

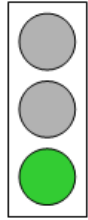
Anthrop



Kurzbeschreibung: Anthropen sind die bekanntesten Menschen und weit verbreitet. Sie sind sozial-gesellschaftliche Wesen, deren Charakteristika aber völlig unterschiedlich ausfallen.

Rasse: Mensch

Gestalt: In ihrer Gestalt sind Anthropen sehr unterschiedlich. Anthropen können schlank und groß sein, muskulös, untersetzt und klein oder fettleibig. Ebenso kleiden sie sich völlig verschieden, gehen aber häufig verschiedenen Modetrends nach. Einige Anthropen schminken sich gerne, vor allem die weiblichen Anthropen stylen ihre Haare. Anthropen legen mal mehr oder weniger Wert auf Hygiene und auf ihr äußeres Erscheinungsbild.



Wesen: Freundschaft und Familie sind für den Anthropen bedeutsam. Ebenso ist ihm die gesellschaftliche Anerkennung wichtig. Unter den Anthropen gibt es die Ausreißer und Individualisten, die Poeten und Rebellen, die Gerechten und die Grausamen. Es ist ein geeintes und uneiniges Volk zugleich. Man kann sich auf sie verlassen und man kann von ihnen verlassen werden. Viele Anthropen haben psychische Probleme oder leiden unter dem Konsum verschiedener Rauschmittel. Das hat den Fortbestand der anthropischen Rasse allerdings nie geschadet. Anthropen gelten als sehr fortschrittlich. Sie sind Abenteurer und Wissenschaftler und haben eine Vorliebe für politische und administrative Gesellschaftsstrukturen. Anthropisch geprägte Staaten sind oft militärisch gut gerüstet und durch ihr politisches Gehabe üben sie Einfluss, wo sie können.

Sprache: Menschlich; vor allem im Hinterland und in Fertil existieren menschlich niedere Dialekte.

Namen: Anthropen haben die bekannten menschlichen Namen und die Gebildeten unter ihnen besitzen Vor- und Zunamen oder auch Titel.

Lebensweise: Anthropen bereiten ihre Nahrung liebevoll gewürzt vor. Sie haben Sinn für Geschmack. Die Ernährung ist bei einigen ausgewogen, bei anderen kann sie überfettet oder zu mager ausfallen. Anthropen trinken verschiedene Getränke, darunter auch berauschende, alkoholische Getränke. Da Menschen ohnehin den süchtigen Genussmitteln schnell verfallen, gibt es einige Alkoholiker und Raucher, wie auch andere Drogenkonsumenten unter ihnen. Anthropen vermehren sich durch sexuelle Geschlechtlichkeit in der Partnerschaft. Obgleich es hier und da wechselnde Partner gibt, setzen viele Anthropen auf ein gelingendes Familienleben mit einer festen Partnerschaft. Die durchschnittliche Familie zieht zwischen 5 – 8 Kinder auf. In der anthropischen Gesellschaft ist es so, wie in vielen anderen auch, dass man in seine Lebenstätigkeit hinein geboren wird. Was der Vater und der Vater vor ihm schon beruflich getan haben, das wird der Sohn auch ausüben.

Geschichte: Wie alle Menschen, sind auch die Anthropen im Zeitalter der menschlichen Besiedlung nach Panlayos gekommen. Sie haben sich auf dem Kontinent an ganz unterschiedlichen Orten niedergelassen. Die Begegnung mit den elbischen Einwohnern verlief unterschiedlich. Viele Anthropen bzw. Menschen freundeten sich mit den elbischen Stämmen an, andere behandelten die Elben wie eine unzivilisierte Unterklasse und verdrängten sie sogar aus ihren Lebensräumen. Die Menschen und vorrangig die Anthropen errichteten Siedlungen, Dörfer, Städte und schließlich Stadtstaaten und Königreiche und bis heute sind die meisten Fürsten und Könige Anthropen. Sie förderten den Fortschritt und gehören heute wohl zu der am stärksten verbreiteten Rasse auf Panlayos.

Politik: Die Anthropen leben in unterschiedlichen Staatensystemen, die aristokratisch oder monarchisch geführt werden. Man sagt den Anthropen nach, dass sie Konflikte mit benachbarten Staaten schnell mit Waffengewalt lösen. Gesellschaftlich stehen anthropische Völker gut mit Elben, Zwergen und Skarden. Kriegerische Auseinandersetzungen haben Anthropen oft mit Orks.

Militär: Anthropen sind eine fortschrittlich geprägte Rasse und das gilt auch für das Militär. Viele anthropisch geprägte Staaten besitzen Armee, häufig aus Infanterie und Kavallerie bestehend und gelegentlich sind sie auch im Besitz von Artilleriewaffen. Auch zur See besitzen einige anthropischen Küstenstädte Kriegsschiffe. Anthropen sind bekannt für ihre strategisch gute Kriegsführung. Manch ein Fürst oder König neigt allerdings auch dazu, Soldaten als „Bauernopfer“ in die Schlacht zu führen, um ihr strategisches Ziel zu erreichen. Der gewaltige Stadtstaat Panpolis, der auch von einem anthropischen König geführt wird, ist außerdem in Besitz von Kanonen und als einziger Staat besitzt ein Teil der Armee sogar Donnerbüchsen.

