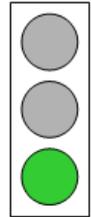


LIBRÄNER



Kurzbeschreibung: Humanoide Spezies, die einige Ähnlichkeiten und Fähigkeiten zu Libellen aufweist. Die Libraner haben eine menschliche, oft auch sehr hübsche Erscheinung. Sie haben einen menschlichen Oberkörper, jedoch eigenständig bewegliche Flügelpaare am Rücken, Facettenaugen am Kopf und 4 Beine. Libraner sind Flugkünstler. Sie stammen vom Planeten Green-Grass im Xam-Sektor, von dem auch andere Insektoiden stammen. Libraner leben dort in Kolonien mit anderen Spezies zusammen. Seit der Kosmischen Epoche sind sie aber auch als Einzelgänger oder in Kleingruppen an anderen Orten des Weltalls anzutreffen. Libraner gehören zu den freundlichen Spezies im Weltall.

Klasse: Insektoid

Gestalt: Die Libraner haben eine menschliche, oft auch sehr hübsche Erscheinung. Sie haben einen menschlichen Oberkörper, mit Kopf, Armen usw. Anstelle von typischen Augenpaaren, haben Libraner jedoch Facettenaugen, mit bis zu 30.000 Einzelaugen. Außerdem befinden sich auf der Kopfoberseite noch 3 Punktaugen, die ihnen als Gleichgewichtsorgan, vor allem zum Fliegen dienen. An der Stirn befinden sich noch zwei Fühler, die sie ebenfalls zum Fühlen im Flug benötigen. Auf ihrem Rücken besitzen die Libraner zwei Flügelpaare, die schillernd durchsichtig wirken, aber leichte Farbreflexe abgeben. Das Netz der Flügel ist dünn, aber stabil und von einem Aderngeflecht gehalten. Die Flügel können unabhängig voneinander bewegt werden, wodurch der Libraner abrupte Richtungswechsel vollziehen, in der Luft stehen bleiben und auch Rückwärts fliegen kann. Diese Möglichkeiten machen den Libraner wohl zum besten Flugakrobaten, auch wenn seine Flugzeit nicht so groß ist, wie die eines Avesen. Der Unterkörper der Libraner besitzt eine Art Hinterleib. Dieser ermöglicht dem Libraner ein besseres Fliegen. Er wendet sich nach der Taille nach hinten hin ab und bietet Platz für zwei Beinpaare, also 4 Beine. Die Füße sind Klauen und an den Unterschenkeln besitzt der Libraner ausgewachsene Knochendornen. Beides nutzten die Libraner noch heute, um Beute aus der Luft heraus mit ihren Füßen und Beinen zu fangen. Die Beine stellen dann so eine Art Fangkorb dar. Libraner kleiden sich wie übliche Humanoiden, für ihren Unterkörper brauchen sie natürlich andere Maße. Für die Jagd oder auch im Kampf besitzen die Libraner jedoch auch Bekleidungen, bei denen die Beine und Krallenfüße frei sind.

Wesen: Ihr Spezies-Name Libraner deutet zwar auf den Begriff Libelle hin, stammt aber eigentlich vom Begriff Libra, der Waage bedeutet und offenbart ein wenig vom Wesen der Libraner. Libraner sind freundliche und ehrliche Wesen, die Gerechtigkeit sehr schätzen. Sie sind umgängliche und gastfreundliche Wesen. Zumindest so lange, wie sie nicht angegriffen oder ausgenutzt werden. Dann – oder auch wenn sie auf Jagd gehen – kann man mit Erstaunen erkennen, wie zielgerichtet und brutal sie vorgehen können.

Sprachen: Libraner sprechen odonisch. Das ist eine Sprache, die von den Libranern auf Green-Grass entwickelt wurde und auch von anderen dortigen Spezies häufig übernommen wurde. Sie ist vom Klangbild und vom Muster der menschlichen Sprache sehr ähnlich.

