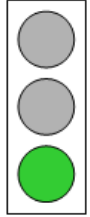


Negorianer



Kurzbeschreibung: Negorianer sind Menschen mit einer dunklen, braunschwarzen Hautfarbe. Sie sind eine kräftige und vitale menschliche Rasse, die auf Panlayos vor allem in Steppen- und Dschungelgebieten beheimatet ist und unter ihren Stämmen ein kulturell-kollektives Verständnis hat.

Rasse: Mensch

Gestalt: Wie andere menschliche Rassen sind Negorianer in ihrer Gestalt durchaus unterschiedlich. Allgemein gilt der Negorianer als eine sportliche und kräftige Rasse, die auch vitaler ist, als die übrigen menschlichen Rassen. Sie haben eine braunschwarze Haut, dunkle Haare und meistens braune Augen. Ihre Frisuren sind oft herausragend, z. B. voluminös-kraus, geflochten, haben eine Korbfrisur oder sind an den Seiten kurzgeschnitten. 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 Rassen 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 Trommel-Musik, pflegen sie ein musikalisches Auftreten, das sie in ihrer Sprache eingebaut haben. Sie singen gerne und untermalen ihre Darstellungen mit extravaganten Bewegungen. Negorianer sind zwar individuelle Typen, aber zu ihrem Stamm hin verhalten sie sich kollektiv und schützen ihresgleichen. Negorianer bezeichnen sich untereinander als Brüder und Schwestern und grenzen sich dadurch auch gelegentlich von anderen Rassen und Menschen ab. Negorianer lehnen Machtmissbrauch ab, dennoch gibt es auch unter ihnen immer wieder Individuen, die andere unterdrücken.

Sprache: Negorianer sprechen häufig eigene indigene Subsprachen; beherrschen gelegentlich aber auch andere menschliche Fremdsprachen.

Namen: Negorianer tragen menschliche Namen, die häufig mit einer Eigenschaft der Person oder der Familie bekleidet sind, z. B. Kiano Weißer Hirsch oder Abed Flussläufer.

Lebensweise: Negorianer ernähren sich von typisch menschlicher Nahrung, die sie durch die Jagd oder aus geringer Landwirtschaft erlangen. Wie typische Menschen, konsumieren auch Negorianer hin und wieder Drogen, die sie jedoch in der Natur finden. Das sind vor allem Psilocybin-Pilze, Räucherwerk oder Alkohol. 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 und schützen.

Lebensraum: Viele Negorianer leben in familiären Siedlungen. Sie bewohnen Steppen, Seen, Dschungelgebiete und Wälder. Auf Panlayos gibt es zwei Landstriche, in denen Negorianer stark vertreten sind, nämlich Milimasitu, einem walddreichen Gebiet im Hinterland und Montelacus, einem Gebirge im östlichen Ausläufer der mittleren Alpen, das aus Savanne, Seen und Dschungelwälder besteht und durch das der Fluss Negor verläuft, von dem die Negorianer ihren Namen erhalten haben.

- In Milimasitu leben die Negorianer in familiären Stämmen im Wald, wo sie ein primitives Leben führen. Jeder Stamm hat sein eigenes Territorium. Zwischen den Stämmen kommt es gelegentlich zu Gebietsrivalitäten. Im nördlichen und im östlichen Teil des Landes leben sesshafte Negorianer in Siedlungen und führen ein überschaubares landwirtschaftliches Leben mit Ackerbau und Kleintierzucht. In der Nähe der Küste, im Nordwesten des Landes existiert die einzige Stadt namens Ziwa-Mji. Von dort aus führt eine Straße zu einem Küstendorf, das von Fischern geführt wird. Gelegentlich legen hier auch Schiffe an.
- In Montelacus leben ebenfalls viele negorianische Stämme primitiv und einfach. Sie leben in Strohütten, Pfahlbausiedlungen, Zelten oder Höhlen. Auch hier herrschen Rivalitäten untereinander, aber die Negorianer müssen sich auch gegen benachbarte Nomaden aus dem Südosten zur Wehr setzen.
- Separ ist ein östliches Land auf Panlayos. Hier existiert der Kleinstadt-Staat Waitaki, in dem gleichberechtigt und fortschrittlich Negorianer mit anderen Humanoiden zusammenleben. Die Stadt wird sogar von einem negorianischen Schulze geführt.

Geschichte: In der Zeit der menschlichen Siedler sind auch negorianische Stämme nach Panlayos eingewandert und haben zunächst eine Heimat am Fluss Negor gefunden. Von da aus haben sie das Gebiet Montelacus besiedelt und später sind Negorianer auch ins Hinterland nach Milimasitu ausgewandert.

