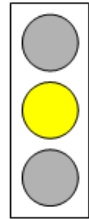


DRAGONER



Kurzbeschreibung: Humanoide Drachenwesen, die den 5 Häusern der Reptiloiden angehörten und einige Sternensysteme der Dominium-Galaxie bevölkerten. Nach Jahren der Kriege ist es ihnen gelungen den Heimatsektor Lu-Ap zu annektieren. Die Dragoner gelten als kriegerische Spezies, die auch feindselig auftreten kann. Es gibt unter den Dragonern viele Stämme, die stets um die monarchische Führung des Volkes streben. Dragoner können Feuer aus ihrem Mund speien.

Klasse: Reptiloid

Gestalt: Dragoner haben eine grün-graue schuppige Haut. Sie bewegen sich wie übliche Humanoiden auf zwei Beinen fort, gehen aber eher gespreizt. Ihre muskulösen Beine machen den Dragoner zu einem schnellen Läufer. Sie haben einen Schwanz, mit dem sie zuschlagen können. Ihre schuppige Haut schützt sie vor Verbrennungen und bietet einen leichten Schutz gegen Treffer. Anstelle von Haaren hat der Dragoner auf seinem Kopf einen Kammansatz, an dem leichte flaumige Federn wachsen. Die Finger und Zehen haben leichte Krallen. Daneben besitzt der Dragoner am Unterarm, bzw. aus dem Ellbogen heraus eine nach hinten ausgerichtete Sichelkrallen, die er zum Festhalten und Klettern nutzen kann, aber ebenso zum Kämpfen. Das Gesicht ist reptilienartig und zur Nase hin ausgerichtet, wie bei einer Schnauze. Der Mund ist mit spitzen Zähnen ausgestattet, das den ursprünglichen Dragoner als reinen Beutejäger offenbart. Anstelle einer Nase befinden sich vorne zwei Nasenlöcher. Der Atem gibt einen Geruch von Phosphor von sich. Dragoner tragen edle, leichte Gewandungen und im Kampf auch gerne auffallende Schutzbekleidungen. Dragoner sind wechselwarme Wesen, deren Körpertemperatur sich der Außentemperatur anpasst.

Wesen: Dragoner gelten als aggressive und gewaltbereite Wesen. Sie sind herrschaftlich-territorial veranlagt und streben im Kampf eher ihre Aufopferung anstelle einer Niederlage an. Sie sehen sich selbst als eine Spezies, die anderen überlegen ist. Sie sind außerdem strategisch schlau.

Sprache: Die Dragoner sprechen die reptiloide Sprache Ssrahh. Ein Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer zu erlernen ist. Dragoner beherrschen nur wenige Fremdsprachen. Da die Reptiloiden schon vor langer Zeit ins Universum expandierten, beherrschen sie am ehesten die Koboldsprache als Fremdsprache.

Namen: In ihren Namen finden sich häufig R-, S- und H-Konsonanten, wie z. B. Hahos, Groro, Rasselia, Sasqua. Dragoner verwenden zudem auch die Namen ihrer Stämme als bedeutende Zunamen.

Lebensweise: Dragoner essen im Grunde alles, fleischlich wie pflanzlich. Anders als viele andere Reptiloiden können sie sich nicht von Aas ernähren. Wie übliche Humanoiden führen sie allerdings auch eine Vorratshaltung. Die Nahrung, die sie zu sich nehmen, wird weniger gekaut, sondern eher gerissen und geschluckt.

Ihre Fortpflanzung geschieht auf übliche sexuelle Art. Dragoner führen einzelne Lebensstile, wie auch Partnerschaften und haben ein familiäres Bewusstsein. Die Kinder werden von ihren Eltern groß gezogen und gründen irgendwann vielleicht ihre eigenen Familien. Die weibliche Dragonerin entwickelt nach ihrer Befruchtung ein Ei, das nach 2 Monaten ausgetragen wird. Das Ei wird von den Eltern geschützt, bis sich schließlich nach ca. 6 Monaten das Baby daraus befreit.

Dragoner werden ca. 100 Jahre alt.

Da sich im Kindesalter bei den Dragonern der Feueratem entwickelt, haben die Eltern viel damit zu tun, den Kindern den vernünftigen Einsatz ihres Feueratems beizubringen. In Sachen Feuerwehr sind die Dragoner zumindest gesellschaftlich gut organisiert.

Dragoner horten gerne private Reichtümer Zuhause, z. B. besondere Metalle, Edelsteine, Rep-Münzen.

