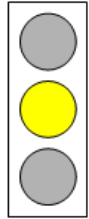


Torone



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.

Rasse: Pferdestier-Wesen

Gestalt: Der Torone hat einen Stierkopf, mit Hörnern und dem entsprechenden 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 menschlich-anthropische Sprache, können aber auch die Sprache sprechen, die in ihrem Umfeld prägend ist.

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 cholerasche Umgangsform allerdings kritisch ist. Obgleich es unter Toronen auch wechselnde Partnerschaften gibt, führen die meisten Toronen ein dauerhaftes Paar- und Familienleben. Eine Toronenmutter (Färse 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. Toronen achten die Natur und haben eine große Fürsorge gegenüber ihrer eigenen Rasse. Gegenüber Kulturen, die andere Humanoiden versklaven, sind sie sehr misstrauisch und feindselig gesonnen.

Lebensraum: Im Hinterland existiert das Land Minor, das von Toronen bewohnt ist. es beinhaltet ein fruchtbares Tal, wo sich die Toronen in Stämmen organisiert haben. Ein zentraler Lebensraum als Führungssitz ist nicht bekannt. Die Toronen führen keine Kontakte zu anderen humanoiden Völkern und gelten als aggressive Rasse, wenn man ihr Territorium betritt.

In der düsteren Zeit, als Fürst Aswokan das Hinterland regierte, beugten sich die Toronen nicht. Zur Strafe ließ Aswokan Jagd auf die Toronen machen und zwang Krieger aus den benachbarten Ländern dazu, sie anzugreifen, was die Toronen bis heute nicht vergessen haben.

Es kommt selten vor, dass ein Torone das Land Minor verlässt. In den fremden Zivilisationen wird ein Torone auch immer auf bängstigte und ablehnende Blicke treffen.

Die Toronen leben in kleinen Stammeskolonien, die jeweils von Häuptlingen geführt werden. Wenn sich toronische Krieger zusammenschließen, können sie eine überaus gefährliche Armee bilden. Ein kriegerisches Toronenheer ist überaus beeindruckend und kann schnell die Niederlage deren Feinde bedeuten. Die Toronenkrieger hört man schon von weitem an ihren Hufe durch das Tal reiten. Im Kampf nutzen Toronen Kriegsforken oder Speere, gelegentlich auch Pfeil und Bogen.

Wirtschaft: Toronen handeln untereinander mit den Erträgen ihrer Landwirtschaft. Viel mehr brauchen Toronen auch nicht. Sie stehen dem Handel mit fremden Völkern jedoch aufgeschlossen gegenüber und besitzen auch eine Münzwährung. Sie beherrschen die Schmiedekunst, die sie aber vorrangig zur Herstellung von landwirtschaftlichen Geräten nutzen.

Rituale: Die Toronen feiern im Herbst das Erntedankfest.

Geschichte: Woher der Torone ursprünglich stammt, ist auch den Elben nicht klar. Der erste Kontakt fand zwischen Elben und Toronen in der Ära der Ahnen statt, als die Toronen noch nicht einmal Siedlungen hatten.

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.

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. Die Freiheit stellt für den Toronen ein besonderes Gut dar. Sie lehnen versklavende Systeme stark ab.

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 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 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. Der Torone 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 lebt in einer Großfamilie, 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 zusammenleben.
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 den meisten Kulturen wird Homosexualität als moralisch verwerflich betrachtet und das ist auch in den toronischen Kulturen so. Homosexuelle müssen die Gemeinschaft verlassen.
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 Rasse 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 30 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 rassebedingte PM Cholerik, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den 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		
Magie	/		
Mut	7		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

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

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	7

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	7
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

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

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	3
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	7
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	7
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzen	3
Fischen	3
Forstarbeit	3
Gerben	3
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	5
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3

?	