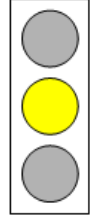


# Dragoner



**Kurzbeschreibung:** Humanoide Drachenwesen, die als kriegerische Rasse bekannt ist, die häufig auch feindselig auftritt. Es gibt unter den Dragonern viele Stämme, die stets um die monarchische Führung des Volkes streben. Dragoner können Feuer aus ihrem Mund speien.

**Rasse:** Reptilienwesen

**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 Dragoner als reinen Beutejäger offenbart. Anstelle einer Nase befinden sich vorne zwei Nasenlöcher. Der Atem gibt einen fauligen Geruch ab. 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 Rasse, die anderen überlegen ist. Sie sind außerdem strategisch schlau.

**Sprache:** Die Dragoner sprechen die Sprache Ssrahh. Ein Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer zu erlernen ist. Dragoner beherrschen nur wenige Fremdsprachen. Als Fremdsprache beherrschen sie zuerst odonisch.

**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 Reptilienwesen 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 beschützt, 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.

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

**Lebensraum:** Die Dragoner leben im Dragonischen Reich auf einer großen Insel im Westen des Fjordlandes. Die Dragoner leben in dörflichen Strukturen, besitzen aber auch eine Kleinstadt mit einer Burg.

**Geschichte:** Die Dragoner stammen von der südlichen, riesigen Insel Green-Island, die von den Dragonern und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Dragoner zwischen den Zeitaltern der Ahnen und der Elbischen Blüte komplett ins Fjordland übersiedelt.

**Politik:** Das Dragonische Reich ist ein Königreich, dessen König in der Stadt und in der Burg lebt. Die dragonischen Dörfer unterstehen dem König, werden aber von Fürsten regiert. In den vergangenen Jahren kam es immer wieder zu Thronwirren und Kämpfen, wenn ein Fürst Anspruch auf die Krone erheben wollte. Zu anderen Völkern hält sich das Dragonische Reich distanziert. Lediglich zu den Krokonen besteht ein positiver Kontakt. Die Krokonen fürchten die Dragoner und würden sich ihnen unterwerfen, anstatt gegen sie anzutreten.

**Militär:** Die Dragoner gelten als kriegerische Rasse, die ein Eindringen in ihr Territorium gewaltsam beantworten. Dragoner sind keine Seefahrer, sie besitzen aber Boote, um ihre Insel zu verteidigen und für den Transport durch die Fjorde nutzen. Die Dragoner beherrschen die Schmiedetechnik und haben entsprechende Waffen und Rüstungen. Sie kämpfen häufig mit Speeren und Äxten. Ihr feuriger Atem stellt außerdem eine Gefahr dar.

**Wirtschaft:** Die Dragoner handeln vornehmlich mit den Krokonen. Es gibt ansonsten nur ausgewählte wenige Seehändler, denen der Handel gebilligt wird. Dabei sind die Dragoner eher Exporteure und tauschen meistens Schmiedekunst und Waffen. Die Dragoner verwenden in ihrem eigenen Land eine Münzwährung.

**Rituale:** Neben Geburtstagen und anderen kleinen Festen, existiert in der dragonischen Welt vor allem das jährliche Siegesfest, an dem an das Ende eines Krieges erinnert wird, in dem der erste dragonische König den Thron bestiegen hat. 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 Strohhaufen entzünden.

**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 Sichelkralle am Ellenbogen gehört. Ihre gefährlichste Waffe ist der Feueratem.

**Rollenspiel:** Dragoner sind eine eher gewalttätige Rasse, 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 Rasse. Mit den Krokonen verstehen sich die Dragoner gut. Sie sind ihre Verbündeten und den Dragonern eher untergeben. Der Charakter muss in seiner Biographie klären, welchem Fürstentum bzw. welchem Dorf er angehört. Hier kann gemeinsam mit dem Spielmeister frei fantasiert werden.

#### Regelhinweise:

- **Feueratem:** Der Dragoner kann einmal je ¼ 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 körperlichem 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.
- **Sichelkralle:** Die Sichelkralle richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Der Einsatz im Kampf wird jedoch – 2 WM, da der Stoß aus dem Ellbogen herauskommt. Die Sichelkralle 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. 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	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> 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	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> 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	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Partnerschaft
1 – 5	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	<b>Wechselnde Partnerschaften:</b> 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	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	<b>Partner und Affäre:</b> Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	<b>Homosexuell:</b> 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. Unter Dragonern gilt Homosexualität als schweres Vergehen, das mit dem Tod bestraft wird.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Kinder
1 – 9	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	<b>Pflegekind:</b> Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	<b>Mehrere Kinder:</b> 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	<b>Kinder und Enkel:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

## 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. Der W6 entscheidet, welches PM es ist.

## 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		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Motorik:</b> Dieses Talent nutzt der Dragoner für seinen Feueratem.</li> </ul>	
Glück	5		
Lebensenergie	7		
Magie	/		
Mut	7		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

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

Kampftalente	
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

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

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

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

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

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