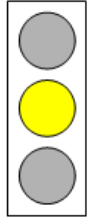


# SAURANER



**Kurzbeschreibung:** Sauraner sind Echsen-Humanoiden, mit einem schuppig-grünen Körper und einem Schwanz. Sie können sich ihrem Hintergrund farblich anpassen und an Wänden und Decken laufen und ein lähmendes Gift ausspeien. Sauraner sind gesellschaftsfähige Wesen, die allerdings einige sonderbare Angewohnheiten haben. Ihre Sprache besteht aus interessanten Schnalz- und Zischlauten. Vor Jahrtausenden gehörten die Sauraner zu den reptiloiden Spezies, die Teile der Dominium-Galaxie bevölkerten. Nach Jahren der Kriege flohen die Sauraner an zwei Orte. Sie versteckten sich im Telos-Sektor und führten dort wieder ein archaisches Leben und sie lebten im Exil bei den Chelonianern im Waho-Sektor.



**Klasse:** Reptiloid

**Gestalt:** Sauraner sind grüne oder bräunliche humanoide Echsenwesen. Sie sind etwas größer als Menschen und haben eine schuppige Haut. Sie besitzen bewegliche Augenlider, die sie auch unabhängig voneinander in verschiedene Richtungen bewegen können. Sie ermöglichen dem Sauraner ein konzentriertes Sehen. Im Kieferknochen befinden sich locker eingefügte Zähne. Ihre Zunge kann aus dem Mund heraus schnellen und dient so der Witterung, aber auch zur Nahrungsaufnahme von Insekten. Unter der Zunge befindet sich bei den Sauranern eine Giftdrüse, ein Kanal, mit dem sie ein Gift aus ihrem Mund ausspeien können.

Sauraner haben keine Haare. An ihrem Nacken, den Rücken hinunter zum Schwanz, haben sie einen leichten Kammansatz. Ihren Schwanz können sie zur Verteidigung nutzen. Sollte er abgetrennt werden, wächst er nach. Sauraner tragen häufig nur wenig oder leichte Bekleidung, da ihre Genitalien nicht offen zu Tage treten. Sie tragen in entsprechenden Arbeitsstellen jedoch die vorgegebenen Dienstbekleidungen.

**Wesen:** Sauraner haben die Angewohnheit, längere Zeit ein Objekt anzustarren. Das löst bei anderen Humanoiden gelegentliche Verwunderung und Skepsis aus. Es kann passieren, dass Sauraner mitten im Gespräch den Raum verlassen, weil sie sich kurzfristig entschlossen haben, etwas anderes zu tun. Man sollte bei einem Sauraner auch nicht mit dem Finger vorm Gesicht herumspielen, weil sie instinktiv zuschnappen oder ihre Zunge hinausjagt. Sauraner sind friedlich und freundlich, aber sie können in gefährlichen Situationen blitzschnell und ungeahnt zum Jäger werden. Wenn sie in eine ausweglose Situation geraten, kann es passieren, dass sie sich plötzlich tot stellen.

**Sprache:** Die Sauraner sprechen die reptiloide Sprache Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer zu erlernen ist. Die Sauraner, die aus dem Telos-Sektor stammen, führen als Fremdsprache häufig die elbische und menschliche Sprache. Von den Sauranern, die im Waho-Sektor leben, beherrschen einige noch die Koboldsprache als Fremdsprache.

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

**Lebensweise:** Sauraner leben von Insekten, Fischen und von kleinen Säugetieren, wie Mäusen. Bei der Nahrungssuche üben sie immer noch ein Interesse an der Beutejagd aus. Sie nehmen die Beute auch fast immer lebendig zu sich. Früchte stellen bei Sauranern eine delikate Nebennahrung dar.

Ihre Fortpflanzung geschieht sexuell. Die weibliche Sauranerin legt eine Woche nach ihrer Befruchtung 1 – 5 Eier, aus denen nach ca. 30 Tagen die Sauraner schlüpfen. Sauraner können einmal im Jahr gebären. Allerdings empfinden Sauraner keine sexuellen Bedürfnisse. Sie wissen instinktiv von der Möglichkeit der Befruchtung und lassen es dann zum Sexualakt kommen, der keine besonderen Gefühle für sie auslöst. Der mangelnde Sexualtrieb sorgte dafür, dass sich die Sauraner nie überbevölkert haben.

