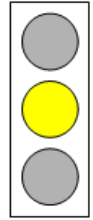


Chelonianer



Kurzbeschreibung: Chelonianer, kurz auch als Chelo's (singular Chelo) bezeichnet, sind humanoide Schildkrötenwesen. Auffällig an ihnen ist der schützende Panzer, den sie an sich tragen und in dem sie sich komplett verbergen können.

Rasse: Reptilienwesen

Gestalt: Chelonianer haben eine lederartige grau-schwarze Haut. Sie bewegen sich wie übliche Humanoiden auf zwei Beinen fort, gehen aber eher gespreizt. Sie haben einen kleinen Schwanz. Ihr Torso ist komplett mit einem Knochenpanzer umzogen. Der Panzer hat auf der Rückenseite ein farbiges Mosaik. Anhand der Farbe lässt sich unter den Chelonianern der ursprüngliche Lebensraum feststellen, weil sich die Chelonianer im Laufe einer Generation die Farbe ihrer Umgebung anpassen. Der Panzer macht 30 % des Körpergewichts aus. Ein erwachsener Chelonianer wiegt durchschnittlich 100 Kg. Die Finger und Zehen haben leichte Krallen und zwischen den Fingern und Zehen sind Schwimmhäute. Das Gesicht bildet vorne eine Art Schnabel aus. Im Mund besitzen sie keine Zähne, sondern nur eine starke Kieferleiste. Anstelle einer Nase sind an diesem Schnabel zwei Nasenlöcher. Der Geruchssinn liegt nicht nur in der Nase, sondern auch im Rachen. Chelonianer haben keine Haare. Chelonianer tragen nur leichte Bekleidungen, wie dünne Stoffhosen, Stoffärmel oder Umhänge, eher zu modischen Zwecken. Ihre Genitalien sind unter dem Panzer verborgen. Chelonianer sind wechselwarme Wesen, deren Körpertemperatur sich der Außentemperatur anpasst.

Wesen: Chelonianer gelten als besonnene und ruhige Wesen. Nur wenn man mit der Hand in der Nähe ihres Gesichtes herumwirbelt, kann es passieren, dass der Chelonianer instinktiv zuschnappt. Sie sind auch durchaus diplomatisch und intelligent. Damit gehören sie zu den Reptilienwesen, mit denen man guten Gewissens in eine Verhandlung treten kann. Allerdings reden Chelonianer sehr wenig. Sie vermeiden Höflichkeitsgespräche und fassen sich in ihren Aussagen außerordentlich kurz und auch ihre Sätze werden möglichst kurzgehalten. Wenn sie sich erschrecken oder kämpfen müssen, drücken sie hingegen fauchende und zischende Drohlaute aus. Wenn sie euphorisch berührt sind oder sich sexuell paaren piepsen und keuchen sie.

Sprache: Die Chelonianer sprechen die Sprache Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen kaum wiederzugeben ist. Nur wenige Chelonianer beherrschen Fremdsprachen. Als Fremdsprache beherrschen sie zuerst odonisch.

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

Lebensweise: Chelonianer sind wahrhafte Allesfresser. Sie können unheimlich viele Organismen verdauen, wozu auch Aas gehört, sofern es nicht schon zu sehr verwest ist. Sie essen Insekten, Fisch, Algen, kleine Säugetiere, Pflanzen, Früchte, Fleisch usw. Ihre starke Kieferleiste verwenden die Chelonianer zum Auseinanderreißen ihrer Nahrung. Die Nahrung wird nicht gekaut, sondern direkt geschluckt.

Ihre Fortpflanzung geschieht sexuell, durch einen für andere Humanoiden überaus gewalthaften Sexualakt. Das Paar rammt sich und schubst sich gegenseitig fort, drückt oder würgt dominant den Kopf des anderen und beißt sich gegenseitig. Bei der Wahl der Partnerin geht es für den männlichen Chelonianer vorrangig um den Geruch der Partnerin. Der Duft ist entscheidend, nicht das Aussehen.