Politik, Wirtschaft und Militär: Die meisten negorianischen Stämme haben nach innen hin ein geschlossenes kulturelles und kollektives Verständnis. Sie schützen ihren familiären Verbund und sind Fremden gegenüber zunächst vorsichtig. Das liegt auch daran, dass sie in den vergangenen Jahrhunderten immer wieder Opfer von Raubüberfällen geworden sind, vor allem von Nomas, die Negorianer versklavt haben. Begegnet man den Negorianern freundlich, können sie aber ebenso sehr freundliche Gastgeber sein. Die Stämme werden von einem Ältesten geführt, der meistens von einem Schamanen beraten wird, der ein Magiebegabter sein kann.

- Die Stadt Ziwa-Mji in Milimasitu ist von Armut geprägt. Der selbsternannte negorianische König beansprucht das ganze Land Milimasitu für sich, auch wenn es faktisch nicht so ist. Seine milizartige Armee streift aber immer wieder durchs Land und fordert von der landwirtschaftlichen Bevölkerung Abgaben ein. Dem ausländischen Handel steht der König aufgeschlossen gegenüber, er ist allerdings ein unfairer Handelspartner. Es ist auch dafür bekannt, dass er eigene Landsleute als Sklaven verkauft. Schon in der düsteren Zeit, als Fürst Askowan über das Hinterland herrschte, unterwarf sich der damalige Herrscher von Milimasitu dem Fürsten. Die Milimasituner jagten für Fürst Askowan bereitwillig die Toronen des benachbarten Landes. Als Jäger und Krieger darf man die Milimasituner nicht unterschätzen. Die militante Armee des Königs kann überaus gefährlich und entschlossen vorgehen. Schiffe besitzt Milimasitu keine, dafür aber wendige Kanus, mit denen die Krieger auf den Flüssen und an der Meeresküste unterwegs sein können.
- Der Stamm der Kasaden hat in Montelacus, am See Mavi Göl mehrere Siedlungen. Die Kasaden sind ein gefürchtetes kriegerisch veranlagtes Volk. Mitten auf der Insel hat ihr Häuptling seinen Sitz. Zwischen den Kasaden und den benachbarten Baáwas kommt es immer wieder zu Grenzkämpfen.
- Die Baáwas ist ein Volk, das Fremden gegenüber zugänglich begegnet. Ihre Siedlungen befinden sich am See Kristal Göl. Die Stämme betreiben Kleintierzucht und Gemüseanbau.
- Die Tagamen sind ein Stamm von Ackerbauern und Viehzüchtern, die am See Dag Göl leben. Sie werden häufig Opfer nomaischer Angriffe aus dem Süden.
- Weitere negorianische Stämme leben rund an dem See Asagida Göl und am Fluss Negor.
- Die Kleinstadt Waitaki im östlichen Land Separ wird von verschiedenen Humanoiden, wie auch von Negorianern bewohnt. Die Bewohner leben vom Fischfang, von der Jagd und von der Kleintierzucht. Sie nehmen auch Zoll ein, an der Brücke, die über den Fluss Asagida führt. Waitaki besitzt ein paar Wächter, hat aber einen geordneten Stadtaufbau. Die Stadt wird von einem negorianischen Schulze geführt.

Rituale: Wie andere menschliche Rassen feiern auch die Negorianer gerne regionale Volksfeste. Dabei stehen die Musik und der Rhythmus im Vordergrund. Es gibt unter den Negorianern nur wenige magiebegabte und diese sind dann gerne Schamanen, die als kulturelle Zeremonienmeister eingesetzt werden. Die Negorianer feiern aber auch häufig den Jahreswechsel und ihre Geburtstage.

Fähigkeiten: Einige wenige Negorianer beherrschen Magie. Sie stehen der Magie nicht so beängstigend gegenüber wie andere Menschen, sondern sehen in ihr eher einen uralten Geheimbrauch. Ansonsten sind Negorianer vital fit und gelten als gute Kämpfer.

Rollenspiel: Negorianer treten oft extrovertiert auf, mit übertriebenen Gestiken und Sprachgebräuchen. Generell scheuen sich Negorianer nicht andere Humanoiden anzusprechen. Trifft man auf eine Gruppe organisierter Negorianer können diese auch Probleme bereiten. 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. Problematisch ist lediglich, dass er in der Kultur der Nomas schon häufiger als Sklave eingesetzt wurde.

Regelhinweise:

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

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 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 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 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. Der Negorianer kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
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 lebt in einer Großfamilie, 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 zusammenleben.
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. Bei den meisten negorianischen Stämmen gilt Homosexualität als etwas Abartiges. Häufig werden die betroffenen Negorianer dann verstoßen.
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 30 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 rassebedingte PM Cannabis, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten
Budo	3	
Glück	5	
Lebensenergie	5	
Magie	5	
Mut	5	
Vitalität	7	
Willensstärke	5	

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

Kampftalente	
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	7
Etikette	3
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	7
Singen	7
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	5
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	7
Kutschfahrt	3
Reiten	5
Seefahrt	3

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

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkane Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	7
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	5
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	7
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	5
Fischen	7
Forstarbeit	5
Gerben	7
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Jagen	7
Kochen / Backen	5
Malerei	5
Metallbau	3
Musizieren	7
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	3