Myranische Spezies

FANPRODUKT

Myranische Spezies

Eine Spielhilfe von *Cifer*

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Procyon Superior

Nutzung als Beschreibung außerhalb wissenschaftlich-optimatischer Kreise unüblich, eine Eigenbezeichnung hat sich bisher nicht durchgesetzt

Die wenigen Exemplare der "Spezies" Procyon Superior ähneln äußerlich anthropomorphen Waschbären. Abgesehen von ihrem aufbrausenden Wesen haben sie nur wenige Gemeinsamkeiten, eine gemeinsame Kultur gibt es quasi nicht.

Herkunft und Verbreitung: Procyon Superior entstammt den Chimärenlabors der Phraisopos, wo es als Chimäre auf Humusbasis unter Leitung des Adeptus Exemptus Manteres ti Phraisopos erzeugt wurde. Nachdem die Forschungseinrichtung inklusive ihrem Leiter einem Unfall mit bis heute unbekannter Ursache zum Opfer fiel, ließ der Nachfolger Keros dir Phraisopos die Experimente abbrechen und zumindest offiziell alle Chimären tilgen. Praktisch waren bereits einige entflohen, andere wurden in die Dienste des Hauses oder unterschiedlicher Verbündeter gegeben.

Körperliche Grundlagen: Die Chimären entsprechen körperlich im Wesentlichen anthropomorphen Waschbären. Weitere Bestandteile sind dank der Vernichtung aller Unterlagen unbekannt, spekuliert wird aber über Vielfraße oder gar aus Aventurien importierte Schneelaurer, die für die angesichts der geringen Größe ungewöhnliche Muskelkraft wie auch das üble Temperament verantwortlich sind. Auch eine intelligente Art ist offensichtlich in der Mixtur enthalten gewesen.

Procyon Superior wird etwa 80cm groß. Im Gegensatz zu seinen Waschbärursprüngen beherrscht es aufrechten Gang und verfügt über zwei geschickte Hände mit opponierbaren Daumen und leichten Krallenansätzen, die die Kletterfähigkeiten verbessern. Die Augen der Spezies sind gut an Dämmerlicht angepasst und hervorragend zum Abschätzen von Entfernungen geeignet, könnten also eventuell von einem Raubvogel stammen.

Eine maximale Lebensspanne ist noch unbekannt, dürfte aber relativ niedrig liegen. Ob die Chimären untereinander fortpflanzungsfähig sind, ist ebenfalls unbekannt.

Mentalität: Viele der Chimären sind aktuell vor allem damit beschäftigt, ihren Platz in der Welt zu finden. Ohne eine Kindheit, die sie mit einem Wertegerüst ausgestattet hat, sind sie oftmals dabei, unterschiedliche Verhaltensweisen auszuprobieren. Gleichzeitig hat ihnen mindestens eines ihrer Bestandteile einen gehörigen Jähzorn vermacht, der sie oftmals eher gegen Widerstand ankämpfen als Schwierigkeiten umgehen lässt.

Übliche Lebensweise: Die in alle Winde verstreuten Exemplare der Spezies haben bisher keine eigene Kultur entwickelt. Durch ihr widerborstiges Wesen bleiben sie oftmals Einzelgänger, andere haben sich jedoch bereits in die jeweils umliegenden Kulturen integriert. Exemplare mit einem Hang zur Gewalttätigkeit suchen oftmals technologische Mittel, ihre geringe Körpergröße auszugleichen. Magiebegabte Chimären sind nicht bekannt, würden aber vermutlich die natürliche Repräsentation nutzen oder eine in ihrer Umgebung verbreitete Tradition annehmen.

PROCYON SUPERIOR
Generierungskosten: 14 GP
Hauptfellfarbe: (W20) 1-5: dunkelgrau, 6-17: hellgrau, 18-20: braun
Augenfarbe: (W20) 1-9 schwarz, 10-13 braun, 14-19 grau, 20 rot
Körpergröße: 70+3W6 cm
Gewicht: ca. 10-20 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: MU+1, GE+1, FF+1, KK-1
LE-Mod.: +10 LeP
AU-Mod: +10 AuP
MR-Mod: -3
Automatische Vor- und Nachteile: Begabung Klettern, Begabung Schwimmen, Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Flink, Natürlicher Rüstungsschutz 1 (Fell) / Jähzorn 6, Winzwüchsig
Übliche Kulturen: Alle
Talente: keine Modifikationen

Die Arboreter

ein Arboreter, eine Arboreterin, arboretisch

Die Baumwesen, die als Arboreter bekannt sind, sind die Hünen der Wälder. Mit stoischer Ruhe und einem eher simplen Gemüt behüten sie ihre Forste, wenn sie nicht auf jahrzehntelange Wanderschaft gehen.

