kleintiere aussaugen. Die Araner ziehen sich dann meistens aus der Mahl-Gesellschaft zurück.

**Rollenspiel:** Araner sind sowohl ruhige Einzelgänger, als auch gesellige Wesen. Sie haben eine ruhige Ausstrahlung, können dann aber sehr schnell eine Entscheidung treffen. Der Araner spinnt in seinen Behausungen Netze, um sich wohlfühlen. Und er nimmt Kleintiere als lebendige Nahrung zum Verzehr ein. Gelegentlich überkommt ihn die Jagdlust und er begibt sich in die Wälder, um Tiere selbständig zu fangen. Gegenüber den Mantis haben Araner eine begründete Abneigung, während sie den Myrmen gegenüber sehr wohlwollend sind, da die Myrmen den Bewohnern von Green-Grass oft das Leben gerettet haben.

**Fähigkeiten:** Der Araner kann Netze spinnen, Fangnetze nutzen, Fallgleiter aus Netzen herstellen, mit denen er durch die Luft fliegen kann und Fangseile verschießen. Außerdem kann er an glatten Wänden klettern und sich in seinen Spinnennetzen fortbewegen. In seinen Spitzzähnen besitzt der Araner das Raner-Toxin, mit dem er Säugetiere, theoretisch aber auch Humanoiden, lähmen kann. Er besitzt aufgrund seiner Augenpaare ein 180°-Sichtspektrum, kann gut im Düstern sehen und kann durch seine Härchen Erschütterungen in seiner Umgebung wahrnehmen.

#### Regelhinweise:

- **Klettern:** Araner können an Wänden klettern. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- **Erschütterungen wahrnehmen:** Die feinen Härchen dienen auch als Hörhaare, mit denen Araner Erschütterungen in einem Umfeld von 21 x 21 Metern wahrnehmen können. Man kann sich an Aranern nicht unbemerkt anschleichen; außer der Schleicher hat einen Talentwert von mind. 17. Der Araner verträgt Explosionen nicht. Auch wenn die Druckwelle sonst keine Auswirkungen mehr hat, erleidet der Araner in dem Umfeld von 21 x 21 Metern noch einen Schock. Das gilt auch bei pyrotechnischen Knallkörpern.
- **Das Sehen:** Durch die beiden Augen an den Schläfen hat der Araner ein breiteres Sichtfeld von 180 °. Damit kann er gleichzeitig in zwei verschiedene Richtungen zielen und schießen. Araner können gut im Düstern sehen. Der TW auf SINN wird im Düstern nicht negativ WM.
- **Der Biss** mit den Spitzzähnen verursacht 1 TP. Das Gift wirkt sofort infektiös. Es handelt sich dabei um Raner-Toxin. Araner, Arachniden, Drachen, Basilisken, Reptilien und Reptiloiden sind gegen das Gift immun. Kleine Säugetiere sind sekundenschnell gelähmt. Im Körper eines 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 für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
- **Die Nahrung** eines Araners darf max. 36 Std. lang tot sein, danach ist das Blut zu zähflüssig. Ein kleines Lebewesen besitzt 1 – 3 LE. Eine Ratte z. B. besitzt 3 LE. Für den Saugvorgang braucht der Araner je LE 5 Min. Die Mahlzeit einer Ratte würde also eine ¼ Std. dauern. Danach wäre der Araner auch normal gesättigt. Größere Lebewesen können für die Dauer von 36 Std. als Vorrat dienen, von denen erneut konsumiert werden kann.

- Netze spinnen: Araner haben verschieden Netzbaustile entwickelt.
  - Es gibt das Fangnetz, das auf die Beute geworfen wird (TW Werfen);
  - das Kelchnetz, das in eine schmale Rohrform mündet, in der sich der Araner aufhält;
  - das Radnetz, das wohl die bekannteste Form ist und eine kunstvolle radähnliche Fläche darstellt;
  - und das Raumnest, das aus mehreren Ebenen kunstvoller Architektur erstellt wird.
 Um ein Netz zu spinnen, braucht der Araner zwischen  $\frac{1}{4}$  bis 1 Std. Besonders kunstvolle Netze brauchen wesentlich länger. Ein Netz zu erstellen kostet dem Araner nach einer  $\frac{1}{4}$  Std. – 1 VIT. Das Netz oder die Fäden der Araner kleben und wirken in der Zusammenballung wie ein Seil. Sie sind nur mit einer Stärke von mind. 13 zu zerreißen, wenn der TW gelingt. Um sich aus einem Netz zu befreien, muss der TW auf Feinmotorik gelingen, der – 2 WM wird. Jede Körperzone muss einzeln mit einer Aktion befreit werden. Scharfkantige Waffen oder Feuer können die Fäden gut durchtrennen.
- Fallgleiter spinnen: Araner können sich aus ihren Fäden Fallgleiter und -schirme erstellen und damit durch die Lüfte gleiten. Für die Herstellung eines Fallgleiters braucht der Araner eine  $\frac{1}{4}$  Std. und es kostet ihm – 1 VIT. Zum Gleiten durch die Lüfte muss dem Araner der TW auf MOT gelingen.
- Fangfaden ausschießen: Der Araner kann einen Fangfaden ausschießen. Das Ausschießen muss mit dem Talent Feinmotorik erfolgen und kostet – 1 VIT. Der Fangfaden kann 10 Meter weit geschossen werden und erreicht sofort sein Ziel. Da der Faden klebt, kann der Araner damit Gegenstände zu sich heranziehen, Waffen entreißen oder Humanoiden festhalten. Er könnte diesen Faden auch nutzen, um sich daran fortzuschwingen. Wird einem Humanoid mit einem Faden ins Gesicht geschossen und somit Mund und Nase zugeklebt, kann der Betroffene daran ersticken. Dem Betroffenen muss je Aktion der TW auf WS schaffen, sonst wird er ohnmächtig. Nach 2 Min. wäre er erstickt.
- Das Spinnen und die Bekleidung: Um sich an Fäden oder durch die Netze fortzubewegen, muss der Araner möglichst Arme und Beine frei haben. Er trägt dann nur kurze Hosen und armfreies Shirt.



## 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

- Handelt es sich bei dem Charakter um eine weibliche Aranerin und sie ist 20 – 30 Jahre alt, ist das die Zeit, in der sie befruchtet werden kann.
- 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	<b>Keine Familie:</b> Der Charakter hat keine Familie.
5 - 6	<b>Geschwister:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	<b>Entferntes Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	<b>Eltern:</b> Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	<b>Großeltern:</b> Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	<b>Großfamilie:</b> 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	<b>Pflegeeltern:</b> Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 - 13	<b>Partner:</b> 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	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	<b>Affäre:</b> Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
17	<b>Geschieden und Kind:</b> 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	<b>Kind oder Kinder:</b> 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	<b>Freie Wahl</b>

## 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 Araner erhält das speziesbedingte PM Ligyrophobie, 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:** FM 9, MOT 9, REFL 9, SINN 9, WF 9
  - **Mobilitätstalente:** Flugzeuge 0, Nautik 0, Panzer 0, Raumschiffführung 0
  - **Kampftalente:** ART 0, SCHWW 9
  - **Bewegungstalente:** Boarden 9, FL /, KL 9, Reiten 0, SCHL 9
  - **Intuitive Talente:** ABR 0, SURV 9
  - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Bau / Mechanik 0, Verkleiden / Schminken 0
  - **Wissenstalente:** Kunst 9, Mathematik 9, Raumschiffkunde 0, Zoologie 9

## Psinetiken

- Der Araner 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 Araner 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.