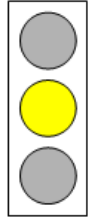


Slinger



Kurzbeschreibung: Slinger sind humanoide Schlangenwesen und eine sinnlich, höchst bewegliche Rasse, 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“.

Rasse: Schlangenmensch (Reptilienwesen)

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, da drunter eine Lederhaut und eine Unterhaut. 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. 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. Der Slinger ist ein Warmblüter und er besitzt 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 Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer zu erlernen ist. Nur wenige Slinger beherrschen Fremdsprachen.

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, Echsen, Schlangen, Vögel, Eier, kleine Säugetier, aber auch größere Säugetiere. Slinger sind Lauerjäger. Sie halten sich aber auch lebendige Tiere auf Vorrat. Der Slinger kann seine Beute, die meistens zuvor durch einen Biss vergiftet wurde, noch viele Meter weit durch seinen Geruchssinn der Zunge verfolgen. 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 Gift nicht vergiftet wurde, kann er die Nahrung auch wieder komplett auswürgen. Beim Verdauen der Nahrung werden 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. Der richtige Geruch ist 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. 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 allerdings 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 kommt es auch vor, dass weibliche Slinger ohne vorheriger Befruchtung Kinder bekommen. In Zeiten großer Einsamkeit, verbunden mit starkem Kinderwunsch können weibliche Slinger eigenständig Kinder bekommen.

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

Slinger sind starke Individualisten. Sie leben grundsätzlich alleine. Selbst in Siedlungen besitzen fast alle Slinger eigene Wohnräume, in denen sie auch ihre Nahrungstiere halten. Viele Slinger bleiben ihr Leben lang an ihrem Wohnort leben. Sie ziehen nicht gerne an neue Orte, darum sind Slinger wenig unterwegs.

Lebensraum: Slinger bewohnen im Fjordland die Insel Herpas, die ihnen als Inselstaat dient. Sie leben dort meist in Pfahlbau-Siedlungen. Jede Siedlung ist politisch autark und wird von einem Häuptling geführt. Es besteht zwischen den Siedlungen keine politische Einheit. Sie betrügen sich gegenseitig, bekämpfen sich aber kaum, weil es nicht zum Naturell der Slinger passt. Fremden gegenüber rotten sie sich jedoch zusammen und versuchen diese zu überlisten und auszunehmen. Die Slinger besitzen Kanus, die sie zum Transport und Erwerb nutzen, die sie aber auch zur Verteidigung ihrer Insel einsetzen würden. Beeindruckend ist das Gesundheitssystem der Slinger. Sie besitzen nämlich einige Spitäler anstelle von frei arbeitenden Medikussen.

Geschichte: Die Slinger stammen von der südlichen, riesigen Insel Green Island, die von den Slingern und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Slinger zwischen den Zeitaltern der Ahnen und der Elbischen Blüte komplett ins Fjordland übersiedelt.

Politik: Die Slinger auf Herpas verstehen sich zwar als Staat, haben aber keine staatliche Führungsstruktur. Die Siedlungen sind autark und werden von Häuptlingen geführt. Auch wenn es vorkommen kann, dass eine Siedlung von einem männlichen Slinger geführt wird, so gehört es zum Vorbild, dass eine Siedlung von einer klugen Frau geführt wird, was meistens der Fall ist. Die Frauen gelten als besonders intelligent, listig und schön.

Für die Slinger ist es normal, dass Frauen 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. Die ganze Gesellschaft der Slinger ist im Grunde korrupt und hält sich nur deshalb, weil die Regeln immer wieder neu angepasst werden.

Wirtschaft: Die Slinger besitzen eine einheitliche Münzwährung und handeln nicht nur untereinander, sondern auch mit fremden Seefahrern, die vor der Insel landen. Allerdings muss man bei den Verhandlungen sehr aufmerksam sein, denn die Slinger betrügen, wo sie können. Sie untergraben sogar die benachbarten Siedlungen beim Handeln mit den Fremden. Slinger führen Kleintierzucht und können darum auch damit handeln. Ansonsten bietet der Handel mit Slingern nur dann was, wenn die Slinger es einem anderen Händler abluchsen konnten.

Militär: Die Slinger besitzen auf Herpas kein Militär. Die Siedlungen verfügen über Wächter und gelegentlich besitzt eine Hafensiedlung auch Schiffe, die aber kaum einem Seekampf die Stirn bieten könnten. Die Slinger haben keine kriegerische Veranlagung. Das machen sie durch ihre Intelligenz und ihren Betrug wieder wett. Dennoch können Slinger auch zu den Waffen greifen, wenn sie gezwungen sind, sich zu verteidigen. Und sofern sie nicht über betrügerischen Handel an Waffen gekommen sind, besitzen die Kämpfer in den Siedlungen einfache, primitive Waffen.