In der reptiloiden Welt gehört der ausfahrbare Kampfstab zu den typischen Waffen, der vielseitig einsetzbar ist, nämlich als Kurzspeer, Phaserwaffe und Explosivwaffe, die durch ein Identify-Modul auf den Nutzer abgestimmt ist. Diese Waffe wurde ihnen vor Jahrtausenden von den Kobolden vermittelt. Diese Waffe haben die Sauraner im Waho-Sektor weiterhin genutzt. Im Telos-Sektor haben die Sauraner die letzten Tausende von Jahre einfach nur den Speer genutzt. Inzwischen verwenden sie aber auch wieder fortschrittliche Waffen.

**Lebensraum:** Die Sauraner, die aus dem Telos-Sektor stammen, haben sich inzwischen im Weltall verbreitet und leben in unterschiedlichen Staaten. Einige leben auch dort noch gerne ein primitives Leben, wie indigene Völker in kleinen Siedlungen aus Pfahlbauten, mitten im Sumpf. Manche solcher Siedlungen ähneln einer Biberburg.

Im Telos-Sektor leben die Sauraner auf dem sumpfreichen Planeten Repere. Der Telos-Sektor ist ein Sternensystem mit einem Gelben Stern und diversen Planeten, von denen einer Repere ist und andere Planeten von Elben besiedelt wurden. Der sumpfreiche Planet Repere bietet den Sauranern ideale Lebensbedingungen. Sie haben sich dort ihre archaische Lebensweise noch zum großen Teil beibehalten.

Die Sauraner im Waho-Sektor machen 10 % der dortigen Bevölkerung aus. Die Chelonianer besiedelten vorrangig den Sektor. Das Sternensystem besitzt einen Roten Riesen und mehrere Planeten, von denen die Chelonianer und Sauraner 7 Planeten und einige Monde besiedelt haben. Die Gestirne sind sehr unterschiedlich und besitzen tropische warme Waldgebiete, Sumpfgebiete, Wüsten- und Wassergebiete. Die bewohnten Gestirne sind sehr naturbelassen und gesund, weil die Chelonianer keine umweltverschmutzten Lebensräume vertragen. Die Wohnsituation ist fortschrittlich. Es existieren auf den Gestirnen auch Unterwasser-Lebensräume, die aber vorrangig von den Chelonianern genutzt werden. Die überraschend positiven Kontakte zu anderen humanoiden Völkern in den letzten Jahren haben dazu geführt, dass sich einzelne Chelonianer und Sauraner wieder außerhalb ihres Systems bewegen. Der Hauptplanet im Waho-Sektor ist Sacharus-I und seine Hauptstadt heißt Lysergius.

Sauraner sind inzwischen an verschiedenen Orten im Weltall anzutreffen. Im Miranda-Sektor, im Raum der Allianz, leben viele Sauraner auf dem dschungelreichen Inselkontinenten Tropic des Planeten Beryll. Dort hat ein Sauraner auch das Amt als Senator übernommen. Viele der Sauraner sorgen dafür, dass auf Tropic die dort lebenden Dinosaurier geschützt werden.

Auch im Idna-Sektor haben sich Sauraner verbreitet. Betalon, das Tochterunternehmen von Alpha-Tech, ist eine Firma, die als Raumstation im Idna-Sektor existiert und Scitech-Veredelungen, Raumschiffteile, Waffen und Androiden herstellt. Von dem Waffenverkauf im krisenreichen Idna-Sektor profitiert die Firma sehr. Betalon wird vom Sauraner Zhul geführt.