Name: Libraner haben Namen wie Donata, Episa, Uriel. Ihre Zunamen sind geographische Herkunftsbezeichnungen, z. B. Donata Hydropus. Die Zunamen werden also von vielen getragen, deuten also nicht auf ein familiäres Verhältnis, sondern auf den Herkunftsort. Das mag Besucher zuerst verwirren. Da es auf Green-Grass zwei größere Kolonien gibt, die Hydropus und Odonata lauten, heißen auch viele Libraner so mit Zunamen.

Lebensweise: Auch wenn Libraner wie typische Humanoiden ihre Nahrung lagern, zubereiten usw., so gehört es auch immer noch zu ihrem Wesen, dass sie ihre Nahrung noch häufig im Fliegen jagen. Libraner sind wahre akrobatische Jäger im Flug. Sie fangen sich vor allem Fische, Vögel und Säugetiere und größere Insekten, die es auf Green-Grass gibt. Nach der erfolgreichen Jagd wird die Beute dann Zuhause ordentlich zubereitet.

Ihre Fortpflanzung geschieht durch sexuelle Paarung, die sie meistens auch in der Luft vornehmen. Dafür sucht sich das Pärchen einen abgeschiedenen Ort, wo sie in der Luft künstlerisch ihren Sexualakt vollziehen. Das mag für manch einen heimlichen Zuschauer schön und erotisch aussehen, der Libraner mag das allerdings nicht gerne zur Schau stellen. Darum wird die Sexualität bei vielen auch Zuhause ausgelebt. Wie andere Mammaloiden gebärt die weibliche Libranerin ein Kind, das allerdings schon nach ca. 5 Monaten entbunden wird und anfangs noch sehr klein ist. Libraner können ein übliches Familienleben oder ein Single-Dasein führen. Sie werden allerdings nur ca. 50 Jahre alt.

Lebensraum: Libraner 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 errichten. 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 Libraner darum nie gehabt. Sie haben die großen Kolonien wie Hydropus oder Odonata aber stark mit bevölkert.

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 sogenannte 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. Konflikte wurden aber auch weiter auf Green-Grass 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 zu entwickeln und Besuchern den Aufenthalt in ihrer Heimat zu ermöglichen. Den Mantis begegnen die Green-Grass-Bewohner jedoch weiterhin sehr kritisch.

Politik: Die Libraner gehören zu den führenden Spezies, die in den Kolonien auf Green-Grass anzutreffen sind. Die Kolonien werden fast alle demokratisch geführt.

Image / Rollenspiel: Libraner sind umgängliche Wesen, die offen zu anderen Humanoiden sind. Lediglich zu den Mantis haben sie eine begründete Abneigung. Den Myrmen hingegeben begegnen sie offenherzig, weil die Myrmen den Bewohnern von Green-Grass oft das Leben gerettet haben. Libraner lieben das Leben und sie halten viel von Gerechtigkeit. Ungerechtes Verhalten wird bei ihnen schnell bestraft.

Regelhinweise:

