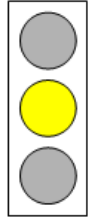


CHELONIANER



Gestaltet von ChatGPT

Kurzbeschreibung: Chelonianer, kurz auch als Chelo's (singular Chelo) bezeichnet, sind humanoide Schildkrötenwesen, die den 5 Häusern der Reptiloiden angehören und vor Jahrtausenden einige Sternensysteme der Dominium-Galaxie bevölkerten. Nach Jahren des Krieges besiedeln sie vor allem den Sektor Waho. Auffällig an ihnen ist der schützende Panzer, den sie an sich tragen und in dem sie sich komplett verbergen können.



Klasse: Reptiloid

Gestalt: Chelonianer haben eine lederartige grau-schwarze Haut. Sie bewegen sich wie übliche Humanoiden auf zwei Beinen fort, gehen aber eher gespreizt. Sie haben einen kleinen Schwanz. Ihr Torso ist komplett mit einem Knochenpanzer umzogen. Die Vorderseite wird als Plastron und die Rückseite als Carapax bezeichnet. Der Carapax hat auf der Rückseite ein farbiges Mosaik. Anhand der Farbe lässt sich unter den Chelonianern der ursprüngliche Lebensraum feststellen, weil sich die

Chelonianer im Laufe einer Generation die Farbe ihrer Umgebung anpassen. Der Panzer macht 30 % des Körpergewichts aus. Ein erwachsener Chelonianer wiegt durchschnittlich 100 Kg. Die Finger und Zehen haben leichte Krallen und zwischen den Fingern und Zehen sind Schwimmhäute. Das Gesicht bildet vorne eine Art Schnabel aus. Im Mund besitzen sie keine Zähne, sondern nur eine starke Kieferleiste. Anstelle einer Nase sind an diesem Schnabel zwei Nasenlöcher. Der Geruchssinn liegt nicht nur in der Nase, sondern auch im Rachen befinden sich Geruchsrezeptoren. Chelonianer haben keine Haare. Chelonianer tragen nur leichte Bekleidungen, wie dünne Stoffhosen, Stoffärmel oder Umhänge, eher zu modischen Zwecken. Ihre Genitalien sind unter dem Panzer verborgen. Chelonianer sind wechselwarme Wesen, deren Körpertemperatur sich der Außentemperatur anpasst.

Wesen: Chelonianer gelten als besonnene und ruhige Wesen. Nur wenn man mit der Hand in der Nähe ihres Gesichtes herumwirbelt, kann es passieren, dass der Chelonianer instinktiv zuschnappt. Sie sind auch durchaus diplomatisch und intelligent. Damit gehören sie zu den Reptiloiden, mit denen man guten Gewissens in eine Verhandlung treten kann. Allerdings reden Chelonianer sehr wenig. Sie vermeiden Höflichkeitsgespräche und fassen sich in ihren Aussagen außerordentlich kurz und auch ihre Sätze werden möglichst kurzgehalten. Wenn sie sich erschrecken oder kämpfen müssen, drücken sie hingegen fauchende und zischende Drohlauten aus. Wenn sie euphorisch berührt sind oder sich sexuell paaren piepsen und keuchen sie.

Sprache: Die Chelonianer sprechen die reptiloide Sprache Ssrah. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Spezies kaum wiederzugeben ist. Nur wenige Chelonianer beherrschen 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: Chelonianer sind wahrhafte Allesfresser. Sie können unheimlich viele Organismen verdauen, wozu auch Aas gehört, sofern es nicht schon zu sehr verwest ist. Sie essen Insekten, Fisch, Algen, kleine Säugetiere, Pflanzen, Früchte, Fleisch usw. Ihre starke Kieferleiste verwenden die Chelonianer zum Auseinanderreißen ihrer Nahrung. Die Nahrung wird nicht gekaut, sondern direkt geschluckt.