**Geschichte:** Die Reptiloiden befanden sich schon in der Kosmischen Epoche, als sich andere Völker noch in der Metallzeit befanden. Sie waren anderen humanoiden Völkern also 5.000 Jahre weiter voraus. Neben den Reptiloiden waren auch Koblode in der Galaxis verbreitet, von denen sie Teile ihres technischen Fortschritts erlangten. Die 5 reptiloiden Völker stammen vom Planeten Huang, der heute dem Haus der Dragoner gehört. Von dort aus expandierten die Reptiloiden ins Universum. Sie besaßen damals noch keine Antriebssysteme, die das Reisen mit Lichtgeschwindigkeit oder Tachyonensprünge ermöglichten, aber sie fanden in ihrem System einen Metallbrocken vor, der aus Quantum- $\alpha$  bestand und der ihnen das Reisen mit einem Raumschiff durch einen Stringtor ermöglichte. Damit erreichten sie entfernte Sternensysteme in nur wenigen Sekunden, überall dorthin, wo ein weiterer Quantum- $\alpha$ -Brocken existierte. Aus bestimmten Sternensystemen mussten sich die Reptiloiden fernhalten, weil diese von Kobolden in Anspruch genommen wurden, so z. B. auch der Miranda-Sektor und der Rex-Sektor. Die Reptiloiden erlangen im Laufe der Jahrzehnte 5 Quantum- $\alpha$ -Brocken. Diese Metallbrocken wurden dann zum Wahrzeichen der jeweiligen 5 Reptiloiden-Häuser. Jedes Haus erhielt einen Quantum- $\alpha$ . Die großen Steine wurden auf dem Planeten Huang in den jeweiligen Regierungshäusern aufgestellt und symbolisierten die Führung des Volkes und die Teilhabe an den 5 Häusern.

Ungefähr 1.000 Jahre später kam es zum großen Krieg zwischen den Häusern. Die Dragoner forderten die Alleinherrschaft und wurden dabei von den Krokonen und anfangs auch von den Slingern unterstützt. Die Chelonianer und Sauraner standen auf der anderen Seite. Die Slinger wechselten im Laufe der Kriegsjahre immer wieder die Seite. Die Sauraner zerstörten daraufhin vier Quantum- $\alpha$ -Brocken. Lediglich die Dragoner waren noch in Besitz eines Quantum- $\alpha$ -Brockens. Die Sauraner wurden sehr dezimiert und gejagt und verloren ihre Heimat. Die Dragoner besetzten den Heimatplaneten Huang und den dazugehörigen Sternensektor Lu-Ap. Die Krokonen besetzten den Sternensektor Anina. Die Slinger besetzten den weit entfernten Sternensektor Xela. Die Chelonianer besetzten den weit entfernten Sternensektor Waho. Und die Sauraner lebten im Verborgenen auf dem Planeten Repere im Telos-Sektor und im Exil bei den Chelonianern im Waho-Sektor. Die Allianz der 5 Häuser war gebrochen. Lediglich die Allianz zwischen den Dragonern und den Krokonen blieb bestehen.

Während die Sauraner mit den Chelonianern im Waho-Sektor ihre Gestirne besiedelten, ließen sich die Sauraner auf Repere, im Telos-Sektor, in die Zeit zurückfallen und führten fast 4.000 Jahre lang ein archaisches Leben, ohne technischen Fortschritt. Die Geschichten von früher wurden immer mehr zu Mythen, denen kaum noch ein Sauraner glaubte. Schließlich trafen die Elben auf die Sauraner, worauf die Sauraner sich dem Fortschritt wieder öffneten. Das weckte auch das Interesse der sauranischen Chronisten, die Mythen auf eine mögliche Echtheit wieder zu überprüfen. Die Mythen veranlassten Forscher, nach den alten reptiloiden Lebensräumen zu suchen. Diese fanden sie schließlich auch und erkannten, dass die reptiloiden Spezies noch existieren.

Seitdem die Besucher in den Waho-Sektor gekommen und dort positive Kontakte mit den Chelonianern und Sauranern gemacht haben, haben diese Spezies sich auch entschlossen, ihr Leben wieder außerhalb ihres Sternensystems zu führen.



**Politik:** Die Sauraner auf dem Planeten Repere leben in verschiedenen Völkern, die als Groß-Stämme bezeichnet werden. Die meisten dieser Stämme kommen miteinander gut aus und viele der Stämme fördern den politischen extraterrestrischen Kontakt, vor allem zum Elbischen Königreich. Die sauranischen Völker sind besonders demokratisch geprägt. Die einzelnen Stammesgemeinschaften werden von Ältesten geführt. Bei wichtigen Entscheidungen werden meist alle Stammesmitglieder angehört, die zu so genannten Thing-Sitzungen zusammenkommen. Größere Stammesgemeinschaften werden von einem Häuptling geleitet, der von erfahrenen Kriegern und Akademikern beraten wird. Wenn die Stämme zu übergreifenden Verhandlungen zusammenkommen, führen die Abgeordneten oft langwierige politische Diskussionen, die dann plötzlich blitzartig schnell Ergebnisse formulieren. Das ist ein typisches Charakteristikum von Sauranern. Die sauranische Demokratie wird auf Platz 2, gleich nach der ivesischen, als eine äußerst gut funktionierende Demokratie bewertet.

