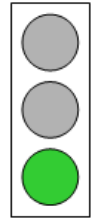


NEGORIANER



Kurzbeschreibung: Negorianer sind Menschen mit einer dunklen, braunschwarzen Hautfarbe. Sie sind eine kräftige und vitale menschliche Spezies, die vom Planeten Smaragd stammt und untereinander ein kulturell-kollektives Verständnis hat.

Klasse: Mammaloid; Mensch

Gestalt: Wie andere menschliche Spezies sind Negorianer in ihrer Gestalt durchaus unterschiedlich. Allgemein gilt der Negorianer als eine sportliche und kräftige Spezies, die auch vitaler ist, als die übrigen menschlichen Spezies. Sie haben eine braunschwarze Haut, dunkle Haare und meistens braune Augen. Ihre Frisuren sind oft herausragend, z. B. voluminös-kräus, Braids, Beehive, Cornrows, Hi-top fade, Jheri curl, Wafes oder mit verschiedenen Undercuts. Sie tragen gerne bunte Bekleidungen wie Tuniken und schmücken sich gerne mit großen Ohrringen und Halsketten. Wenn sie einen muskulösen Körper haben, stellen sie diesen gerne zur Schau. Sollte der Negorianer verschiedene menschliche Spezies als Eltern haben, ist die Hautfarbe weniger dunkel, als bei den herkömmlichen Negorianern.

Wesen: Negorianer gelten als ein fröhliches und offenes Volk. Sie haben wenig Scheu, andere Humanoiden anzusprechen und treten gerne extrovertiert auf. Wenn sie in Gruppen auftreten, können sie aber auch provokant wirken. Durch ihre Liebe zur ihrer folkloren Musik, pflegen sie ein musikalisches Auftreten, das sie in ihrer Sprache eingebaut haben. Sie singen gerne, beatboxen, rappen und untermalen ihre Darstellungen mit modernen Tänzen und extravaganten Bewegungen. Negorianer sind zwar individuelle Typen, aber zu ihrer Spezies verhalten sie sich kollektiv und schützen ihresgleichen. Negorianer bezeichnen sich untereinander als Brüder und Schwestern und grenzen sich dadurch auch gelegentlich von anderen Spezies und Menschen ab. Grund dafür sind die früheren Sklavereien, denen sie in der Frühgeschichte Smaragds oft ausgeliefert waren. Negorianer lehnen Sklaverei und Machtmissbrauch öffentlich ab, dennoch gibt es auch unter ihnen immer wieder Individuen, die mafiaartige Strukturen pflegen und dadurch selbst andere Leute unterdrücken.

Sprache: Menschlich; es existieren jedoch noch mehrere alte indigene Subsprachen, die noch von vielen Negorianern gesprochen werden.

Namen: Negorianer haben meistens typisch menschliche Namen. Einige haben aber auch Künstlernamen angenommen, wie Big D, Mr. Power, Golden Girl usw.

Lebensweise: Negorianer ernähren sich von typisch menschlicher Nahrung, die jedoch wenig fetthaltig ist. Viele von ihnen ernähren sich relativ gesund. Wie typische Menschen, konsumieren auch Negorianer hin und wieder Drogen, zu denen aber auch stärkere Drogen zählen können.

Sie vermehren sich sexuell fort und man sagt vor allem den Männern nach, dass sie dabei sportlich sind und ihr Penis überaus groß sein kann. Es gibt unter ihnen solche, die wechselnde Partner haben und solche, denen ein gelingendes Familienleben wichtig ist. Es liegt in der Natur der Spezies, dass sie ihre Familien sehr schätzen.

Lebensraum: Die Negorianer stammen vom Planeten Smaragd und dort liegt ihr Ursprung auf einem feuchtwarmen Kontinenten, der vom Fluss Negor durchzogen ist. Daher stammt auch ihr Name. Ihr eigenes genetisches Merkmal ist ihre Hautfarbe, den diese Menschen am Negor erhalten haben. Wie andere Spezies vom Planeten Smaragd haben die Negorianer am Fortschritt mitgewirkt und sich im Weltall verbreitet. Die meisten Negorianer leben im Raum der Allianz im Miranda-Sektor. Im Weltall trifft man Negorianer oft als Frachterpiloten, die Güter durchs Universum transportieren. Sie leben aber ebenso auf fremden Planeten oder auf Raumstationen.

Geschichte: Die Negorianer haben auf Smaragd am Fluss Negor viele Jahrhunderte lang ein relativ primitives Leben als indigene Volksgruppen geführt. Diese Geschichte ist begleitet von vielen internen Stammesfehden, bis sie erst von nomaischen Volksgruppen, Amazonen und später von Orks wiederholt in die Sklaverei getrieben wurden. Die Geschichte der Sklaverei hat die Negorianer bleibend geprägt. Erst seit der Digitalen Epoche konnten die Negorianer in Freiheit und gleichberechtigt unter anderen Völkern leben.

Rituale: Wie andere menschliche Spezies feiern auch die Negorianer gerne Volksfeste. Diese sind meistens regional verortet. Dabei stehen die Musik und der Rhythmus im Vordergrund. Es gibt unter den Negorianern nur wenige Psinetiker und diese sind dann gerne Schamanen, die als kulturelle Zeremonienmeister eingesetzt werden. Die Negorianer feiern aber im Miranda-Sektor ebenso den Gründungstag der Allianz als Nationalfeiertag und den Jahreswechsel und ihre Geburtstage.

Image: Negorianer treten oft extrovertiert auf, mit übertriebenen Gestiken, setzen gerne mal ein „Yo“, „Motherfucker“ oder einen Rap in ihren Reden ein. Generell scheuen sich Negorianer nicht, perverse Schimpfwörter einzusetzen und ebenso scheuen sie sich nicht, andere Humanoiden anzusprechen. Trifft man auf eine Gruppe organisierter Negorianer können diese auch Probleme bereiten. Aufgrund ihrer sportlichen und vitalen Verfassung dienen Negorianer gerne beim Militär.

Rollenspiel: Negorianer eignen sich gut als Einstiegscharaktere, mit denen man ein wenig posen möchte und protzig auftreten kann. Negorianer lassen sich beruflich überall einsetzen. Ihre sportliche und vitale Verfassung ermöglicht es auch, den Negorianer gut als Kämpfer zu nutzen.

Fähigkeiten: Einige wenige Negorianer beherrschen Psinetik. Sie stehen der Psinetik nicht so beängstigend gegenüber wie andere Menschen, sondern sehen in ihr eher einen uralten Geheimbrauch.

Regelhinweise:

- Negorianer können sich mit anderen menschlichen Spezies verpaaren, ebenso mit Elben oder Dunkelelben, aus denen dann Halbelben entstehen oder mit Orks, aus denen dann Halborks entstehen. Menschliche Halbbrassen sind bei den Negorianern nicht so gerne gesehen. Sie werden jedoch nicht gesellschaftlich ausgegrenzt. Halborks werden hingegen wenig akzeptiert.
- Einige Negorianer beherrschen Psinetik.

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, Familie oder Sippe 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.
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.
10 - 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, 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.
14 - 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 - 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
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.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: 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. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: 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	Kinder und Enkel: 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 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.
- Der Negorianer erhält das speziesbedingte PM Stimulamin, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann.

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	5		
Psinetik	5		
Vitalität	7		
Willensstärke	5		

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

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

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	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

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

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

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	7
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	7
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	7
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	7
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	5
Robale	5
Sphäriker	5