Ihre Fortpflanzung geschieht sexuell, durch einen für andere Humanoiden überaus gewalthaften Sexualakt. Das Paar rammt sich und schubst sich gegenseitig fort, drückt oder würgt dominant den Kopf des anderen und beißt sich gegenseitig. Bei der Wahl der Partnerin geht es für den männlichen Chelonianer vorrangig um den Geruch der Partnerin. Die richtigen Pheromone sind entscheidend, nicht das Aussehen. Die weibliche Chelonianerin bekommt ein, sehr selten auch mal zwei oder drei Eier. Nach 4 Wochen Tragzeit legt die Chelonianerin das Ei. Nach altem Brauch wird das Ei in einer Erdgrube abgelegt und zugeschüttet. Die Chelonianer verwenden dafür heute moderne Brutgruben. Das sind breite Terrarien aus Glas, die mit Erde gefüllt sind. Beim Schlüpfen können die Eltern dabei das Freigraben ihres Kindes bewundern. Das Ei besitzt eine feste Kalkschale. Es besitzt jedoch keine Hagelschnur, an der das Dotter aufgehängt ist, darum darf das Ei nach der Ablage nicht mehr gedreht werden. Nach 4 Monaten hat sich in dem Ei ein Chelonianer-Embryo entwickelt. Nach einem weiteren Monat ist es groß genug geworden, dass es sich aus dem Ei befreit. Danach gräbt sich der kleine 10 cm große Chelonianer durch die Erde. In der Urzeit der Chelonianer, als die Eier noch in der Natur ausgesetzt wurde, haben sich die Babys anhand der Nahrungsmöglichkeiten ihrer Umgebung darauf eingerichtet, ob sie sich schon freigraben wollen oder noch Monate lang warten, bis die Vegetation dafür sorgte, dass dem Baby genügend Nahrung zur Verfügung steht. Die Babys haben außerordentliche Geruchs- und Geschmackssinne, mit denen sie das erspüren. In der modernen Zeit braucht ein Baby 1 – 2 Tage, bis es sich aus der Brutgrube herausgegraben hat. Insgesamt dauert der Zeitraum von Befruchtung bis zum befreiten Baby ca. 6 Monate. In der Urzeit haben sich die Eltern bzw. die Mutter auch nicht um ihre Kinder gekümmert. Heute geben die Eltern das Kind nach deren Befreiung an Kinderaufnahmestationen ab. Das Kind wächst eigenständig auf, aber in der Obhut staatlicher Stellen. Die Eltern bleiben danach nicht zusammen. Sie bilden nur vorübergehende Partnerschaften und keine Ehen. Es geschieht jedoch häufig, dass sich die gleichen Paare wieder zusammentreffen, wenn die Frau den Wunsch nach einem weiteren Kind hat. Durch den Ausstoß der Pheromone kommt es immer wieder vor, dass sich mehrere männlichen Chelonianer um eine Frau streiten, wenn der Duft passen sollte. Das Verlangen, ein Kind zu bekommen, hat eine weibliche Chelonianerin nur alle 20 Jahre. Das chelonianische Kind ist mit 20 Jahren erwachsen und die weibliche Chelonianerin bekommt in dem Alter auch erstmals ihren Kinderwunsch. Diesen Wunsch kann sie aus beruflichen oder anderen Gründen verdrängen.

Chelonianer können sehr alt werden, über 200 Jahre. Das hängt jedoch stark von ihrer gesundheitlichen Verfassung ab. Chelonianer sind vitalschwache Humanoiden. Eine umweltbelastete Umgebung kann ihnen schnell gesundheitliche Probleme bereiten.

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: Chelonianer sind vorrangig im Waho-Sektor (C6) anzutreffen, wo sie in der demokratischen Chelo-Republik leben. Es handelt sich dabei um ein Sternensystem mit einem Roten Riesen und mehreren Planeten, von denen die Chelonianer und auch Sauraner (10 % der Bevölkerung) 7 Planeten und einige Mond besiedelt haben. Die überraschend positiven Kontakte zu anderen humanoiden Völkern in den letzten Jahren haben dazu geführt, dass sich einzelne Chelonianer wieder außerhalb ihres Systems bewegen.

Ihre Planeten im Waho-Sektor sind sehr unterschiedlich. Es handelt sich um Planeten mit tropischen warmen Waldgebieten, um Sumpfplaneten, Wüsten- und Wasserplaneten. Chelonianer sind sehr anpassungsfähig, allerdings vertragen sie keine umweltverschmutzten Lebensräume. Die Planeten der Chelonianer sind darum überaus naturbelassen und gesund. Die Wohnsituation ist dennoch sehr technisch fortschrittlich. Es existieren auf den Planeten auch Unterwasser-Lebensräume.

Der Hauptplanet der Chelonianer ist Sacharus-I und seine Hauptstadt heißt Lysergius.