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 Sonnenlicht. 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 der Woche, 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 die Sonne am längsten 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.

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 einzugraben 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.

Rollenspiel: 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 der Insel Herpas ist Vorsicht geboten, da die Slinger 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. 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.

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. 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.
 - 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. 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 Budo-Griffen befreien, die ihn in irgendeiner Form fixieren sollten. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und NK gelingen. Um auf Budo 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 tauschen 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.
- 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 abstreifen. Danach hat er wieder eine farblich schöne Haut. Während der 7 Tage fehlen dem Slinger – 1 LE und – 1 VIT.
- 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 AKR gelingen.

- **Giftzahn und Giftdrüse:** Die zwei Eckzähne und die Giftdrüse enthalten das Gift Raner-Gift. 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.
- **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, auch dann, wenn er sich gut angezogen hat. Jedoch nicht, wenn er sich dauerhaft in beheizten Räumen aufhält. Sein REFL-Wert sinkt in kalter Umgebung dann – 3 und bei der Ermittlung der Kampffreihefolge erhält der Slinger W6 Punkte weniger.
- **Magie:** Einige wenige Slinger können Magie beherrschen. Die Slinger akzeptieren die wenigen Magiebegabten in ihrer Gesellschaft.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

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

- Slinger, die 40 Jahre alt sind, haben eine Schwanzlänge von 2 m.
- In jedem 5. Lebensjahr häutet sich der Slinger.
- 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 – 10	Keinen Familienkontakt: Der Slinger hat keine Familienkontakte.
11 – 12	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Der Kontakt zur Mutter besteht nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
13 – 14	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 Slinger kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
15 – 17	Kontakt zur Mutter: Der Charakter hat noch Kontakt zu seiner Mutter.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 11	Keinen Partner: Der Charakter ist Single.
12 – 14	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.
15 – 17	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.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 10	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
11 – 12	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
13 – 15	Ein Kind: Bei einem weiblichen Charakter: Die Slinger-Mutter hat ein Kind, das sie noch aufzieht oder das bereits ausgewachsen ist und zu dem noch ein guter Kontakt besteht. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Bei einem männlichen Charakter: Der Slinger hatte ein Kind gezeugt, hat zu diesem aber keinen Kontakt mehr.
16 – 17	Mehrere Kinder: Bei einem weiblichen Charakter: Die Slinger-Mutter hat mehrere Kinder, die sie entweder noch aufzieht oder die bereits ausgewachsen sind oder von denen das ein oder andere noch aufgezogen und das ein oder andere bereits erwachsen ist. Zu den Kindern bestehen noch gute Kontakte. Die Anzahl der Kinder und das Alter kann sich der Spieler frei ausdenken. Bei einem männlichen Charakter: Der Slinger hatte bereits einige Kinder gezeugt, hat zu ihnen aber keine Kontakte. Die Anzahl der gezeugten Kinder denkt sich der Spieler frei aus.
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.
- Der Slinger erhält das rassebedingte PM Lügner oder Narzissmus, das aber auch abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziesbedingte PM der Slinger erhalten würde.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse 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"> • Akrobatik: Schon ab dem Wert 10, kann der Slinger akrobatische Bewegungen ausführen. Der Slinger kann seinen Körper und Kopf jeweils um bis zu 180 ° drehen und seinen Körper in leichten Erdboden eingraben. • Klettern: Der Slinger kann gut klettern, jedoch nicht an glatten Flächen. Sein TW wird stets + 2 WM. • Motorik: Er nutzt das Talent, um sein Gift auszuspeien.
Glück	5	
Lebensenergie	5	
Magie	3	
Mut	3	
Vitalität	7	
Willensstärke	7	
<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen: Der Slinger schwimmt und taucht im Wasser 2 x so schnell. Er kann außerdem bis zu 1 Std. lang die Luft anhalten. Er erhält aber dennoch im Wasser die üblichen WM. • Sinnesschärfe: Der Slinger kann zwar schlecht hören, aber Erschütterungen und Gerüche gut wahrnehmen. Beim Belauschen wird der TW – 2 WM. 		

Körperliche Talente	
Aussehen	7
Motorik	7
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	7
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	7
Lügen	10
Orientierung	7
Singen	5
Skrupellosigkeit	7
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

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

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	5
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	7
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	7
Jura	5
Medizin	7
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	5
Rechnen	7
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	5
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	7
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	3
Jagen	7
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	5
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	3