Herkunft und Verbreitung: Als uralte Spezies natürlichen Ursprungs sind die Arboreter fast überall in Myranor zu finden, auch wenn sie außerhalb der größten Waldgebiete sehr selten sind. Im Pardirdschungel gibt es hingegen ganze Kolonien.

Körperliche Grundlagen: Die Arboreter sind entfernt humanoid, allerdings vollständig aus Holz, Borke und einzelnen Blättern bestehend und zumeist den Bäumen ihrer Umgebung ähnelnd. Während der Torso aus einzelnen Holzblöcken besteht, werden die Gliedmaßen von mehreren umeinander geschlungenen wurzel- oder astartigen Elementen gebildet. "Volljährige" Exemplare werden zwischen zweieinhalb und drei Meter groß, wachsen aber im Laufe ihres Lebens noch weiter. Eine natürliche maximale Lebensdauer ist unbekannt, allerdings werden Arboreter mit zunehmendem Alter geistig wie körperlich unbeweglicher, bis sie schließlich nach etwa zweihundert Jahren im Boden verwurzeln. Verwurzelte Arboreter entwickeln quasi-telepathische Fähigkeiten, mit denen sie in Kontakt zu anderen Verwurzelten in großer Entfernung stehen.

Männliche und weibliche Arboreter sind nur von der eigenen Spezies zu unterscheiden. Eine Paarung findet zumeist in einer der Kolonien im Pardirdschungel oder bei zwei reisenden Exemplaren statt, die zufällig aufeinander treffen. Hierbei entlässt das männliche Baumwesen eine Wolke phosphoreszierender Pollen, die das weibliche befruchten und binnen zwei Monaten einen einzelnen Ableger erzeugen lassen.

Mentalität: Als Geschöpfe von gewaltiger Größe und entsprechendem Gewicht sind Arboreter bereits in jungen Jahren sehr bedächtig – andere Rassen bezeichnen sie auch schlicht als langsam, die Beleidigung "Holzkopf" kommt nicht von ungefähr. Speziell mit anderen Sprachen scheinen sie oft Probleme zu haben. Im Alter werden die Baumwandler zwar zunehmend weiser, aber gleichzeitig im Wortsinne langsamer. Eine Diskussion zwischen Verwurzelten kann Wochen dauern.

Übliche Lebensweise: Arboreter in den großen Wäldern haben eine primitive Kultur entwickelt, die sich zumeist um das Wohl und den Schutz des Waldes und der darin stehenden Verwurzelten dreht, welche das verehrte Zentrum der Gemeinschaft darstellen und über ihre Telepathie den Kontakt mit anderen Kolonien aufrechterhalten. Früher oder später packt viele Arboreter die Wanderlust, in der sie jahrzehntelang durch Myranor streifen, bevor sie sich einen neuen Wald suchen, in dem sie die nächsten Dekaden verbringen.

Kriegerische Arboreter nutzen zumeist gewaltige Keulen und zusätzliche Hartholzplatten als Panzerung (Werte wie menschliche Hartholzpanzer), wobei es unter imperialen Gelehrten weiterhin ein Streitthema ist, ob die Platten vom Arboreter selbst ausgebildet oder aus anderem Holz angefertigt werden.

ARBORETER
Generierungskosten: 25 GP
Borkenfarbe: (W20) 1-5 braun, 6-9 grau, 10-13 graugrün, 14-17 grün, 18-20 weiß
Augenfarbe: (W20) 1-3 Amethyst, 4-7 Topas, 8-11 Smaragd, 12-15 Bernstein, 16-20 Saphir
Körpergröße: 240+5W20 cm
Gewicht: Größe*2 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: KL-2, KK+3, KO+2
LE-Mod.: +12 LeP
AU-Mod: +12 AuP
MR-Mod: -5
Automatische Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Eisern, Hünenwüchsig, Pflanzliches Lebewesen (entspricht mineralischem Lebewesen), Photosynthese I
Übliche Kulturen: Bäuerlich, Barbarisch
Talente: keine Modifikationen