Kultur: Die Kultur anthropisch geprägter Lebensräume ist fast immer hierarchisch und leicht patriarchalisch geprägt. In den Staaten herrscht ein strenges Ständeleben, das durch das Geburtsrecht geprägt ist. Die Kinder bzw. der älteste Sohn führt die Geschäfte des Vaters fort. Aus diesem Stand auszubrechen kommt kaum vor. Die Stände haben einen klaren Rang: 1. An oberster Stelle steht der König. 2. Dem unterstehen die Adeligen, nämlich die Fürsten, besondere Gelehrte, wie der Kämmerer, der Konsul und Magistrate, die Adelsfamilien und die Ritter. 3. Unter dem Adel folgen die Reichen, wie Großgrundbesitzer, der Schulze einer Stadt und ähnliche Vermögende. 4. Die Handwerker, die in den Städten eigene Betriebe besitzen. 5. Die Arbeiter und Bauern. 6. Die Armen, zu denen auch Hilfsarbeiter und Obdachlose gehören. Anthropen haben ansonsten kaum Probleme damit, dass die Bewohner ihre Staaten aus verschiedenen Rassen bestehen. Das gilt vor allem für menschliche Rassen. Problematisch wird es eher bei Halbassen wie Halbelben mit dunkelalbischem Hintergrund oder mit Halborks. Diese werden gesellschaftlich als Bastarde degradiert.

Wirtschaft: Die Anthropen gelten als die wirtschaftlichste Rasse überhaupt. Auch wenn es andere Rassen, wie die Zwerge gibt, die ihnen in Sachen Metallarbeiten voraus sind, schaffen es die Anthropen durch ihren Erfindungsgeist und ihren Handelsgeschick wirtschaftlich vorne zu stehen. Besonders zu erwähnen ist der reiche Handelsstaat Karaka und, wie eben schon erwähnt, die Großstadt Panpolis. Panpolis beschreibt seinen Fortschritt als „Steampunk“. Der Stadtstaat hat außerordentliche Erfindungen auf den Markt gebracht und ist einer der beliebtesten Handelsorte auf Panlayos.

Rituale: Anthropen feiern gerne Volksfeste, die sich auf bestimmte Ereignisse beziehen. Dabei kann es auch passieren, dass die Besinnung auf das Ereignis in den Hintergrund fällt und das Feiern in den Vordergrund. Nationalfeiertage, Geburtstage von Königen, Jahreswechsel, Erntefeste und der eigene Geburtstag bieten Grund zum Feiern.

Fähigkeiten: Einige wenige Anthropen beherrschen Magie, aber von vielen Anthropen wird Magie eher als Bedrohung angesehen. Die Angst vor Hexen und düsteren Magiern ist bei Anthropen geschichtlich sehr belastet.

Rollenspiel: Anthropen eignen sich gut als Einstiegscharaktere. Der Anthrop stellt eine Rasse dar, die in vielen Talenten durchschnittlich gut begabt ist. Sie eignen sich ebenso gut für diverse Berufe.

Anthropen gelten als leicht neugierig. Sie sind anfällig für Süchte. Vor allem aber nach Macht. Und alles was Anthropen finden oder erfinden, wollen sie für ihre Gunst nutzen. Es gibt Anthropen, die einen starken Gerechtigkeitsinn besitzen. Das ist wohlwollend, wenn diese Anthropen die Führung eines Volkes innehaben. Anthropen die der Machtsucht und dem Reiz des Bösen verfallen sind, können hingegen ganze Völker in den Untergang reißen. Anthropen stiften oft Frieden, aber es gibt auch Anthropen, die Humanoiden töten und versklaven. Der Anthrop führt seine Zwecke oft aus egoistischen Gründen heraus, egal ob das gute oder schlechte Zwecke sind. Freundschaft und Familie sind für den Anthropen bedeutsam. Der Anthrop tritt beruflich oft in die Fußstapfen seiner Eltern.

Regelhinweise: Anthropen können sich mit anderen menschlichen Rassen verpaaren, ebenso mit Elben oder Dunkelelben, aus denen dann Halbelben entstehen oder mit Orks, aus denen dann Halborks entstehen. Menschliche Halbbrassen sind bei den Anthropen nicht gerne gesehen. Sie werden gesellschaftlich als Bastarde beschimpft und ausgegrenzt. Vor allem werden Halborks wenig akzeptiert.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- 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 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	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 Anthrop kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	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.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, führt aber auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. In den anthropischen Völkern ist Homosexualität aus moralischen Gründen verwerflich und verboten.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
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.

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		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	5	/
Lebensenergie	5	
Magie	5	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

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

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

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

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	5
Reiten	5
Seefahrt	5

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

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

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

?	