

AMAZONE



Kurzbeschreibung: Amazonen sind ein matriarchalisches Volk, das von Frauen geführt wird und bei denen die Aspekte Kampf und Ruhm eine wichtige Rolle spielen.

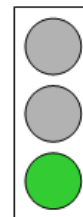
Klasse: Mammaloid; Mensch

Gestalt: Spricht man von Amazonen, denkt man zuerst an weibliche und sportlich getrimmte Kriegerinnen. Den Amazonen ist ein trainierter und muskulöser Körper wichtig. Sie treten öffentlich oft wenig bekleidet auf, tragen seidene Gewandung mit Applikationen und Schmuck oder lederne Anzüge, gelegentlich auch Rüstungsteile zur Zierde. Die Bekleidung macht einen leicht archaischen Stil, unterstützt durch edlen Schmuck. Im Militär treten Amazonen-Frauen mit prunkvollen Rüstungen auf. Die rechte Brust der Amazonen trägt ein Branding.

Wesen: Amazonen treten kräftig, sportlich und dynamisch auf. Sie sind von ihrer Lebensweise überzeugt und verstehen ihre Stärke im Kollektiv ihres Volkes und in der Treue ihrer Imperatrix gegenüber. Sie sind schlau, selbstbewusst, scharfsinnig, stolz und lassen sich nicht gerne provozieren.

Sprache: Menschlich

Namen: Die Namen klingen oft altmodisch, wie Susann, Katharina, Brunhilde, Kaleb.



Lebensweise: Amazonen ernähren sich auf üblich menschliche Weise, die jedoch primär vegetarisch geprägt ist. Bei der Zeugung von Kindern wählt sich die Amazonenfrau ihren Mann aus. Dem Mann ist es eine besondere Ehre, wenn er von einer betitelten Amazonenkriegerin gewählt wird. In dem Fall bleibt der Mann oft im Besitz der Frau und kann die Kontakte zur Frau und den Kindern genießen. Männliche Kinder werden kollektiv von Erzieherinnen groß gezogen, während die weiblichen Kinder von der Mutter erzogen werden.

Lebensraum: Die Amazonen leben als kollektives Volk im Sternensektor Sagitta (I-5). Sagitta ist ein Sternensystem mit einem Roten Zwerg, also einem sehr kleinen Stern, der wenig Licht abgibt. Um ihn herum gibt es einige Planeten. Einer der Planeten, der nah am Stern liegt, heißt Pecta, auf dem das Imperium der Amazonen lebt.

Geschichte: Die Amazonen stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Während der Metallzeit entwickelten sie sich zu einem matriarchalischen Volk. Sie tätigten grausame Raubzüge und versklavten Männer. Zum Ende der Metallzeit gab es immer wieder Auseinandersetzungen mit anthropischen und vor allem mit nomaischen Königreichen. Die Amazonen zogen sich in die tropischen Gebiete zurück. In der Epoche der Industrialisierung gelang es den Amazonen mit anderen Ländern technisch Schritt zu halten. In der Kosmischen Epoche verließen die Amazonen kollektiv den Planeten und fanden nach 20 Jahren im Sektor Sagitta ihre neue Heimat auf dem Planeten Pecta. Ihr Staatensystem heißt heute „Imperium der Amazonen“.

Politik: Das Imperium der Amazonen ist ein Matriarchat, bei denen die Frauen die Führung des Volkes ausüben. An der Spitze des Volkes steht die Imperatrix als Kaiserin. Das Imperium ist eine Erbmonarchie. Das Imperium der Amazonen hält sich distanziert gegenüber anderen Staaten und führt kaum Handel oder Kontakte mit anderen Staaten. Ein Eindringen in ihr Territorium wird als Provokation verstanden, das schnell militärisch beantwortet werden kann. Das Imperium der Amazonen gilt als eine der stärksten ausgestatteten Militärstrukturen. Sie besitzen zwar nicht so große Raumschiffe wie die Allianz, aber sie besitzen unbekannte und mächtige Bewaffnungen, die vermutlich auch den hoch gebildeten Kobolden die Stirn bieten können.

Kultur: Während die Männer für die sexuellen Vorlieben, zum Kinderkriegen und für die häuslichen Arbeiten eingesetzt werden, ziehen die Frauen die weiblichen Kinder auf und sind für Gesetz, Politik und Militär verantwortlich. Männer haben in dieser Welt nur wenig Rechte und dienen der Gesellschaft. Das Amazonenvolk legt viel Wert auf militärische Ehre. Die Bereitschaft zum Kampf durchzieht ihre Gesellschaft. Die Gesellschaft der Amazonen ist insgesamt recht leistungsorientiert und bietet nur wenig Platz für Schwache.

Rituale: Nach der Pubertät werden die weiblichen Amazonen feierlich beim Frouwa-Fest in den Chorus der Amazonenkriegerinnen aufgenommen, bei denen sie mit dem Symbol ihrer Sippe auf der rechten Brust gebrandmarkt werden.