Die Chelonianer führen ebenso fortschrittliche Raumschiffe. Ihr eigenes System wird von Militärschiffen bewacht. Außerhalb ihrer Heimatwelt nutzen sie Raumschiffe vorrangig als Handels- und Frachtschiffe.

Auf den Planeten der Chelonianer leben auch Sauraner, denen nach den Reptiloiden Kriegen Exil gewährt wurde.

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 weit voraus. Neben den Reptiloiden waren auch Kobolde in der Galaxie 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, die Lichtgeschwindigkeit oder Tachyonensprünge ermöglichten, 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 dann 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 vermutlich 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 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 Chelonianer lebten 4.000 Jahre lang alleine, mit den Sauranern, im Sternensektor Waho und bauten dort ihre Welt auf ihren Planeten auf. Erst jetzt durch den Tachyonensprung fremder Völker, kam es dazu, dass man die Chelonianer erblickte und die Bewohner von Waho das Reisen durch die Galaxis wieder aufnahmen.

Politik: Die Chelonianer und die Sauraner führen auf ihren 7 Planeten Demokratie. Die 7 Planeten bilden den Waho-Rat, der die Belange im Sternensektor sichert. Präsident Rasos (Chelonianer) ist der Vorsitzende des Rates.

Als Währung führen die Bewohner von Waho noch die alten Rep's. Dabei handelt es sich um runde plastizide Münzen, die mit einem Guthaben beschrieben werden.

Kultur: Die Chelonianer werden im Meer bestattet. Es gibt in den Meeren besondere Friedhöfe, auf deren Böden sich die Überreste ihrer Panzer finden. Bei besonders herausragenden Persönlichkeiten findet eine Verbrennung statt, bei dem der Panzer erhalten bleibt und dieser an entsprechenden Orten ausgestellt wird.

Rituale: Die Chelonianer sind sehr individualistisch veranlagt. Es gibt keine familiären Beziehungen und Interessen. Sie feiern darum mit Vorliebe ihren eigenen Geburtstag. Ansonsten existiert nur der jährliche Nationalfeiertag, an dem der Rat von Waho gegründet wurde.

Image: Chelonianer gelten als ausgeglichenes und intellektuelles Volk, das von anderen gerne akzeptiert wird. Die Kobolde hingegen nennen alle Reptiloiden spöttisch „Kriecher“, weil Reptilien in ihrer Entwicklung an Land gekrochen kamen. Die Dragoner haben noch gut in Erinnerung, dass sich die Chelonianer feindlich gegen sie gewendet haben und sind dem Volk darum kritisch bis feindlich gesonnen. Die Krokonen sehen in den Chelonianern einen Feind und einen Leckerbissen. Sie wissen, dass das Fleisch der Chelonianer äußerst wohlschmeckend ist und dass auch ihr Fett besser als gute Butter schmeckt. Krokonen sammeln gerne die Panzer ihrer getöteten Chelonianer als Trophäen. Sie werden für 750 – 1.000 Cr. gehandelt. Die Sauraner sind sehr gut auf die Chelonianer zu sprechen. Die Chelonianer haben den Sauranern nach dem Krieg eine Heimat geboten und leben seitdem friedlich miteinander. Etwas ungewöhnlich kommt es den mammaloiden Humanoiden oft vor, dass die Chelonianer keine familiären Gesinnungen haben und ihre Kinder nach der Geburt fortgegeben. Bei Nahrungsknappheit und in Kriegszeiten kam es auch vor, dass Chelonianer mit Einverständnis ihre eigenen Toten gegessen haben. Diese Handlung gilt in den meisten Völkern als abartige Barbarei.

Rollenspiel: Der Chelonianer ist ein intelligent zu spielender Charakter, der aber kaum redet und wenn, dann nur wenig. Das ist fürs Rollenspiel durchaus eine Herausforderung. Im Kampf sind Cholonianer gut einsatzfähig. Sie schützen sich und andere auch mit ihrem Panzer. Die Chelonianer sind überaus schlecht auf die Krokonen zu sprechen. Sie hassen das Volk, weil die Krokonen in den Kriegen brutal und kannibalisch gegen sie vorgegangen sind.