In der reptiloiden Welt gehört der ausfahrbare Kampfstab zu den typischen Waffen, der vielseitig einsetzbar ist, nämlich als Kurzspeer, Phaserwaffe und Explosivwaffe, der durch ein Identify-Modul auf den Nutzer abgestimmt ist. Diese Waffe wurde ihnen vor Jahrtausenden von den Kobolden vermittelt.

Lebensraum: Dragoner leben im Lu-Ap-Sektor (J1), den sie vor langer Zeit für sich annektiert haben. Der Lu-Ap-Sektor besitzt einen Gelben Zwerg als Zentralgestirn. Im Lu-Ap-Sektor existieren 12 bewohnbare Planeten und kleinere Monde, die von Dragonern und einigen Krokonen besiedelt sind. Es existieren dort auch kleine Gruppen von Chelonianern, Sauranern und Slingern, die gesellschaftlich wenig Rechte haben und nur niedere Arbeiten ausführen dürfen und keine politische Beteiligung erhalten.

Die Planeten sind geologisch unterschiedlich, vornehmlich aber mild bis warm, waldreich und gebirgig und besitzen relativ viele Vulkane. Der Hauptplanet der Dragoner ist Huang und die Hauptstadt heißt Hort.

Die Dragoner besitzen fortschrittlich gut gerüstete Raumschiffe. Ihr eigenes System wird von Militärschiffen bewacht. Erst durch den Kontakt mit anderen Spezies in den letzten Jahren eigneten sich die Dragoner das Antriebssystem des Tachyonensprungs an.

Geschichte: Die Reptiloiden befanden sich schon in der Kosmischen Epoche, als sich andere Völker noch in der Metallzeit befanden. Sie waren anderen Gestirnen also 5.000 Jahre weit voraus. Neben den Reptiloiden waren auch Kobolde in der Galaxis verbreitet, von denen sie Teile ihres technischen Fortschritts erlangten. Die 5 reptiloiden Völker stammten vom Planeten Huang, der heute dem Haus der Dragoner gehört. Von dort aus expandierten die Reptiloiden ins Universum. Sie waren nicht in Besitz heutiger Antriebe, wie Lichtgeschwindigkeit oder Tachyonensprünge, aber sie fanden in ihrem System einen Metallbrocken vor, der aus Quantum- α 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 Quantum- α -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 Jahre 5 Quantum- α -Brocken. Diese Metallbrocken wurden dann zum Wahrzeichen der jeweiligen 5 Reptiloiden-Häuser. Jedes Haus erhielt einen Quantum- α . Die großen Steine wurden auf dem Planeten in den jeweiligen Regierungshäusern ausgestellt 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 im Laufe der Kriegsjahre 4 Quantum- α -Brocken. Der übrige Quantum- α -Brocken befindet sich bis heute noch im Besitz der Dragoner. 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 besetzte 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 auf Waho. Die Allianz der 5 Häuser war gebrochen. Lediglich die Allianz zwischen den Dragonern und den Krokonen blieb bestehen. Die Dragoner und die Krokonen halten immer noch einen positiven Kontakt zueinander. Im Grunde sind die Krokonen den Dragonern eher hörig.

Politik: Die Dragoner führen eine Monarchie. Ihr König ist Rasius V., aus dem Stamm Barius. Die Dragoner führen die Währung Rep's, die schon vor dem großen Krieg als Währung galt. Dabei handelt es sich um runde plastizide Münzen, die mit einem Guthaben beschrieben werden.

Kultur: Die Dragoner bestatten ihre Verstorbenen in den Vulkanen auf ihren Planeten. Dieser alte Brauch wird seit Jahrtausenden geführt. Um dem Handhabbar zu werden, wurden so genannte „Totenstraßen“ errichtet, die zu diesen Vulkanen führen. Da es nicht immer möglich war und ist, die Toten in die Vulkane zu kriegen, wurden sie häufig auch auf den Vulkanbergen verbrannt. Dabei ist es Sitte, dass ein naher Verwandter den Scheiterhaufen mit seinem Feuerspei entzündet. Die Beerdigungen sind kulturelle Veranstaltungen. Die Vulkanberge werden staatlich verwaltet, so dass die Bestattungen ordentlich geführt werden können.

Die Dragoner sind stolz auf ihren eigenen Stamm und versuchen ihrem Stamm auch stets die beste Macht zu verleihen. Zu den 10 führenden Stämmen gehören Akkletius, Barius, Davan, Gomorros, Hadron, Lysan, Mordan, Oslan, Quasal und Sodan.

Rituale: Neben Geburtstagen und anderen kleinen Festen, existiert in der dragonischen Welt vor allem das jährliche Siegesfest, an dem an das Ende des Krieges erinnert wird und die Dragoner und Krokonen als Gewinner gefeiert werden. Außerdem gibt es noch die jährlichen Festtage des Feuers. Dabei handelt es sich um eine Woche im Herbst, der die dunkle Jahreszeit einziehen lässt und bei denen die Dragoner symbolisch Fackeln und große Holz- und Strohhäufen entzünden.