Image: Die alten Geschichten, in denen Amazonen auf grausame Weise Raubzüge begangen und Männer als Sklaven verschleppt haben, sind anderen Völkern immer noch präsent. Die Amazonen genießen auf diese Weise Respekt aus Furcht.

Amazonen verurteilen Gesellschaften, in denen die Frauen weniger oder keine Rechte haben. Das trifft vor allem patriarchalisch geprägte Gesellschaften wie die der nomaischen Völker. Amazonen reagieren überaus empfindlich, wenn sie bemerken, dass eine Frau schlecht behandelt wird.

Rollenspiel: Die Amazonenfrau sollte stolz, selbstbewusst und kriegerisch gespielt werden. Auf Provokationen oder wenn Frauen schlecht behandelt werden, reagiert sie aggressiv. Dafür haben sie ein starkes Gefühl der Fürsorge gegenüber Mädchen. Außerdem verstehen sich die Amazonen als kollektives Volk. Wenn eine Amazonenfrau ihren Staat verlässt, muss das einen guten Grund haben.

Der Amazonenmann steht der Amazonengesellschaft selbstverständlich als dienender Part zur Verfügung. Sollte ein Amazonenmann den Staat verlassen, dann vermutlich weil er geflohen ist, um seine Selbständigkeit zu finden. Es wird ihm vermutlich immer so gehen, dass er sich selbstbewussten Frauen gegenüber unterordnet.

Fähigkeiten:

- Die Amazonen besitzen einige starke und geheime Techniken (siehe dazu bei den Waffen und Raumschifftechniken!)
- Einige wenige Amazonen beherrschen Psinetiken und dienen dem Volk dann gerne als schamanische Berater.

Regelhinweise:

- Amazonenfrauen paaren sich nicht gerne mit anderen Rassen. Sollte es zu einer Verpaarung mit Elben oder Dunkelelben kommen, entstehen dadurch Halbelben und bei Orks Halborks. Die Kinder solcher Verpaarungen, ob gewollt oder ungewollt, sind bei Amazonen nicht gerne gesehen und werden als Bastarde behandelt.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 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	Keinen Familienkontakt: Die Eltern oder die Familie 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. Männliche Geschwister sind selten von Belangen. Der Kontakt wäre darum eher zu weiblichen Geschwistern interessant.
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. Diese Konstellation gibt dem Spieler auch die Möglichkeit, außerhalb des Amazonas-Reichs groß geworden zu sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, 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. Väter sind bei Amazonen allerdings kaum wichtig und oft unbekannt.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren sind die Großeltern schon sehr alt. Im Zweifelsfall muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousinen und Tanten und Onkeln besteht. Es handelt sich vorrangig um weibliche Familienmitglieder.
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. Die Amazone wechselt gerne ihre Männer aus.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben. Die Amazone besitzt gerade einen Partner, mit dem sie Kinder bekommen möchte.
12 – 14	Ehepartner: Bei den Amazonen gibt es keine Ehe. Die Amazone führt aber eine heimliche Liebschaft mit einem Amazonen-Mann.
15 – 16	Partner und Affäre: Die Amazone besitzt gerade einen Partner, mit dem sie Kinder bekommen möchte. Sie führt aber noch weitere Liebschaften, was bei Amazonen jedoch nicht ungewöhnlich ist.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Homosexuelle Partnerschaften finden unter Amazonen-Frauen häufig statt.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Die Amazone kümmert sich besonders um ein Kind, das besonders gefördert werden soll. Es kann sich auch um ein Kind einer anderen Spezies handeln. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein eigenes Kind und hält den Kontakt zu dem Kind. Meistens kennen die Amazonen-Frauen die männlichen Kinder nicht. Die männlichen Kinder werden zu Arbeitern. Bei einem weiblichen Kind ist das eher wahrscheinlich. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Amazone hat Kontakt zu ihren eigenen Kindern. Meistens kennen die Amazonen-Frauen die männlichen Kinder nicht. Die männlichen Kinder werden zu Arbeitern. Bei einem weiblichen Kind ist das eher wahrscheinlich. 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 Amazone hat Kontakt zu ihren eigenen Kindern und deren Kindern. Meistens kennen die Amazonen-Frauen die männlichen Kinder nicht. Die männlichen Kinder werden zu Arbeitern. Bei einem weiblichen Kind ist das eher wahrscheinlich. 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 40 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.

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		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Mut	7		
Psinetik	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	5
Mechanik	7
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	7
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	7
Zoologie	5

?	
---	--

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

Kampftalente	
Artillerie	7
Fernkampf	7
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	7

Intuitive Talente	
Abriechen	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	7
Instinkt	5
Jagen	7
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	7
Robale	5
Sphäriker	5