Fähigkeiten: Chelonianer sind durch ihren Panzer am Torso gut geschützt. In diesen Panzer können sie sich auch komplett einschließen. Sie sind außerdem gute Schwimmer und können tief und stundenlang abtauchen. Chelonianer können gut sehen, auch im leichten Infrarot- und Ultraviolett-Bereich und unter Wasser. Sie haben ebenso einen guten Geruchssinn, mit dem sie vor allem die Vitalität der Natur in ihrer Umgebung wahrnehmen und Nahrung wittern.

Regelhinweise:

- Der Panzer: Der Panzer schützt den Chelonianer am gesamten Torso-Bereich, inkl. dem Rumpf. Täglich regeneriert der verlorene NRS um einen Punkt. Umso älter der Chelonianer ist, desto stärker ist die Panzerung (siehe unten, bei der Altersermittlung!) Der Chelonianer kann sich komplett in seinem Panzer verstecken. Um sich dorthin zurückzuziehen, ist eine Bewegung nötig. Der Panzer kann von innen verschlossen werden. Fällt der Chelonianer auf den Rücken, muss ihm der TW auf MOT gelingen, um mit einer Bewegung wieder aufzustehen. Die Farbe des Rückenschildes gibt den Chelonianern außerdem Auskunft darüber, woher der Chelonianer stammt.
- Kralen: Die kleinen Krallen an Händen und Füßen können 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten.
- SINN: Chelonianer können gut sehen und riechen. Auch unter Wasser, wo sie deshalb keine SINN-Abzüge erhalten. Sie haben verbesserte Startwerte in SINN. Sie können außerdem im leichten Infrarot- und Ultraviolett-Bereich sehen und erkennen darum diese leichte Strahlung und würden beispielsweise Ektoplasma sehen können, leichte Wärmefelder erkennen oder Vampire von Menschen unterscheiden. Sie erhalten auch im Düstern keine negativen WM. Mit ihrem Geruch können sie auf 100 x 100 m Pflanzen- und Tiergerüche wahrnehmen (jedoch keine Fährte aufnehmen), wie auch Schweiß riechen oder verwesende Rückstände. Der Geruchssinn spielt auch bei der Paarung eine große Rolle.
- Orientierung: Chelonianer haben eine gute Orientierung und können sich gut Wege und Orte merken. Der Startwert in Orientierung ist darum verbessert.
- Im Wasser:
 - Chelonianer können unter Wasser nicht atmen, aber sie können lange die Luft anhalten (das gilt auch außerhalb von Wasser):
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen bis zum Wert 10 schaffen sie das bis zu 1 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 10 schaffen sie das bis zu 2 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 12 schaffen sie das bis zu 3 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 15 schaffen sie das bis zu 4 Std. lang
 - Bei einem Talentwert in Schwimmen ab dem Wert 18 schaffen sie das bis zu 5 Std. lang.
 - Chelonianer können sehr tief tauchen. Dabei ist auf die Kälte des Meeres zu achten!
 - Chelonianer erhalten im Wasser keine negativen WM, wie das bei anderen Humanoiden der Fall ist.
 - Chelonianer können in einer Aktion 2 x soweit schwimmen und tauchen.
- Druck: Chelonianer erleiden durch die Schwerkraft nicht so schwere Abzüge wie Land-Humanoiden. Sie können 10fach mehr Druck aushalten.
Ein Land-Humanoid erleidet bei + 0,1 GRAV sofort und einen Tag lang - 1 LE, - 1 REFL, - 1 VIT und - 1 WM auf alle TW.
Wasser-Humanoiden erleiden nur 10 % der Abzüge. + 0,1 GRAV würde ihnen also noch gar nichts ausmachen. Erst bei einem Druck von 0,5 GRAV würden sie durch das Aufrunden - 1 LE, - 1 REFL, - 1 VIT und - 1 WM auf alle TW erhalten.
Auf diese Weise können Chelonianer nicht bloß enorme Wassertiefen aushalten, sondern sind auch ideal auf fremden Gestirnen mit schwerer Gravitation einsetzbar.

