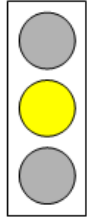


KROKON



Kurzbeschreibung: Die Krokonen sind humanoide Krokodilwesen, die den 5 Häusern der Reptiloiden angehören und einige Sternensysteme der Dominium-Galaxie bevölkerten. Nach Jahren des Krieges besiedelten sie vor allem den Sektor Anina. Auffällig an ihnen sind der lange Schwanz, der gepanzerte Rücken und die lange, mit Zähnen bestückte Schnauze. Krokonen sind vorrangig Wasser- und Sumpflebewesen, können sich aber ebenso an Land bewegen.

Klasse: Reptiloid

Gestalt: Krokonen haben eine grüne schuppige Haut und ihr Rücken ist bis hinunter zu ihrem langen seitlich abgeflachten Schwanz mit Knochenplatten geschützt. Sie bewegen sich wie übliche Humanoiden auf zwei Beinen fort, gehen aber eher gespreizt. Die Finger und Zehen haben leichte Krallen und zwischen den Fingern und Zehen sind Schwimmhäute. Das Gesicht ist eine lange und breite Schnauze, die mit vielen Zähnen bestückt ist. Die Nase liegt in Form von Nasenlöchern vorne oben auf der Schnauze. Ebenso sind die Augen zum Kopf hin auf der Schnauze. Die hoch angebrachte Nase und die Augen ermöglichen es dem Krokon im Wasser lauernd zu warten oder sich schwimmend fortzubewegen, so dass nur Nase und Augen heraus schauen. Auf diese Weise kann der Krokon atmen und sehen, während alles andere von ihm unter Wasser ist. Mit seiner Schnauze kann er dabei nach Nahrung schnappen und sie unter Wasser fressen, während er weiter atmet. Sein Biss ist überaus kräftig. Die Zähne des Krokonen wachsen stets nach. Der Zahnwechsel findet fast jährlich statt. Der Krokon ist ein großer Humanoid, meist 2 – 2,50 m groß und so kann seine Schnauze oder sein Schwanz 2 m weit reichen. Krokonen wachsen fast ihr Leben lang. Umso älter sie sind, desto größer sind sie. Auch die Knochenplatten auf ihrem Rücken wachsen stets nach und werden umso massiver, je älter sie werden. Krokonen sind eher nachtaktiv. Mit ihren Augen können sie gut im Düstern sehen. Krokonen haben keine Haare. Krokonen tragen im Wasser keine Bekleidung. Wenn sie an Land sind, legen sie sich gerne dünne Stoffbekleidung an, die ihnen eher zu modischen Zwecken dient. Ihre Genitalien sind nicht sichtbar, sondern eingefahren. Krokonen sind wechselwarme Wesen, deren Körpertemperatur sich der Außentemperatur anpasst.

Wesen: Krokonen sind zwar keine aggressiven Wesen, sie können aber durchaus mörderisch und gefährlich sein und auch stur. Krokonen können fast alle Humanoiden als Speise nutzen, darum gelten sie als kannibalisch. Ansonsten sind sie eher ruhig und abwartend, bis sie schließlich eine Entscheidung getroffen haben und danach handeln. Dann sind sie meistens auch nicht mehr von ihrer Meinung abzubringen.

Sprache: Die Krokonen sprechen die reptiloide Sprache Ssrah. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer erlernbar ist. Krokonen beherrschen nur wenige Fremdsprachen. Da die Reptiloiden schon vor langer Zeit ins Universum expandiert sind, 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.

