

AMAZONE



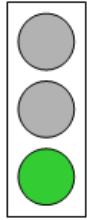
Gestaltet von ChatGPT

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. Beim 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 großgezogen, 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 recht leistungsorientiert und bietet nur wenig Platz für Schwäche.

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 die Amazone aggressiv. Dafür haben Amazonen 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 Beraterinnen.

Regelhinweise:

- Amazonenfrauen paaren sich nicht gerne mit anderen Spezies. Sollte es zu einer Verpaarung mit Elben oder Dunklelben 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 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 – 5	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
6 – 7	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht. Männliche Geschwister sind selten von Belangen. Der Kontakt wäre darum eher zu weiblichen Geschwistern interessant.
8 – 9	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einer Tante, einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
10 – 11	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile. Väter sind bei Amazonen allerdings kaum wichtig und oft unbekannt.
12	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
13	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousins. Er pflegt den Kontakt zu ihnen. Es handelt sich vorrangig um weibliche Familienmitglieder.
14	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden. Diese Konstellation gibt dem Spieler auch die Möglichkeit, außerhalb des Amazonen-Reichs groß geworden zu sein.
15 – 16	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Die beiden könnten beabsichtigen ein Kind zu bekommen oder sie haben gerade ein Kind bekommen. Der Spieler entscheidet darüber, ob der Charakter noch weitere Verwandtschaft hat.
17 – 18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner mehr. Das ist bei Amazonen nicht unüblich. 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. Bei männlichen Kindern haben die Amazonen-Frauen in der Regel keinen Kontakt mehr zu ihnen, weil die männlichen Kinder Arbeiter werden sollen. 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:** MUT 9, ScT 9
 - **Mobilitätstalente:** RF 9
 - **Kampftalente:** BW 9, SCHWW 9
 - **Bewegungstalente:** FL / , Reiten 9
 - **Intuitive Talente:** Jagen 9
 - **Handwerkliche Talente:** Fischen 9
 - **Wissenstalente:** RK 9, WK 9



Psinetiken

- Die Amazone kann PSI beherrschen, wenn das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik. Im Imperium der Amazonen nehmen Psinetiker häufig eine besondere militärische Rolle ein.

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

- Amazonen sind besonders empfänglich für Scitech-Modifikationen. Wenn der Charakter Scitech-Modifikationen besitzen soll, muss das Talent ScT auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.