Die weibliche Chelonianerin bekommt ein, sehr selten auch mal zwei oder drei Eier. Nach 4 Wochen Tragzeit legt die Chelonianerin das Ei. Das Ei wird in einer Erdgrube abgelegt und zugeschüttet. Das Ei besitzt eine feste Kalkschale. Es besitzt jedoch keine Hagelschnur, an der das Dotter aufgehängt ist, darum darf das Ei nach der Ablage nicht mehr gedreht werden. Nach 4 Monaten hat sich in dem Ei ein Chelonianer-Embryo entwickelt. Nach einem weiteren Monat ist es groß genug geworden, dass es sich aus dem Ei befreit. Danach gräbt sich der kleine 10 cm große Chelonianer durch die Erde. Die Babys richten sich anhand der Nahrungsmöglichkeiten ihrer Umgebung darauf ein, ob sie sich schon freigraben wollen oder noch Monate lang warten, bis die Vegetation dafür sorgt, dass dem Baby genügend Nahrung zur Verfügung steht. Die Babys haben außerordentliche Geruchs- und Geschmackssinne, mit denen sie das erspüren. Insgesamt dauert der Zeitraum von Befruchtung bis zum befreiten Baby ca. 6 Monate.

Die Eltern bzw. die Mutter kümmert sich nicht um ihre Kinder. Sie wachsen eigenständig auf. Die Eltern bleiben danach auch nicht zusammen. Sie bilden nur vorübergehende Partnerschaften und keine Ehen. Es geschieht jedoch häufig, dass sich die gleichen Paare wieder zusammentreffen, wenn die Frau den Wunsch nach einem weiteren Kind hat.

Durch den Ausstoß der Düfte kommt es immer wieder vor, dass sich mehrere männlichen Chelonianer um eine Frau streiten, wenn der Duft passen sollte. Das Verlangen, ein Kind zu bekommen, hat eine weibliche Chelonianerin nur alle 20 Jahre.

Das chelonianische Kind ist mit 20 Jahren erwachsen und die weibliche Chelonianerin bekommt in dem Alter auch erstmals ihren Kinderwunsch.

Chelonianer können sehr alt werden, über 200 Jahre. Das hängt jedoch stark von ihrer gesundheitlichen Verfassung ab. Chelonianer sind vialschwache Humanoiden. Eine umweltbelastete Umgebung kann ihnen schnell gesundheitliche Probleme bereiten.

Lebensraum: Die Chelonianer leben auf den südlichen Insel Green-Island und auf den Aquarischen Inseln und im Fjordland. In diesen Lebensräumen leben sie als Einzelgänger oder in einem freundschaftlichen Verbund. Siedlungen haben sie keine. Auf Green-Island ist das Leben für sie gefährlich. Gewaltige Insektenwesen und die Rasse der Mantis bedrohen dort viele Rassen. Auf den Aquarischen Inseln und im Fjordland hingegen leben die Anuren verborgen in den abgeschiedenen Küstengebieten. Auf den Aquarischen Inseln müssen sie sich nur vor Seefahrern schützen, die Jagd auf ihre Platten machen und im Fjordland stellen die Krokonen eine Gefahr für sie dar.

Chelonianer brauchen eigentlich keine Behausungen, aber sie haben meistens welche, um sich vor der Natur und vor Tieren zu schützen. Dabei handelt es sich meistens um einfache Holz- und Schilfbehausungen.

Geschichte: Die Chelonianer stammen von der südlichen, riesigen Insel Green-Island, die von den Chelonianern und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Chelonianer weiter auf die Aquarischen Inseln ausgesiedelt und dann ins Fjordland. Dies geschah zwischen den Zeitaltern der Ahnen und der Elbischen Blüte.

Politik: Die Chelonianer sind Einzelgänger oder leben in freundschaftlichen Gruppen zusammen. Sie werden von vielen Rassen selten als Humanoiden betrachtet, sondern als intelligente Kreaturen. Zumindest so lange, bis man sie kennenlernt. Die Chelonianer sind Fremden gegenüber zwar vorsichtig schüchtern, aber wenn man sich ihnen zuwendet, sind sie freundlich und gastfreundlich.

Gegen die Krokonen haben die Chelonianer eine besondere Abneigung, weil die Krokonen Jagd auf sie machen, um sie zu fressen und den Panzer als Trophäe behalten. Die Panzer werden immerhin mit 75 – 100 Schekel gehandelt. Zu den Sauranern im Fjordland haben die Chelonianer ein gutes Verhältnis.

