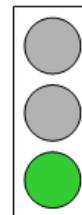


TORONE



Kurzbeschreibung: Der Torone ist ein Mischwesen aus Stier, Pferd und Mensch. Der Körper ist ein Stierkopf, der Oberkörper ist menschlich, mit Armen und der komplette Unterkörper ist ein Pferdeunterleib mit vier Pferdefüßen. Toronen sind temperamentvolle Wesen. Sie können einen Kampfschrei von sich geben, der für andere Humanoiden schmerzhaft ist.

Klasse: Mammaloid; Chimär-Humanoiden

Gestalt: Der Torone hat einen Stierkopf, mit Hörnern und dem entsprechendem Gesicht. Unter dem Stierkopf hat der Torone einen kräftigen menschlichen Körper mit menschlichen Armen. Sein Unterkörper entspricht dem eines Pferdes, mit vier Beinen und Hufen und einem Pferdeschwanz.

Wesen: Toronen sind schnell aggressiv und jähzornig und können zu gefährlichen Gegnern werden. Sie gelten als nicht besonders gastfreundlich und sind Fremden gegenüber anfangs oft kritisch. Sie sind nicht gerade einfühlsame oder friedliche Wesen, aber sie sind zielstrebig und willensstark und lassen sich gut als führende Soldaten einsetzen. Sie haben einen starken Schutzinstinkt für Ihresgleichen oder für besondere Freunde. Der Torone kann sowohl ein bockiger Einzelgänger sein, als auch ein schützender Verteidiger einer Gruppe. Toronen sind verlässlich und vertrauensvoll, wenn sie sich einer Freundschaft geöffnet haben. Toronen sind einfach veranlagt und suchen leichte Auswege aus problematischen Lebenslagen. Toronen lassen sich aber nicht gerne führen und schon gar nicht von anderen Humanoiden reiten. Beim Militär hingegen sind die Toronen äußerst loyal und treu, weil sie sich dafür entschieden haben. Ebenso würden sie auch einen Humanoiden auf ihrem Rücken aufnehmen, wenn sie ihm vertrauen und das für sie einen Sinn ergibt.

Sprache: Toronen sprechen die Koboldsprache, die sie in Vorzeiten einst gelernt haben.

Namen: Toronen haben scharf klingende Namen wie Kapa, Roman, Bandera usw.

Lebensweise: Toronen ernähren sich rein pflanzlich (vegetarisch). Den fleischlichen Verzehr empfinden sie als abartig, barbarisch und kannibalisch. Sollte jemand in Gegenwart eines Toronen Rindfleisch zu sich nehmen, könnte es ernsthafte Probleme mit dem Toronen geben. Toronen trinken einfach Wasser oder Milch. Sie können aber auch Alkohol konsumieren, was für ihre choleriche Umgangsform allerdings kritisch ist.

Obgleich es unter Toronen wechselnde Partnerschaften gibt, führen die meisten Toronen ein dauerhaftes Paar- und Familienleben. Eine Toronenmutter (Fährse oder Kuh) kann öfter schwanger werden und gebärt jeweils ein Kind. Der männliche Torone wird Bulle genannt. Toronen pflanzen sich sexuell fort. Beim Geschlechtsakt reitet der Bulle auf.

Lebensraum: Es gibt nicht besonders viele Toronen. Sie leben häufig in kleinen Sippenverbänden in kleinen dörflichen Strukturen zusammen. Sie leben gerne in Gebirgstälern oder an Auen, abseits von anderen Humanoiden. Selten ziehen Toronen auch als Einzelgänger durchs All.

Toronen sind vor allem häufig im Idna-Sektor (G3) und im Rex-Sektor (H4) anzutreffen und es gibt zudem noch Toronen im Ylus-Sektor (H6) auf dem Planeten Beria.

Der Rex-Sektor besteht aus einer Interstellaren Gaswolke, mit integrierten Sternen. An einem der Sterne (= Rex) befinden sich verschiedene Planeten, die bewohnt sind und als Rex-System bezeichnet werden. Der pflanzenreiche Planeten Minor wird vorwiegend von Toronen bewohnt.

