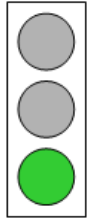


NEGORIANER



Kurzbeschreibung: Negorianer sind Menschen mit dunkelfarbiger Haut; hell- bis dunkelbraun oder schwarz. 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-kraus, Braids, 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 folklorischen 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 Kontinent, der vom Fluss Negor durchzogen ist. Daher stammt auch ihr Name. Ihr eigenes genetisches Merkmal ist ihre Hautfarbe. 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 häufig 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, aber auch von der grausamen Versklavung durch andere Völker, vor allem durch Nomads, Amazonen und Orks. Die Geschichte der Sklaverei hat die Negorianer sehr 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. Sie sind auch wenig kontaktscheu und haben wenig Probleme damit, andere Leute anzusprechen. Trifft man auf eine Gruppe Negorianer, erkennt man schnell den kollektiven Zusammenhalt der Spezies, die auf andere auch ungewollt ausgrenzend wirken kann. 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 Halbrassen 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 17 - 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW - 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

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

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 4	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousinen. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
11	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 – 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
14 – 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
17	Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
19 – 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** VIT 9
 - **Körperliche Talente:** MOT 9, ST 9, WF 9
 - **Bewegungstalente:** FL /, RENN 9, SPR 9, Tanzen 9
 - **Intuitive Talente:** Jagen 9, Musik 9
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 9

Psinetiken

- Der Negorianer kann PSI beherrschen, wenn das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Negorianer kann Scitech-Modifikationen besitzen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.