Die Sauraner auf Repere hatten bis zur Entdeckung durch die Elben verschiedene Währungen, teilweise auch gar keine Währungen. Es gab und gibt bis heute noch sauranische Völker, die ihre Kultur gänzlich ohne Währung führen können. Inzwischen nutzen viele sauranischen Völker die telosische Währung des Elbischen Königreichs.

Im Waho-Sektor führen die Chelonianer und Sauraner eine Demokratie. Die 7 Planeten bilden den Waho-Rat, der die Belange im Sternensektor sichert. Der dortige Präsident ist der Chelonianer Rasos. Als Währung führen die Bewohner von Waho noch die alten Rep's. Dabei handelt es sich um runde plastizide Münzen, die mit einem Guthaben beschrieben werden.

Im Miranda-System, auf dem Planeten Beryll, existiert der Kontinent Tropic, der zum Staatensystem der Allianz gehört. Hier leben viele Sauraner und der Staat wird demokratisch von einem sauranischen Präsidenten geführt, der auch Senator im Rat der Allianz ist.

**Kultur:** Sauranische Völker haben alle gemeinsam, dass sie ihre Toten in den „Türmen des Schweigens“ bestatten. Die Türme sind nach oben hin offen, so dass aasfressende Vögel den Leichnam beseitigen. Die Bestattungen werden als feierliche Rituale zelebriert. Obgleich diese Form eine einfache Form der Totenbeseitigung ist, schützte sie auf diese Weise auch immer vor Seuchen.

Sauraner sind recht musikalisch veranlagt im Umgang mit beeindruckender Trommel- und Percussionsmusik.

**Rituale:** Jährlich finden bei vielen sauranischen Stämmen die Volksfeste statt, in denen die jungen Sauraner als nun Erwachsene geehrt werden. Die jungen Sauraner rezitieren dann stolz die Ahnen ihrer Stämme auf. Viele der jungen Sauraner führen dies in einer Art Sprechgesang auf. Dieses Volksfest wird viel von beeindruckender Trommelmusik begleitet.

**Rollenspiel:** Der Sauraner ist im Spiel gelegentlich apathisch abwesend, sieht verträumt durch die Gegend oder starrt sein Gegenüber intensiv lange an, bis er dann plötzlich und überraschend etwas anderes tut. So verlässt der Sauraner auch schon mal mitten im Gespräch die Runde, um etwas anderes zu tun oder er trifft für sich plötzlich eine Entscheidung. Wenn man mit der Hand zu nah in seine Gesichtsgegend kommt, kann es passieren, dass der Sauraner versehentlich und instinktiv zuschnappt, was ihm auch peinlich ist. Da Sauraner kein sexuelles Triebempfinden haben, kann man sie auch nicht sexuell verführen.

**Fähigkeiten:** Sauraner können an glatten Wänden klettern, mit ihrem Schwanz zuschlagen, die Farbe des Hintergrunds annehmen, Gift aus ihrem Mund speien, sie sind reaktionsschnell, und sie können mit der Zunge Insekten einfangen. Sauraner scheuen nicht den Kampf, wenn sie aber in eine ausweglose Situation kommen, können sie sich augenblicklich tot stellen. Auch durch eine einfache Untersuchung macht der Sauraner noch einen toten Eindruck. Einige Sauraner sind Psinetiker.