Der Ylus-Sektor ist ein alter Galaxiennebel mit einer großen Ansammlung an Planeten und Planetoiden und Planetarischen Nebelfeldern. Hier existiert der Zwergplanet Beria, auf dem das Protektorat der Kobolde lebt, für den viele Toronen als Krieger dienen.

Geschichte: Die Kobolde züchteten die Toronen vor Jahrhunderten aus Mensch, Pferd und Stier. Sie sollten den Kobolden als Feldkrieger zur Verfügung stehen. Die Dynastie der Alt-Kobolde endete aus verschiedenen Gründen, aber einer der Gründe ist der Aufstand der Toronen und der Avesen gegen die Kobolde.

Viele Toronen stammen aus dem Rex-System vom Planeten Minor. Minor ist der 3. und einer von 5 bewohnten Planeten des Systems. In der Epoche der Industrialisierung nahmen die Toronen bereits wahr, dass auf den anderen Planeten Leben existieren muss. In der Interstellaren Epoche nahmen die planetarischen Bewohner untereinander Kontakt auf. Die Toronen lernten die Ratzen vom Planeten Antares kennen, die Avesen vom Planeten Regrez und die Kobolde vom Planeten Regulus. Ein weiterer Planet namens Tholon wurde daraufhin von den verschiedenen Spezies besiedelt. Es kam im Laufe der Jahre zu Konflikten, die vor allem auf Tholon ausgetragen wurden. Außerdem wurde bekannt, dass die Avesen, Ratze und Toronen vor Jahrtausenden von den Alt-Kobolden durch genetische Verfahren erschaffen wurden. Dieses Wissen brachte politische Probleme mit den Kobolden von Regulus. Nachdem herauskam, dass die Kobolde von Regulus die Technik zur Herstellung einer Kontraktionsbombe besitzen, haben sich die Völker zu einem Friedensabkommen verständigt. Seitdem ist das Rex-System ein demokratisch organisierter Schutzbund der 5 bewohnten Planeten. Im Jahr 112 wurde das Rex-System von Raumschiffhändlern entdeckt, seitdem stellt das Universum für die Toronen von Minor auch neue Lebensräume dar.

Auf Beria unterstützen Toronen und Avesen das Protektorat der Kobolde bei der Herrschaft über den Planeten, auf dem die Bürger, die aus vielen Spezies bestehen, fortschrittlich rückständig gehalten werden. Während sich die Bewohner in der Epoche der Industrialisierung befinden, sind Toronen und Avesen mit fortschrittlichen Waffen und Technologien ausgestattet. Auf Beria nutzen die Kobolde die Toronen und Avesen für ihre Belange, wie sie es schon vor Jahrhunderten im Universum gemacht haben. Beria wurde von Forschern der Allianz entdeckt, was zu einem Konflikt mit dem Protektorat führte, der auch später noch politische Folgen hatte.

Politik: Toronen sind oft demokratisch veranlagt und wählen Stammesleiter, ganz selten gibt es auch Toronenkönige. Auf dem Planeten Minor im Rex-System wird durch Stammesleiter ein König auf Lebenszeit gewählt. Dies ist derzeit König Alnath.

Kultur: Toronen achten die Natur und haben eine große Fürsorge gegenüber ihrer eigenen Spezies. Gegenüber Kulturen, die andere Humanoiden versklaven, sind sie sehr misstrauisch und feindselig gesonnen.

Rituale: Eines der wichtigen Feiern in ihren Kulturen ist den Toronen das Erntedankfest.

Image / Rollenspiel: Toronen sind leicht aufbrausend und schnell cholerisch und aggressiv. Sie sind Fremden gegenüber misstrauisch und erst wenn man Freundschaft mit ihnen geschlossen hat, stehen sie einem treu und loyal zur Seite. Ein Torone als Anführer macht oft klare Ansagen, die von ihm befolgt werden sollten. Im Kampf können Toronen sehr altertümliche Kriegsforken oder Speere verwenden, aber ebenso den Phaser. Ein kriegerisches Toronenheer ist überaus beeindruckend, wenn es angeritten kommt und dabei noch die Schreie von sich gibt. So ein Heer kann den Feinden schnell die Niederlage bereiten. Die Freiheit stellt für einen freien Toronen ein besonderes Gut dar. Sie lehnen versklavende Systeme stark ab.

