GESCHICHTE

Die Tokmarden sind eine Jahrtausende alte Rasse. Als ihr Organismus begann vermutlich aus evolutionären Gründen zu degenerieren, nutzten sie Kybernetik und Gentechnik, um ihr Überleben zu sichern. Eine unbekannte Spezies, die **Dentera**, half ihnen dabei den "Aasbrand", wie die Degeneration genannt wurde, zu überwinden. Das Tokmardische Großreich expandierte und "sterilisierte" sein Einflussgebiet, vernichtete wohl zahllose Kulturen. Darunter war auch um 5.000 v. Chr. die des "Freien Rings", eines von Veganoiden angeführten Ründnisses

Aus ungeklärter Ursache verschwanden die Dentera. Der Impfstoff, der die tokmardischen Organe in den Maschinenkörpern überleben ließ, versiegte. Die gesamte Spezies war vom Aussterben bedroht und erlitt einen kollektiven Gedächtnisverlust. Damit schwand auch die Erinnerung an den Zusammenbruch des Großreichs.

Ein Wissenschaftler entwickelte den Ersatzwirkstoff Ceptomyzin, welcher aus Lebewesen gewonnen wird. Bis heute herrscht dieser **Monolith** über Tokmard. Das gegenwärtige Tokmardische Reich ist nur noch ein Schatten alter Zeiten.

KULTUR

Der Monolith herrscht als Diktator in reiner Willkür, denn noch immer bestimmt er, wer den Lebenssaft **Ceptomyzin** erhält. Die Tokmarden halten Sklaven nicht nur als Quellen für Rohceptomyzin, sondern auch zur Belustigung. Für Nachschub sorgen dabei **Leibfänger**, Piraten, die Jagd auf Lebewesen machen, sowie Söldner, die teils auch bei verschiedenen terranischen Streitkräften unterkommen.

Für andere Zivilisationen ist der einzigartige tokmardische Nanostoff **Pargrum** so bedeutsam, dass man bereit ist, mit Tokmard zu handeln anstatt es zu bekämpfen. Tokmardische Kolonien sind zudem geprägt von mystischen Dentera-Monumenten, die selbst den Tokmarden große Rätsel aufgeben.

Tokmarden sind eher Einzelgänger., finden sich jedoch zu gemeinsamen Tätigkeiten zusammen. Das Ceptomyzin macht sie hoch agressiv. Untereinander verhalten sie sich kultiviert, nicht jedoch freundlich und kommen gerne zum Streit. Nicht-Tokmarden bekommen wiederum schnell ihre Geringschätzung und Brutalität zu spüren.

PHYSIOLOGIE

- In freiem Gelände kannst Du Dich auf Deinem Schlauchzirkel (Rad) sehr schnell fortbewegen.
- Dein kybernetischer Pargrum-Körper ist immun gegenüber Strahlung, erhält aber Schaden durch EMP.
- Tokmarden-Trinär-Sprache: Du erhälst einen Bonus im Umgang mit Computern.
- Du benötigst täglich eine Dosis des Impfstoffs **Ceptomyzin**.

AUSSTATTUNG

- > Ein Ceptokit extrahiert aus organischer Materie einen Ceptomyzin-Rohstoff, der in einer Raffinerie auf Tokmard veredelt werden muss.
- Sensordreieck-Auge: Du wirst durch Dunkelheit und schlechte Sicht nicht beeinträchtig. Es kann als Scanner eingesetzt werden.
- Alle Implantate im Tokmardenkörper sind aus Pargrum. Dieser Nanostoff kann durch Programmierung technische Geräte darstellen, z.B. sowohl einen Scanner als auch eine Pistole.

Daten	
Geschlechter	neutrum (Hermaphrodit)
Größe & Gewicht	ca. 2,10m & 150kg
Höchstalter	potentiell unsterblich
Individuenzahl	ca. 3,5 Milliarden
Überlebensbe- dingungen	Atmosphäre (02, He oder Neon)

5 Rollenspieltipps

- 1 Harte, provozierende Sprache, Drohungen und Beleidigungen sind (auch zwischen Tokmarden) Normalität.
- 2 Stichele die "Organischen-Schleimbeutel"-Spielercharaktere in der Gruppe bei deren Fehlschlägen.
- 3 Du bist fasziniert von alten Gegenständen und Archäologie.
- Du bist aggressiv und brutal, wenn Du Dich in einer starken Position wähnst.
- 5 Du kannst mit Ceptomyzin liefernden Lebewesen mehr anfangen als mit Geld.

DANIEL SCOLARIS'