Militär: Die Chelonianer besitzen keine Verteidigung. Wenn sie bedroht werden, flüchten sie ins Wasser oder müssen sich mit ihren einfachen Waffen zur Wehr setzen. Das können Knüppel sein oder Waffen mit Knochen-, Stein- oder Muschelklängen. Mit ihrem Panzer schützen sie sich und auch andere.

Wirtschaft: Die Chelonianer sind kein Handelsvolk und besitzen auch keine Währung. Sie tauschen in Naturalien. Es lohnt sich jedoch mit ihnen Geschäfte zu machen, denn sie können neben besonderen Fischen und anderen Seetieren auch Perlmutter besorgen.

Kultur: Die Chelonianer werden im Meer bestattet. Es gibt in den Meeren besondere Orte, die als Friedhöfe genutzt werden, auf deren Böden sich die Überreste ihrer Panzer finden. Bei besonders herausragenden Persönlichkeiten findet eine Verbrennung statt, bei dem der Panzer erhalten bleibt und dieser an entsprechenden Orten ausgestellt oder an Freunde vererbt wird. Bei Nahrungsknappheit und in Kriegszeiten kommt es auch vor, dass Chelonianer mit Einverständnis ihre eigenen Toten essen. Diese Handlung gilt in den meisten Völkern als abartige Barbarei.

Rituale: Die Chelonianer feiern gerne ihre Geburtstage, aber auch die Bestattungen ihrer Freunde wird sehr würdevoll gefeiert.

Fähigkeiten: Chelonianer sind durch ihren Panzer am Torso gut geschützt. In diesen Panzer können sie sich auch komplett einschließen. Sie sind außerdem gute Schwimmer und können tief und stundenlang abtauchen. Chelonianer können gut sehen, auch in einem Sichtbereich, den andere Humanoiden nicht besitzen. Und sie können unter Wasser sehen. Sie haben ebenso einen guten Geruchssinn, mit dem sie vor allem die Vitalität der Natur in ihrer Umgebung wahrnehmen und Nahrung wittern.

Rollenspiel: Der Chelonianer ist ein intelligent zu spielender Charakter, der aber kaum redet und wenn dann nur wenig. Das ist fürs Rollenspiel durchaus eine Herausforderung. Chelonianer haben keine familiären Gesinnungen und lassen ihre Kinder nach der Geburt zurück. Die Chelonianer hassen die Krokonen.

Regelhinweise:

- Der Panzer: Der Panzer schützt den Chelonianer am gesamten Torso-Bereich, inkl. dem Rumpf. Täglich regeneriert der verlorene NRS um einen Punkt. Umso älter der Chelonianer ist, desto stärker ist die Panzerung (siehe unten, bei der Altersermittlung!) Der Chelonianer kann sich komplett in seinem Panzer verstecken. Um sich dorthin zurückzuziehen, ist eine Bewegung nötig. Der Panzer kann von innen verschlossen werden. Fällt der Chelonianer auf den Rücken, muss ihm der TW auf MOT gelingen, um mit einer Bewegung wieder aufzustehen. Die Farbe des Rückenschildes gibt den Chelonianern außerdem Auskunft darüber, woher der Chelonianer stammt.
- Krallen: Die kleinen Krallen an Händen und Füßen können 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten.
- SINN: Chelonianer können gut sehen und riechen. Auch unter Wasser, wo sie deshalb keine SINN-Abzüge erhalten. Sie haben verbesserte Startwerte in SINN. Sie können außerdem im leichten Infrarot- und Ultraviolett-Bereich sehen und erkennen darum beispielsweise Ektoplasma, leichte Wärmefelder und könnten auch Vampire von Menschen unterscheiden. Sie erhalten auch im Düstern keine negativen WM. Mit ihrem Geruch können sie auf 100 x 100 m Pflanzen- und Tiergerüche wahrnehmen (jedoch keine Fährte aufnehmen), wie auch Schweiß riechen oder verwesende Rückstände. Der Geruchssinn spielt auch bei der Paarung eine große Rolle.
- Orientierung: Chelonianer haben eine gute Orientierung und können sich gut Wege und Orte merken. Der Startwert in Orientierung ist darum verbessert.

