

GESCHICHTE

Die auf dem Dschungelplaneten Metonar heimischen Lebewesen waren der erste Kontakt der Menschheit mit einer außerirdischen Rasse. Zuvor hatte die metonoidische Ordrag-Sippe einen Globalstaat errichten können. Den aus dem Sol-System geflohenen Syndikatlern gelang es durch Ausnutzung von religiösen Prophezeihungen der Metonoiden, sie als Verbündete im **II. Interplanetaren Krieg** gegen das Terranische Imperium zu gewinnen, ehe Terra die Missverständnisse klären und das metonoidische Reich Ordrul in das Imperium eingliedern konnte.

Im 25. Jahrhundert kam es zur Abspaltung einer großen Zahl Metonoiden, die mit dem Imperium nicht einverstanden waren. Sie wurden von den „traditionellen“ Metonoiden verbannt und beugten sich dem Urteil um einen Bürgerkrieg zu vermeiden. Nach dem Auszug aus Metonar gründeten die Verbannten später die Panmetonoidische Konföderation. Im **Großen Krieg** wurde Metonar zeitweise durch die Konföderation und das mit ihr verbündete Beta-Pictor-Kontinuum erobert.

KULTUR

Metonar ist eine Welt voller Mythen und Legenden und für Metonoiden geheiligter Boden. Die Metonoiden sind eine tief spirituelle Spezies und ihre indigene Religion spielt eine herausragende Rolle. Sie richtet sich nach den „Vier Himmelsältesten“ **Metur** (Aspekte u.a. Gesundheit, Ruhm, Leben, Wachstum, Ernte, Handwerk, Sieg, Farbe: blau), **Xentur** (Würde, Tod, Zorn, Stille, Trauer, Trost, Friede, Ende, Leid, Felsen, Asche, Farbe: schwarz), **Nerotur** (Ehre, Weisheit, Gerechtigkeit, Zeit, Rätsel, Schrift, Kälte, Wind, Wolken, Eis, Farbe: weiß) und **Kaltur** (Liebe, Licht, Mut, Kraft, Melancholie, Wärme, Macht, Feuer, Sand, Farbe: gelb). Für Metonoiden sind auch andere Rassen von den Himmelsältesten erschaffen worden und bedeutsam, dennoch sind sie selbst die „Erwählten“. Obwohl sie Wissenschaft betreiben, gilt ihnen der Glaube mehr.

Die metonoidischen Gesellschaft lebt streng nach dem Kodex, den der Glaubenskanon „Griscrot“ vorgibt. Alte Metonoiden gelten als weise und haben Autorität, ebenso „Seher“, die Zeichen deuten, und Lehrmeister, die die Erziehung eines Schülers durchführen. Innerhalb der

metonoidischen Sippen gibt es einen großen Zusammenhalt, Fremde müssen sich Anerkennung erst verdienen. Die traditionellen Metonoiden verachten und hassen ihre vom Glauben abgefallenen Brüder der Konföderation.

PHYSIOLOGIE

- › **Lichtadaptive Augen** passen sich schneller als beim Menschen an hell und dunkel an.
- › **Wechselwarm:** Unterhalb von 15°C wirst Du unbeweglicher; hast gewissen Schutz vor Thermalscans und temperaturabhängige Regeneration
- › Den **Schwanz** kannst Du im Nahkampf als Waffe verwenden.

AUSSTATTUNG

- › Seine **traditionellen Jagdwaffen** baut, pflegt und verbessert ein Metonoid sein Leben lang. Sie stellen seine wichtigste Verbindung zu den Himmelsältesten dar. Unwiderbringlicher Verlust oder Zerstörung können zu rituellem Selbstmord führen.

Daten

Geschlechter	männlich & weiblich
Größe & Gewicht	ca. 2,40m & 150kg
Höchstalter	ca. 230 - 250 Jahre
Individuenzahl	ca. 6,4 Milliarden
Überlebensbedingungen	Sauerstoff-Stickstoff-Atmosphäre

5 Rollenspieltipps

- 1 Bete oder führe kleine Riten durch zum Gefallen Deines „Himmelsältesten“ (Gottheit).
- 2 Die Jagd (auch: Geld verdienen) ist ein Dienst am Himmelsältesten. Der vierte Teil Deiner Beute gebührt ihm.
- 3 Du wirkst oft unnahbar für Nicht-Metonoiden und lässt Dich nicht beleidigen.
- 4 Du bist abergläubisch, glaubst an Symbole und siehst göttliches Wirken in außergewöhnlichen Ereignissen.
- 5 Du setzt keine anderen Waffen ein außer den selbst hergestellten Jagdwaffen.