Lebensweise: Krokonen sind vorrangig Fleischfresser. Dabei kann es sich um lebende, frische und auch um ältere fleischliche Nahrung handeln. Junge Krokonen fressen Insekten, Frösche und Kleinsäuger, aber schon im Kindesalter wird ihre Nahrung immer größer und fleischhaltiger. Krokonen haben es nie abgelegt, ihre Nahrung zu jagen. Sie leben mit ihren Behausungen direkt am Wasser oder im Sumpf und begeben sich dann auf die Suche nach Nahrung. Die typische Nahrung für einen Krokonen sind Fische, Vögel und Säugetiere, die sich in ihr Revier verirrt haben. In ihrer modernen Welt gibt es aber auch etliche Krokonen, die ihr großes Grundstück so bestückt haben, dass dort Tiere frei gehalten werden, die sie jagen können. Krokonen sind keine Jäger im klassischen Sinne, sondern sie sind Lauerjäger. Sie warten, bis ihnen die Nahrung entgegen kommt und schnappen sie dann. Krokonen würden auch Humanoiden fressen, wenn sie unangekündigt ihren Lebensraum betreten. Die kannibalische Seite der Krokonen ist gefürchtet und es soll immer wieder vorkommen, dass sie sogar fremde Krokonen-Kinder fressen. Rechtlich gilt in ihrer Kultur: Wer unangekündigt ein fremdes Grundstück betritt, läuft selbstverschuldet Gefahr, zur Speise zu werden. Die Nahrung wird nicht gekaut, sondern gerissen und dann geschluckt. Die Krokonen können sich ihre Speise auch zurücklegen, für spätere Zeiten. Krokonen reicht es aus, einmal die Woche ordentlich zu essen.

Die Krokonen führen eine Partnerschaft und leben meist in kleineren Familiengruppen zusammen. Ihre Fortpflanzung geschieht geschlechtlich. Im weiblichen Krokon reifen nach der Befruchtung 1 – 6 Eier heran, die nach 4 Tagen gelegt werden. Die Eier werden in den meisten Fällen im eigenen Heim abgelegt. Dort werden die Eier an einem separaten, trockenen Ort abgelegt. Erst im Ei entwickelt der Krokon sein Geschlecht. Schon nach 2 Monaten schlüpfen die jungen Krokonen aus den Eiern und fangen sogleich an zu fressen. Dabei fressen die jungen Kinder sich nicht gegenseitig, sondern Insekten, kleine Frösche und ähnliches. Sie werden von ihren Eltern relativ schnell mit ins Wasser genommen. In der Zeit, in der die kleinen Krokonen Zuhause aufwachsen, vermeiden es die Eltern, fremden Besuch zu bekommen oder die Kinder in die Nähe fremder Krokonen zu lassen, weil Krokonen dazu neigen, fremde Kinder zu fressen. Die Kinder wachsen dann in den ersten Jahren ähnlich schnell, wie es bei anderen humanoiden Kindern der Fall ist. Erst wenn ein Kind ca. 5 Jahre alt ist, trauen sich die Eltern, ihre Kinder alleine frei umhergehen bzw. -schwimmen zu lassen. In dem Alter beginnt dann auch die Krippe und darauf folgt die Schule. Obwohl die Krokonen relativ viele Kinder kriegen können, hat die weibliche Krokon nur ein oder zweimal im Leben die Möglichkeit Kinder zu kriegen. Die Gefahren ihrer eigenen Gesellschaft sorgen dafür, dass die Krokonen ihre Planeten nicht überbevölkern. Zu den Gefahren zählen nicht nur der Kannibalismus, sondern auch frühe Gewaltakte unter Kindern, die zwar ungewollt sind, aber gelegentlich ein tödliches Ende finden können.

Krokonen können gute 100 Jahre alt werden. Sie pflegen ein überschaubares Familienleben. Es gibt auch einige Einzelgänger in der Gesellschaft. Wenn die Kinder erwachsen geworden sind, ziehen sie meistens von Zuhause fort.

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 den Reptiloiden vor Jahrtausenden von Kobolden vermittelt.

Lebensraum: Die Krokonen leben vorrangig im Anina-Sektor (J3). Aber auch im Dragonischen Reich, im Lu-Ap-Sektor (J1) sind sie anzutreffen. Einige wenige Dragoner leben auch im Anina-Sektor. Der Anina-Sektor ist ein Sternensystem mit einem Weißen Zwerg. Es handelt sich also um einen sehr alten Stern, in dessen Umkreis sich nach dem Schrumpfungsprozess des Sterns einige wenige Planeten gebildet haben, die im Laufe von Millionen Jahren eine lebensfreundliche Nähe zum Stern erlangt haben. Die Krokonen bewohnen dort die zwei feuchtwarmen Planeten Gavius und Alligos, die ein tropisches bis subtropisches Klima haben und vor allem aus Meeren, riesigen Seefeldern und Sümpfen bestehen. Krokonen leben nicht im Salzwasser, sondern an den Süßwasserseen und in Sümpfen. Einige von ihnen leben auch auf dem Festland, wo auch die Dragoner leben.