Fähigkeiten: Toronen sind als reitende Humanoiden sehr schnell, dafür können sie so gut wie gar nicht klettern. Zu ihren natürlichen Waffen zählen die Hörner, ihre Hufen und sie beherrschen den besonderen Toronenschrei, der schmerzhaft und angsteinflößend wirken kann.

Regelhinweise:

- **Toronen-Schrei:** Toronen können einen lauten Schrei von sich geben. Der Einsatz kostet dem Toronen eine Kognition. Wer den Schrei bereits gehört hat, lässt sich davon einen Tag lang nicht mehr beeindrucken. Toronen selbst sind von den Auswirkungen des Schreis nicht betroffen.
 - Auf 100 x 100 m müssen alle Betroffenen einen TW auf MUT schaffen, wenn sie sich dem Toron oder den Toronen zum Kampf stellen wollen. Dieser angsteinflößende Ruf kann also dafür sorgen, dass die Feinde ihre Reihen auflösen und sich vom Kampf distanzieren.
 - Auf 11 x 11 m müssen alle Betroffenen einen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock und - 1 LE. Durch die akustische Druckwelle fallen sogar Gegenstände um und leichte Gläser zerspringen.
- **Rennen / Springen:** Toronen rennen doppelt so weit und springen doppelt so weit und 1 Meter höher.
- **Klettern:** Toronen können wegen ihrer vier Pferdebeine nicht gut klettern und sind eingeschränkt in ihren Bewegungen, die ihre Füße bzw. Hufe anbelangen. Selbst mit einem guten Talentwert in Klettern können Toronen kaum auf Bäume klettern. Beim Klettern erhalten sie - 4 WM.
- **Schleichen:** Der Torone erhält auf das Talent Schleichen - 2 WM.
- **Auf Toronen reiten:** Humanoiden können auf Toronen reiten. Sie brauchen beim einfachen Reiten keinen TW schaffen, weil der Torone lenkt. Bei schnellem und wendigem Reiten, muss der Reiter allerdings einen TW auf MOT schaffen. Aber ein Torone lässt sich ungerne von irgendeinem Humanoiden reiten. Das ist eine Sache des Stolzes. Erst wenn es nötig ist oder wenn eine Freundschaft besteht, ist der Torone dazu bereit.
- **Gewicht:** Toronen wiegen 500 Kg oder mehr.
- **Die Farbe Rot:** Erblickt ein Torone in massiver Form die Farbe rot, muss ihm der TW auf WS gelingen, sonst wird er plötzlich aggressiv und cholerisch. Für eine ¼ Std. würde der PM-Wert in Cholerik + 3 ansteigen (bzw. auf 12 starten). Der Wert ist danach sofort wieder regeneriert.
- **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“!)
 - Toronen haben allerdings eine Komfortzone von 5 - 25 °
- **Natürliche Waffen:**
 - Hörner 5 / 7 / 7+W12 TP
 - Hufschlag 5 / 6 / 6+W6 TP



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

- 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 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 Torone erhält das speziesbedingte PM Cholerik, das aber auch 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"> • Klettern: Toronen können wegen ihrer Hufen schlecht klettern. Sie erhalten auf den TW stets – 4 WM. • Rennen: Toronen rennen doppelt so weit. • Schleichen: Toronen können kaum schleichen. Sie erhalten auf den TW stets – 2 WM. • Springen: Toronen springen doppelt so weit und 1 m höher. 	
Lebensenergie	7		
Mut	7		
Psinetik	/		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

Bewegungstalente	
Akrobatik	3
Boarden	3
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	3
Reiten	3
Rennen	10
Schleichen	3
Schwimmen	5
Springen	7
Tanzen	3
Tarnen	3
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	3
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	7
Mechanik	7
Viehzucht	7

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	3
Motorik	3
Reflex	5
Saufen	5
Scitech	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	7

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	7

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

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