Zu den Wassertiefen: Ab 10 m Wassertiefe herrscht GRAV + 0,1, ab 20 m Wassertiefe GRAV + 0,2 usw. Siehe dazu auch unter Sonderregeln unter „Druck und Schwerkraft“!
Die chelonianischen Unterwasserstädte befinden sich in einer Wassertiefe von 100 – 500 m. Ab 200 m Tiefe beginnt die dunkle Tiefenzone, in der auch die Pflanzen stark abnehmen. Die obersten Eingänge der Städte sind oft in einer Wassertiefe von 50 m angebracht. Für Sporttaucher ist dies schon eine problematische Tiefe, weil sich ab 60 m Tiefe der Sauerstoff in den Behältern aufgrund des Drucks toxisch wird. Einige Unterwasserstädte haben aber auch noch tiefere Abschnitte. Um den Druck zwischen den Zonen auszuhalten, halten sich Humanoiden eine ¼ Std. lang in Druckschleusen auf, in der die Körper der Dekompression ausgesetzt werden und sie danach die schwerere Druckzone aushalten können.
- 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“!)
 - Chelonianer haben allerdings eine Komfortzone von 5 – 30 °.
- Nahrung: Chelonianer sind in der Lage Aas essen zu können.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 60 Jahre	11 = 110 Jahre	16 = 160 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 70 Jahre	12 = 120 Jahre	17 = 170 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 80 Jahre	13 = 130 Jahre	18 = 180 Jahre
4 = 40 Jahre	9 = 90 Jahre	14 = 140 Jahre	19 = 190 Jahre
5 = 50 Jahre	10 = 100 Jahre	15 = 150 Jahre	20 = 200 Jahre

- Ab der Geburt besitzt der Chelonianer bereits eine gewisse Panzerstärke. Alle 25 Jahre wächst die Stärke des Panzers weiter an.:
 - Ab der Geburt besitzt der Chelonianer + 1 NRS.
 - Ab dem 25. Jahr besitzt der Chelonianer + 2 NRS.
 - Ab dem 50. Jahr besitzt der Chelonianer + 1 NBS und + 3 NRS
 - Ab dem 75. Jahr besitzt der Chelonianer + 2 NBS und + 4 NRS
 - Ab dem 100. Jahr besitzt der Chelonianer + 3 NBS und + 5 NRS
 - Ab dem 125. Jahr besitzt der Chelonianer + 4 NBS und + 6 NRS
 - Ab dem 150. Jahr besitzt der Chelonianer + 5 NBS und + 7 NRS
 - Ab dem 200. Jahr besitzt der Chelonianer + 6 NBS und + 8 NRS
- Im Zeitraum von 20 – 140 Jahren kann eine weibliche Chelonianerin alle 20 Jahre schwanger werden, also dann wenn eine 4, 6, 8, 10, 12 und 14 gewürfelt wird. In der Zeit schüttet sie besonders viele Pheromone aus, die auf männliche Chelonianer wirken.
- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

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

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Chelonianer pflegen nur kurze, vorübergehende Partnerschaften, bis das Kind aus der Brutgrube gekrabbelt ist und es an eine staatliche Obhut abgegeben wurde. Chelonianer pflegen darum auch keine familiären Verwandtschaftsbeziehungen.

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 14	Keine Familie: Der Charakter ist Single und hat keine Familie.
15 – 16	Partner: Der Chelonianer hat gerade Interesse an einem Partner, mit dem er oder sie ein Kind zeugen möchte.
17 – 18	Kind und Partner: Der weibliche Chelonianer bekommt gerade ein Kind oder hat es schon bekommen. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Der männliche Chelonianer bleibt in der Zeit noch bei der Partnerin. Sollte die Chelonianerin das Ei bereits gelegt haben, beobachten die Eltern die Entwicklung des Kindes, von der Befreiung aus dem Ei bis hin zur Befreiung aus der Brutgrube und geben es danach in staatliche Obhut. Danach löst sich das Paar auf. Bei etwas älteren Chelonianern kann der Spieler es sich auch frei ausdenken, ob das Paar schon mal zusammen war und ein Kind gezeugt hatte.
19 – 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** PSI /, ScT 0, VIT 0
 - **Körperliche Talente:** SINN 9
 - **Mobilitätstalente:** Nautik 9
 - **Kampftalente:** Budo 0
 - **Bewegungstalente:** Boarden 0, FL /, KL 0, Reiten 0, RENN 0, SCHW 9, SPR 0, Tanzen 0
 - **Intuitive Talente:** OR 9, SURV 9
 - **Handwerkliche Talente:** Fischen 9, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Botanik 9, Zoologie 9

Psinetiken

- Der Chelonianer kann keine Psinetiken beherrschen.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Chelonianer ist wenig geeignet für Scitech-Modifikationen; dennoch ist es möglich. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.