Die Wohnungen der Krokonen sind außergewöhnlich. Die meisten ihrer Behausungen sind direkt am bzw. im Wasser errichtet, sodass große Teile des Wohnbereichs unter Wasser stehen. Die Krokonen können direkt aus ihrem Haus heraus in die Gewässer schwimmen. Dennoch sind die Behausungen technisch modern eingerichtet. Die elektrische Ausstattung der Häuser wurde entsprechend angepasst.

Die Krokonen besitzen auch Raumschiffe, vorwiegend Militärschiffe, die primär zur Verteidigung ihrer Welt dienen sollen. In diesen Raumschiffen werden gelegentlich sumpftartige Wohlfühlzonen eingebaut.

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 Kobolde 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 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 weiterer 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 erlangten im Laufe der Jahrzehnte insgesamt 5 Quantum- α -Brocken. Diese Metallbrocken wurden zum Wahrzeichen der jeweiligen 5 Reptiloiden-Häuser. Jedes Haus erhielt einen Quantum- α . 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 im Laufe der Kriegsjahre 4 Quantum- α -Brocken. Nur die Dragoner sind noch im Besitz eines Quantum- α -Brockens. Die Sauraner wurden sehr dezimiert und gejagt und verloren ihre Heimat. Vor allem die Krokonen machten Jagd auf die Sauraner und auch auf die Chelonianer. Die Chelonianer bekämpften sie nicht nur, sondern schlachteten sie auch brutal ab und machten sich kannibalisch über sie her. Diese schockierenden Erlebnisse haben die Chelonianer bis heute nicht überwunden. Aber das Fleisch und das Fett der Chelonianer sind für die Krokonen überaus schmackhaft.

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.

Die Krokonen leben seitdem vorwiegend im Sektor Anina, wo auch einige Dragoner leben. Ebenso leben einige Krokonen im Sektor der Dragoner. Die Dragoner und die Krokonen halten immer noch einen positiven Kontakt zueinander. Im Grunde sind die Krokonen den Dragonern eher hörig.

Politik: Die Krokonen leben in einer ungewöhnlichen Form einer Monarchie. Der Monarch wird als Heiliger bezeichnet und verehrt. Er führt das Volk sein Leben lang. Immer wenn ein Heiliger abgedankt hatte, gab es Thronwirren. Aber in diesen erschütternden Tagen hoffte das Volk stets auf einen neuen Monarchen. Für die Krokonen gilt, dass der neue Heilige aus der Masse der Krokonen berufen wird. Zur Inthronisation muss der neue Heilige drei Legitimationen nachweisen: a) Er muss einen besonderen Kampf gewonnen haben und sich dadurch bewährt haben. b) Er muss aus dem heiligem Geschlecht abstammen. c) Er muss von einem der 3 Priester gesalbt werden. Diese Ansprüche haben geschichtlich immer wieder Probleme bereitet, werden aber seit Tausenden von Jahren so durchgehalten. Für die Krokonen ist dabei nicht entscheidend, ob der Heilige eine Frau oder ein Mann ist. Derzeit wird der Thron von der Heiligen Ambreta besetzt.

Die Krokonen 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 Heiligkeit des Monarchen ist ein besonderes Merkmal der Krokonen. Sie verehren ihren Monarchen, selbst wenn sie ihn nicht mögen. Um den Monarchen gesellen sich 3 Priester, die keine religiöse Funktion haben, sondern eine beratende. Ihre Aufgaben umfassen jedoch nicht nur die Staatskunst, sondern auch moralische und ethische Fragen. Die Meinungen der Priester werden im Volk hoch geschätzt.

Krokonen haben eine Bestattungsform, die allen anderen Humanoiden wohl abartig vorkommen mag: Sie fressen ihre Verstorbenen. Das tun sie nicht barbarisch, sondern würdevoll, in Trauer und in Gedenken. Für die Krokonen soll so das Leben des Verstorbenen in seinen Nachfahren weiter existieren. Beerdigungs- oder Verbrennungsriten sind dagegen für den Krokonen nur wenig nachvollziehbar.

Der Umgang mit dem Tod, das Fressen, die Dunkelheit der See und der Sümpfe, die Heiligkeit ihres Monarchen und andere Themen werden von den Krokonen spirituell betrachtet.

