

ANTHROP



Kurzbeschreibung: Anthropen sind Menschen, die im Weltall fast überall vertreten sind. Sie sind sozial-gesellschaftliche Wesen, deren Charakteristika aber völlig unterschiedlich ausfallen.

Spezies: Mammaloide; 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 speziellen 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 Spezies allerdings nie geschadet. Anthropen gehören zu den

fortschrittlichsten Spezies der Welt. 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

Namen: Anthropen haben die bekannten menschlichen Namen und besitzen häufig Vor- und Zunamen. Doktoren- und Professoren-Titel spielen in der anthropischen Welt eine herausragende Rolle. Wenn ein Mensch so einen Titel besitzt, kleidet er seinen Namen mit dem Kürzel Doc. oder Prof.

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. Es gibt Vegetarier, Fleischgenießer oder Veganer, sie nehmen jedoch selten lebendige Nahrung zu sich. 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 zwei und drei Kinder auf.

Lebensraum: Die Anthropen haben sich im Laufe der letzten Jahrhunderte im Weltall weit verbreitet. Besonders stark vertreten sind sie im Miranda-Sektor, wo sich auch der Planet Smaragd befindet, von dem die Anthropen ursprünglich stammen. Miranda wird überwiegend von Anthropen verwaltet. Anthropisch geprägt sind auch die planetarischen Staaten Civitas im Kryptos-Sektor und Synkretis im Eiphos-Sektor.

Geschichte: Die Anthropen stammen vom Planeten Smaragd. Schon in den frühen Epochen gründeten die anthropischen Völker gewaltige Königreiche. Ihre diplomatischen Bemühungen erlangten freundschaftliche Kontakte zu den Elben, den Zwergen und den Skarden. Vor dem Zeitalter der Expansion hatten die anthropischen Staaten feindschaftliche Probleme mit den Orkstämmen und den nomaischen Sultanreichen. Die meisten dieser Probleme haben die Anthropen – wie so oft – mit Waffengewalt gelöst. Durch den technischen Fortschritt der Zwerge und dem Ehrgeiz der anthropischen Forschung entwickelten sich die Raumfahrt und schließlich auch der Sprung in die Kosmische Epoche. Neue Lebensräume wurden entdeckt und erschlossen. Im Miranda-Sektor wurde unter der Führung des ersten elbischen kommissarischen Kanzlers die Allianz gebildet. Die Anthropen beteiligten sich intensiv an diesem demokratischen Staatssystem und an der Erforschung des Weltalls. Seit der Kosmischen Epoche führt die Allianz Krieg gegen das Ork-Imperium, gegen die Fürstentümer der Vampire und gegen eine Vereinigung von Androiden, die sich als Cluster bezeichnet. Ebenso muss sich die Allianz mit Piraten und Terroristen und wirtschaftlicher Konkurrenz auseinandersetzen. Trotz dieser Widrigkeiten gilt die Allianz als die stärkste politische Macht im Universum.

Politik: Die Anthropen leben in unterschiedlichen Staatensystemen, die meistens demokratisch organisiert sind. Es gibt aber auch Diktaturen oder Monarchien, die von Anthropen geführt werden. Die Allianz ist eine Präsidialdemokratie mit einem Kanzler an der Spitze. Einige Anthropen üben aber auch politischen Einfluss durch wirtschaftliche Großkonzerne. Gesellschaftlich stehen anthropische Völker gut mit Elben, Skarden und Zwergen. Probleme haben Anthropen hingegen oft mit orkischen Völkern, die diktatorisch oder monarchisch geführt werden.

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. So werden beispielsweise im Miranda-Sektor der Gründungstag der Allianz als Nationalfeiertag und der Jahreswechsel gefeiert. Ebenso ist den Anthropen das Feiern ihrer Geburtstage wichtig.

Image: Anthropen gelten als leicht neugierig, das erklärt ihren Hang zur Erforschung des Weltalls. 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.

Rollenspiel: Anthropen eignen sich gut als Einstiegscharaktere. Der Anthrop stellt eine Spezies dar, die in vielen Talenten durchschnittlich bis gut begabt ist. Sie eignen sich ebenso gut für diverse Berufe, ob Soldat, Kommandant, Forscher usw.

Fähigkeiten: Einige wenige Anthropen beherrschen Psinetik, aber von vielen Anthropen wird Psinetik eher als Bedrohung angesehen.

Regelhinweise: Anthropen können sich mit anderen menschlichen Spezies verpaaren, ebenso mit Elben oder Dunklelben, aus denen dann Halbelben entstehen oder mit Orks, aus denen dann Halborks entstehen. Menschliche Halb-Spezies werden bei den Anthropen gesellschaftlich unterschiedlich akzeptiert. Halborks und Halbelben aus dunkelalbischer Herkunft haben es in der Gesellschaft eher schwer. Sie werden gelegentlich als Bastarde bezeichnet.

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 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 = 1,72 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

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.
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 zusammen leben.
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 entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
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 Spezies 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 40 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 Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Mut	5		
Psinetik	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	7
Handeln	7
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	7
Landwirtschaft	7
Mechanik	5
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	7
Botanik	5
Geschichte	7
Humanologie	7
Informatik	5
Intelligenz	7
Jura	7
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	7
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	7
Staatskunst	7
Waffenkunde	7
Zoologie	5

?	
---	--

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

Kampftalente	
Artillerie	7
Fernkampf	7
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	7
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	7
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	7
Robale	5
Sphäriker	5