- Im Wasser:
 - Chelonianer können unter Wasser nicht atmen, aber sie können lange die Luft anhalten (das gilt auch außerhalb von Wasser):
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen bis zum Wert 10 schaffen sie das bis zu 1 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 10 schaffen sie das bis zu 2 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 12 schaffen sie das bis zu 3 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 15 schaffen sie das bis zu 4 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 18 schaffen sie das bis zu 5 Std. lang.
 - Chelonianer können sehr tief tauchen. Dabei ist auf die Kälte des Meeres zu achten!
 - Chelonianer erhalten im Wasser keine negativen WM, wie das bei anderen Humanoiden der Fall ist.
 - Chelonianer können in einer Aktion 2 x soweit schwimmen und tauchen.
- Druck: Chelonianer können enorme Wassertiefen aushalten.
- 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“!)
 - Chelonianer haben allerdings eine Komfortzone von 5 – 30 °.
- Nahrung: Chelonianer sind in der Lage Aas essen zu können.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 60 Jahre	11 = 110 Jahre	16 = 160 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 70 Jahre	12 = 120 Jahre	17 = 170 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 80 Jahre	13 = 130 Jahre	18 = 180 Jahre
4 = 40 Jahre	9 = 90 Jahre	14 = 140 Jahre	19 = 190 Jahre
5 = 50 Jahre	10 = 100 Jahre	15 = 150 Jahre	20 = 200 Jahre

- Ab der Geburt besitzt der Chelonianer bereits eine gewisse Panzerstärke. Alle 25 Jahre wächst die Stärke des Panzers weiter an.:
 - Ab der Geburt besitzt der Chelonianer + 1 NRS.
 - Ab dem 25. Jahr besitzt der Chelonianer + 2 NRS.
 - Ab dem 50. Jahr besitzt der Chelonianer + 1 NBS und + 3 NRS
 - Ab dem 75. Jahr besitzt der Chelonianer + 2 NBS und + 4 NRS
 - Ab dem 100. Jahr besitzt der Chelonianer + 3 NBS und + 5 NRS
 - Ab dem 125. Jahr besitzt der Chelonianer + 4 NBS und + 6 NRS
 - Ab dem 150. Jahr besitzt der Chelonianer + 5 NBS und + 7 NRS
 - Ab dem 200. Jahr besitzt der Chelonianer + 6 NBS und + 8 NRS
- Im Zeitraum von 20 – 140 Jahren kann eine weibliche Chelonianerin alle 20 Jahre schwanger werden, also dann, wenn eine 4, 6, 8, 10, 12 und 14 gewürfelt wird. In der Zeit schüttet sie besonders viele Pheromone aus, die auf männliche Chelonianer wirken.
- 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

- **Sippe:** Chelonianer pflegen keine familiären Verwandtschaftsbeziehungen. Es bestehen also keine Familienkontakte.
- **Partnerschaft:** Chelonianer haben nur dann Interesse an einer vorübergehenden Partnerschaft, wenn die weibliche Chelonianerin Pheromone ausstößt und der Duft passt.
- **Kinder:** Chelonianer ziehen ihre Kinder nicht groß und haben keine familiäre Bindung zu ihnen.

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.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies 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"> • Sinnesschärfe: Chelonianer können unter Wasser sehen und im leichten Infrarot- und Ultraviolett-Bereich. Sie können auf 100 x 100 m Gerüche wahrnehmen, wie Tier-, Schweiß-Gerüche und verwesende Rückstände (jedoch keine Fährten aufnehmen). Sie erhalten im Düstern keine negativen WM. • Schwimmen: Chelonianer schwimmen und tauchen im Wasser 2 x so schnell und erhalten keine negativen WM im Wasser. Chelonianer können besonders lange die Luft unter Wasser anhalten. 	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	3		
Willensstärke	5		

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	5
Sinnesschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	3

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

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	3
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	3
Rennen	3
Schleichen	5
Schwimmen	7
Springen	3
Tanzen	3
Tarnen	3
Werfen / Fangen	5

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

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