Rituale: Die Krokonen sammeln ihre ausgefallenen Zähne und setzen sie zu einer Kette zusammen. Diese Kette hängt meistens als Schmuck Zuhause, denn die Krokonen würdigen das Älterwerden sehr. Bei besonderen Festakten tragen die Krokonen diese Ketten dann öffentlich als Schmuck. Auch die Zahnketten ihrer Verstorbenen werden, wenn möglich, in den nachkommenden Familien aufbewahrt. Die Ketten der Heiligen und der Priester werden in den Ratsgebäuden sicher aufbewahrt, wo sie jedoch von Besuchern und Pilgern betrachtet werden können. Die Krokonen feiern vor allem das Fest der Heiligkeit. Dies ist der Tag, an dem der Heilige den Thron bestiegen hat. Außerdem feiern die Krokonen das Siegesfest, das an das Ende des Krieges erinnert und die Dragoner und Krokonen als Gewinner darstellt.

Image: Trotz ihrer spirituellen Art und obwohl sie vom Charakter her nicht aggressiv sind, gelten die Krokonen als gewalttätiges, barbarisches und kannibalisches Volk. Vor allem die Chelonianer fürchten und hassen die Krokonen für ihre früheren brutalen Gewalttaten.

Die Dragoner pflegen hingegen einen positiven Kontakt zu den Krokonen. Von den übrigen Reptiloiden werden die Krokonen als die Handlanger der Dragoner angesehen. Tatsächlich fügen sich die Krokonen häufig den Anliegen der Dragoner.

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

Rollenspiel: Auch wenn sich Krokonen an Land aufhalten und in Raumschiffen unterwegs sein können, so sind sie eigentlich Humanoiden, die ihren Lebensraum im Wasser bzw. im Sumpf haben. Ebenso muss darauf geachtet werden, dass sie zwar am Tag unterwegs sein können, ihre eigentliche Zeit aber eher abends und nachts ist. Krokonen sind Lauerjäger und das ist für sie auch charakteristisch. Sie beobachten, warten ab und schlagen dann zu, sowohl im Kampf als auch in persönlichen Entscheidungen. Krokonen sind durchaus gewalttätig und scheuen sich nicht, sich ihrer kannibalischen Neigung hinzugeben. Den Dragonern gegenüber sind sie leicht unterwürfig.

Fähigkeiten: Krokonen haben einen gepanzerten Rücken, sie sind gute Schwimmer und können sich im Wasser gut unbemerkt anschleichen. Die Weite ihrer Schnauze und ihres Schwanzes ermöglicht es ihnen, 2 m weit in die eine Richtung zu schnappen oder in die andere Richtung zu schlagen. Ihr Biss ist überaus kräftig. Sie können unter Wasser und gut im Düstern sehen.

Regelhinweise:

- **Panzerung:** Der Rücken des Krokonen und der Schwanz bestehen aus Knochenpanzer, der umso stärker ist, desto älter der Krokon ist. Siehe unten, unter Alter!
 - Täglich regeneriert sich der verlorene NRS um einen Punkt.
- **Krallen:** Die kleinen Krallen an Händen und Füßen können 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten.
- **Biss:** Der Biss richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Der Krokon kann jedoch einen Power-Biss durchführen, wenn er in ST mind. den Wert 15 hat und ihm der TW auf ST gelingt. Dadurch richtet der Biss + W6 TP mehr an. Der Krokon verwendet für den Einsatz das Talent Nahkampf.
- **Schwanz:** Mit dem Schwanz kann der Krokon zuschlagen. Er reicht bis zu 2 m weit und verursacht 4 / 5 / 5+W6 TP. Der Krokon verwendet für den Einsatz das Talent Nahkampf.
- **SINN:** Im Meer kann es düster bis dunkel werden. Im Düstern erhält der Krokon keine negativen WM. Das gilt ebenso für das Leben an Land.
- **Gute Talente:** Neben SINN haben Krokonen auch gute Werte in REFL, MOT und TARN.
- **Im Wasser:**
 - Krokonen können unter Wasser nicht atmen, aber gut schwimmen und so lange sie ihre Nasenlöcher über dem Wasser halten, bekommen sie auch Luft. Unter Wasser können sie dennoch eine gute ¼ Std. lang tauchen, ohne Luft holen zu müssen.
 - Krokonen erhalten im Wasser keine negativen WM, wie das bei anderen Humanoiden der Fall ist.
 - Krokonen können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Krokonen sind dem Druck der Wassertiefen ebenso ausgesetzt, wie andere Humanoiden.
- **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“!)
 - Krokonen haben allerdings eine Komfortzone von 5 – 30 °.
- **Essen:** Krokonen können eine ganze Menge Speise zu sich nehmen. Es reicht ihnen dann aber, wenn sie nur einmal in der Woche fressen.
- **Bluttausch:** Bluttausch ist ein Sonder-PM, das bestimmte Spezies besitzen. Es ist das Verlangen, sich karnivor ernähren zu wollen und Jagd auf Säugetiere und andere Humanoiden zu machen. In entsprechenden Situationen kann ein TW auf WS gefordert werden, wenn der betroffene Charakter in Versuchung des Bluttausches fällt. Ein Gegen-TW ist dann fällig, wenn er sich dagegen wehren möchte. Der Bluttausch ist ein steigerbares PM, das allerdings bei der Charaktererstellung nicht abgelehnt oder gedrosselt werden kann; wohl aber zwischen den Abenteuern. Es ist eine Grundveranlagung dieser Spezies und startet mit dem Wert 12.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 30 Jahre	11 = 40 Jahre	16 = 65 Jahre
2 = 22 Jahre	7 = 32 Jahre	12 = 45 Jahre	17 = 70 Jahre
3 = 24 Jahre	8 = 34 Jahre	13 = 50 Jahre	18 = 75 Jahre
4 = 26 Jahre	9 = 36 Jahre	14 = 55 Jahre	19 = 80 Jahre
5 = 28 Jahre	10 = 38 Jahre	15 = 60 Jahre	20 = 85 Jahre

- Ab dem 10. und jeden weiteren 10. Jahr verstärkt sich die Rückenpanzerung auf dem Rücken und auf dem Schwanz:
 - Ab dem 10. Jahr besitzt der Krokon + 1 NRS.
 - Ab dem 20. Jahr besitzt der Krokon + 2 NRS.
 - Ab dem 30. Jahr besitzt der Krokon + 1 NBS und + 3 NRS
 - Ab dem 40. Jahr besitzt der Krokon + 2 NBS und + 4 NRS
 - Ab dem 50. Jahr besitzt der Krokon + 3 NBS und + 5 NRS
 - Ab dem 60. Jahr besitzt der Krokon + 4 NBS und + 6 NRS
 - Ab dem 70. Jahr besitzt der Krokon + 5 NBS und + 7 NRS
 - Ab dem 80. Jahr besitzt der Krokon + 6 NBS und + 8 NRS
- 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 = 1,70 m	6 = 1,95 m	11 = 2,20 m	16 = 2,30 m
2 = 1,75 m	7 = 2 m	12 = 2,22 m	17 = 2,35 m
3 = 1,80 m	8 = 2,05 m	13 = 2,24 m	18 = 2,40 m
4 = 1,85 m	9 = 2,10 m	14 = 2,26 m	19 = 2,45 m
5 = 1,90 m	10 = 2,15 m	15 = 2,28 m	20 = 2,50 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 Cousinen 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 Krokon erhält das speziesbedingte PM Blutausch, das nicht 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"> • Schwimmen: Der Krokon kann gut schwimmen und tauchen und erhält im und unter Wasser keine negativen WM. Er kann 3 x soweit schwimmen und tauchen. Außerdem kann der Krokon eine ¼ Std. lang unter Wasser die Luft anhalten. • Sinnesschärfe: Krokonen erhalten im Düstern keine negativen WM. Außerdem können sie unter Wasser sehen und hören.
Lebensenergie	7	
Mut	7	
Psinetik	/	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	3
Reiten	3
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	7
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	3
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	3
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	3
Psychol. / Pädagogik	3
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	3
Waffenkunde	5
Zoologie	7

?	
---	--

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

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

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Erste Hilfe	3
Etikette	3
Fischen	7
Instinkt	5
Jagen	7
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	10
Spuren	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	5
Motorräder	3
Nautik	7
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	5
Robale	3
Sphäriker	5