**Regelhinweise:**

- Der Schwanz des Sauraners 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 Sauraner leicht bewegungseingeschränkt. Er erhält für diesen Zeitraum - 1 in REFL und - 2 WM auf alle beweglichen Talente. Ansonsten kann der Sauraner den Schwanz als Waffe verwenden. Zum Kampf wird das Talent Nahkampf verwendet. Er richtet 2 / 3 / 3+W12 TP an. Der Schwanz ist 1 m lang und bei Sauranern, die schon 50 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 Sauraners auf 5 x 5 m ausgeweitet wird.
- Camouflage: Sauraner können mit ihrer Haut die Farbe des Hintergrunds annehmen. Ist der Sauraner nicht bekleidet, kann er sich dadurch gut verbergen. TARN wird dann + 2 WM.
- Giftdrüse: Die Giftdrüse unter der Zunge kann einmal am Tag genutzt werden. Das Gift wird Raner-Toxin genannt. Es handelt sich dabei um ein Neurotoxin. Araner, Arachniden, Drachen, Reptilien und Reptiloiden sind gegen das Gift immun. Kleine Säugetiere sind sekundenschnell gelähmt. Bei Sauranern ist das Raner-Toxin konzentrierter als z. B. beim Araner, es wirkt bereits durch Kontakt auf der Haut. Die Körperpartie eines Humanoiden ist dann innerhalb von W6 Aktionen gelähmt und die Lähmung hält W6 ¼ Std. lang an. Außerdem erleidet der Betreffende durch das Gift - 1 LE und - 1 VIT. Gerät das Gift direkt in die Blutbahn, wird der Betreffende für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Der Sauraner kann das Gift 3 m weit speien. Als Talent wird dafür MOT genutzt.
- Klettern: Sauraner können an Wänden laufen. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- Visuelle Sinne: Der Sauraner kann mit seinen Augen gut sehen. TW, die das konzentrierte Sehen betreffen, z. B. beim Zielen, werden + 2 WM.
- 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“!)
  - Sauraner haben allerdings eine Komfortzone von 15 - 30 °.
  - Gerät die Temperatur allgemein für länger als eine Stunde unter 10 °, wird der Sauraner 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 Kampfreiherfolge erhält der Sauraner W6 Punkte weniger.
- Totenstarre: Wenn der Sauraner in einer gefährlichen Situation keinen Ausweg mehr sieht, kann er sich in eine Totenstarre begeben. Er fällt dann sofort um und macht den Anschein tot zu sein. Selbst Sanitäter, die Puls und Atmung suchen, werden fälschlicherweise glauben, dass der Sauraner tot ist. Ein Diagnoster erkennt das allerdings. Um die Totenstarre erfolgreich durchzuführen, muss der Sauraner einen TW auf WS schaffen. Misslingt der TW, begibt sich der Sauraner zwar in die Totenstarre, aber bei genauer Beobachtung würde man erkennen, dass der Sauraner nicht tot ist.
- Psinetik: Unter den Sauranern gibt es einige Psinetiker. Diese werden dann oft als Schamanen genutzt, die ihren Stamm beratend zur Seite stehen oder sie nutzen ihre Kräfte als Krieger.

# 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

- Sauraner, die 50 Jahre alt sind, haben eine Schwanzlänge von 2 m.
- 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	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 - 7	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> 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	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> 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	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 - 13	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 - 15	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 - 17	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 - 20	<b>Freie Wahl!</b>

...



W20	Partnerschaft
1 – 11	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
12 – 14	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft, aber zunächst nur aus freundschaftlicher Bindung heraus. Die beiden wissen, dass die Partnerschaft eines Tages oder demnächst zur Fortpflanzung dienen wird. Ob das Paar zusammen lebt, entscheidet der Spieler.
15 – 17	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet. Dabei handelt es sich um eine freundschaftliche Liebesbeziehung und nicht um eine erotische. Das Paar beabsichtigt auch Kinder zu kriegen oder haben bereits welche; das entscheidet sich bei der Kinderermittlung.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Kinder
1 – 9	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	<b>Pflegekind:</b> Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	<b>Mehrere Kinder:</b> 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	<b>Kinder und Enkel:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

## 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Klettern:</b> Der Sauraner kann an glatten Wänden klettern. Er erhält auf das Talent Klettern stets + 2 WM.</li> <li>• <b>Sinnesschärfe:</b> Bei konzentrierten Blicken, z. B. beim Zielen, erhält der Sauraner + 2 WM.</li> <li>• <b>Tarnen:</b> Der Sauraner kann die Farbe des Hintergrunds annehmen. Er erhält auf das Talent stets + 2 WM.</li> </ul>	
Lebensenergie	5		
Mut	5		
Psinetik	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	5
Mechanik	5
Viehzucht	3

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

?	
---	--

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

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

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	7
Instinkt	5
Jagen	7
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	7
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
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	5
Raumschiffführung	5
Robale	5
Sphäriker	5