- **SINN:** Durch die facettenreichen Augen erhalten die Libraner bei konzentrierten visuellen Einsätzen, z. B. beim Zielen + 2 WM.
- **Fliegen:** Libraner sind außerordentliche Flugakrobaten, die im Talent Fliegen einen hohen Startwert haben.
 - Sie benötigen zum Abheben und Landen keine extra Bewegung, sondern können aus dem Stand heraus mit einer Bewegung in die Luft hin fortfliegen. Auch in der Luft bewegen sie sich nicht nur in eine Richtung vorwärts, sondern können jederzeit in alle Richtungen hin fliegen, ohne Kurven fliegen zu müssen und sie können sich auch in der Luft an einem Ort halten.
 - Libraner können auch kurz in Wasser eintauchen. In dem Moment, wo sie unter Wasser sind, muss ihnen dann der TW auf Schwimmen gelingen. Wenn sie wieder auftauchen, können sie weiterfliegen. Durch ihre Flügelbewegungen wird das lastende Wasser sofort abgestoßen.
 - Nach 5 Min. Flugzeit verlieren sie – 1 VIT. Sie können eine Person transportieren und verbrauchen dann – 1 VIT mehr. Zum Transportieren können sie die Personen mit ihren Armen oder Krallenfüßen tragen (TW auf ST). Der Libraner fliegt 10 Felder schnell; mit einem 18er-Wert fliegt er 15 Felder schnell. Das Fliegen stellt eine dauerhafte Bewegung dar. Soll ein Libraner in der Luft angegriffen werden, wird die Attacke – 2 WM (außer wenn der Libraner im Flug steht). Wenn der Libraner einen Angriff im Flug durchführt, wird er trotz der Bewegung nicht – 2 WM. Konzentrierte Handlungen während des Fluges, wie z. B. das Tippen am Pulsator, werden jedoch – 2 WM.
- **Krallenfüße:** Alle 4 Krallenfüße richten 3 / 5 / 5+W12 TP an. Während der Libraner auf dem Erdboden steht, kann er zwei Krallenfüße gleichzeitig einsetzen, während er mit den anderen beiden standhaft bleibt. Zum Einsatz von zwei Krallenfüßen gleichzeitig muss ihm jedoch vorher die Beidhändigkeit (TW auf WS) gelingen. Im Flug kann er mit 4 Krallenfüßen gleichzeitig angreifen, wenn ihm zuvor die Beidhändigkeit gelungen ist. Bei der Jagd auf Beutetiere werden die Krallenfüße als eine Art Fangkorb genutzt, mit denen die Nahrung nach Hause gebracht wird.
- **Gleichgewichtsorgane:** Die Gleichgewichtsorgane am Kopf ermöglichen es dem Libraner gravitative Anomalien und natürliche EMP auf 1 Km Entfernung zu erkennen. Sie bemerken mögliche natürliche EMP-Entwicklungen oder Erdbeben schon W20 Min. vor dem Ausbruch.
- **Nachwachsen der Flügel:** Wird der Libraner am Flügel verletzt, kann er dennoch weiterfliegen, sofern es sich nicht um eine mittelschwere Wunde handelt. Bei einer mittelschweren Wunde wird das Fliegen – 2 WM. Bei einer schweren Wunde, also wenn der Flügel abgetrennt wurde, ist ein Fliegen unmöglich. Leichte und mittlere Wunden verheilen wie bei anderen Humanoiden.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 23 Jahre	11 = 30 Jahre	16 = 40 Jahre
2 = 19 Jahre	7 = 24 Jahre	12 = 32 Jahre	17 = 42 Jahre
3 = 20 Jahre	8 = 25 Jahre	13 = 34 Jahre	18 = 44 Jahre
4 = 21 Jahre	9 = 26 Jahre	14 = 36 Jahre	19 = 46 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 28 Jahre	15 = 38 Jahre	20 = 48 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, 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 hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, 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, aber führt 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 auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter 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	7	<ul style="list-style-type: none"> • Fliegen: Der Libraner benötigt keine extra Bewegungen fürs Abheben und Landen. Er kann sich im Flug außerdem in alle Richtungen bewegen. • Sinnesschärfe: Beim konzentrierten Sehen, z. B. beim Zielen wird der TW auf SINN + 2 WM. Der • Libraner spürt EMP und gravitative Anomalien.
Lebensenergie	5	
Mut	5	
Psinetik	/	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

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

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

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	7
Geschichte	5
Humanologie	5
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	5
Staatskunst	7
Waffenkunde	5
Zoologie	7

?	
---	--

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

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

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	7
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	7
Lügen	3
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	3
Spuren	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	3
Raumschiffführung	5
Robale	3
Sphäriker	5