Image: Die Dragoner sind ein Volk, das viel Wert auf ihr Territorium und auf siegreiche Kämpfe setzt. Die Begegnung mit ihnen ist nicht ungefährlich. Oft greifen Dragoner willkürlich an, bevor eine Diplomatie stattfindet. Sie erobern auch gerne fremde Schiffe.

Mit den Krokonen verstehen sich die Dragoner gut. Sie sind ihre Verbündeten und den Dragonern eher untergeben. Den anderen reptiloiden Spezies begegnen die Dragoner kritisch und herablassend. In ihren Augen sind die Chelonianer, Sauraner und Slinger Verräter gewesen, die einen Krieg unabdingbar gemacht haben.

Die Kobolde nennen alle Reptiloiden spöttisch „Kriecher“, weil Reptilien in ihrer Entwicklung an Land gekrochen kamen.

Rollenspiel: Dragoner sind eine eher gewalttätige Spezies, die aber durchaus auch diplomatisch schlau sein kann. Sie wägen dabei ab, was sich für sie lohnt. Ihr Feueratem ist im Kampf eine herausragende Waffe. Dragoner sehen sich als eine überlegene Spezies. Lediglich den Kobolden begegnen sie mit Vorsicht. Wenn ein Dragoner auf einen Chelonianer, Sauraner oder Slinger trifft, kann das zu einem Konflikt führen. Der Charakter muss in seiner Biographie klären, welchem der 10 Dragoner-Stämme er angehört.

Fähigkeiten: Der schuppige Körper der Dragoner bietet ihnen eine gewisse Rüstung und schützt sie vor Feuer. Ihren Schwanz können sie zum Kämpfen einsetzen, ebenso auch ihren Biss und ihre Krallen, zu denen auch die Sichelkrallen am Ellenbogen gehört. Ihre gefährlichste Waffe ist der Feueratem.

Regelhinweise:

- **Feueratem:** Der Dragoner kann einmal je $\frac{1}{4}$ Std. einen Feueratem abgeben, der eine Reichweite von bis zu 5 m hat und 5 TP anrichtet. Eine Flamme brennt an dem Ort weiter und kann sich ausbreiten (siehe Sonderregeln zum Feuer!) Als Talentwurf nutzen sie dafür MOT. Es handelt sich im Kampf um eine Bewegung, mit vollem körperlichen Einsatz.
- **Schuppenhaut:** Der Dragoner besitzt + 2 NBS und ist mit + 5 NRS gegen Feuer geschützt.
- **Krallen:** Die kleinen Krallen an Händen und Füßen können 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten.

- **Sichelkrallen:** Die Sichelkrallen richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Der Einsatz im Kampf wird jedoch – 2 WM, da der Stoß aus dem Ellbogen herauskommt. Die Sichelkrallen kann zum Festkrallen genutzt werden und der Dragoner kann sie zum Klettern auf Bäumen einsetzen, wodurch der TW auf KL + 2 WM wird.
- **Biss:** Der Biss richtet 3 / 4 / 4+W12 TP an.
- **Schwanz:** Mit dem Schwanz kann der Dragoner zuschlagen. Er reicht 1 m weit und verursacht 3 / 4 / 4+W6 TP, wie ein Stein. Zum Kämpfen wird das Talent Nahkampf verwendet.
- **Rennen:** Dragoner haben muskulöse Beine und rennen darum 1 Feld weiter.
- **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“!)
 - Dragoner haben allerdings eine Komfortzone von 15 – 30 °.
- **Stämme:** Die dragonischen Stämme sind sich oft ungeeint und streben nach der führenden Macht. Derzeit regiert der Stamm Barius die dragonische Welt. Der Charakter muss einem Stamm angehören.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 45 Jahre	16 = 70 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 50 Jahre	17 = 75 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 55 Jahre	18 = 80 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 35 Jahre	14 = 60 Jahre	19 = 85 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 40 Jahre	15 = 65 Jahre	20 = 90 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. Der Dragoner kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
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.
- Der Dragoner erhält das speziesbedingte PM Herrschsucht oder Pyromanie, das aber abgelehnt werden kann.

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"> Motorik: Dieses Talent nutzt der Dragoner für seinen Feueratem.
Lebensenergie	7	
Mut	7	
Psinetik	/	
Vitalität	5	
Willensstärke	7	

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Reiten	5
Rennen	7
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	3
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	5
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	5

?	
---	--

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

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

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