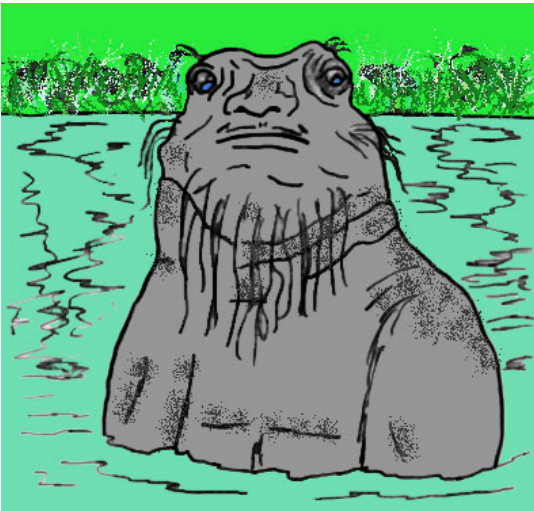


PISCAVE



Kurzbeschreibung: Piscaven sind humanoide, fischähnliche Wesen. Sie leben im Wasser, wo sie besondere Kräfte entfalten.

Klasse: Aquanoid

Gestalt: Ihre Hände und Füße haben Schwimmhäute, die sie zu exzellenten und schnellen Schwimmern machen. Sie haben eine grün-bläulich oder gräulich schimmernde Schuppenhaut, einen kurzen Schwanzansatz und anstelle einer Nase ist das Gesicht nach vorne gewölbt. Sie haben große runde Glotzaugen und Kiemen an ihren Wangen, mit denen sie Luft filtern. Piscaven können unter Wasser atmen.

Wesen: Piscaven sind höfliche und gastfreundliche Humanoiden. Sie sind intelligent und einige von ihnen weisen ein hohes diplomatisches Geschick auf.

Sprache: Piscaven sprechen eine feine piepsige Sprache, die sich unter Wasser über viele Meter entfaltet. Sie ist vergleichbar mit

der Sprache der Delphine oder Wale. Die Sprache ist sehr schwer zu erlernen. Lediglich die Mantoden beherrschen piscavisch als gängige Fremdsprache. Auch die Piscaven tun sich mit Fremdsprachen sehr schwer. Sie verwenden als Fremdsprache primär das Mantodisch.

Namen: Piscaven haben Namen wie Bagohn, Grasjor Kradjsja, Baklina Tlala.

Lebensweise: Piscaven ernähren sich von kleinen Fischen und Delikatessen, wie Muscheln, Krebsen, Plankton und Algenarten. Sie können ihre Mahlzeiten direkt zu sich nehmen oder bereiten es zum gemeinsamen Mahl vor. An Getränken nehmen sie fast alles zu sich, wobei sie meistens Wasser trinken. Piscaven können Alkohol trinken, tun es aber nicht so häufig.

Bei den Piscaven setzen einmal im Jahr die sexuellen Triebe ein. Das Weibchen kann zwar begattet werden, doch kann es bei ihr nur ca. zweimal im Leben zu einer Befruchtung kommen. Ist ein Weibchen befruchtet, legt es ca. 5 Eier. Die Kinder ähneln anfangs noch Kaulquappen, entwickeln sich dann aber recht schnell zu humanoideen Piscaven.

Lebensraum: Der Heimatplanet der Piscaven ist der Wasserplanet Cymophan im Miranda-Sektor, im Raum der Allianz. Dort leben sie im Meer, in prächtigen und riesigen Unterwasserstädten aus festem Kalkstein, Algennestern und Korallenhöhlen. Die Eingänge zu den Städten ragen sehr selten aus dem Meer heraus, sondern befinden sich häufig in einer Tiefe von 50 Metern. Die Städte sind so ausgestattet, dass Gäste immer wieder in sauerstoffreiche Räume und Plätze kommen. Außerdem erhalten Gäste besondere Unterwasser-Raumzüge, Druckschleusen und Gravitino-Kammern ermöglichen es ihnen, wie auch den Bewohnern selbst, zwischen den tiefen Wasserzonen zu wechseln. Die Wärme beziehen die piscavischen Städte aus Hydrothermalquellen. In den piscavischen Lebensräumen wohnen auch die Mantoden. Die submarine Welt heißt Visala Kann und ihre Hauptstadt heißt Ssgalitra.

Seitdem die Piscaven ihren Planeten verlassen können, beteiligen sie sich am kosmischen Fortschritt und leben auch an unterschiedlichen Orten des Universums. Wenn sie im Weltall reisen, haben die Raumschiffe viele Räume mit kleinen Schwimmbädern. Auch ihre Zimmer sind entsprechend ausgestattet.

Geschichte: In der Frühzeit ihrer Geschichte hat es auf Cymophan erbitterte Kriege gegen Mantoden gegeben, die von den Piscaven gewonnen wurden. Die Mantoden wurden stark dezimiert. An diese Kriege erinnern nur noch geschichtliche Aufzeichnungen. Die restlichen Mantoden sind dann von den Piscaven aufgenommen worden und haben sich in deren Lebenskultur integriert.

In der Interstellaren Epoche haben skardische Siedler die Piscaven und Mantoden auf Cymophan entdeckt. Die Piscaven waren technisch bereits sehr fortgeschritten, waren an Landnahme oder Raumfahrt jedoch noch gar nicht interessiert. Das änderte sich bald. Sie ließen sich in das staatliche System der Allianz integrieren und beteiligten sich seitdem am Fortschritt und an der Raumfahrt.

Politik: Piscaven sind ein demokratisch strukturiertes Volk. Sie leben auf Cymophan in der Unterwasserwelt Visala Kanu, während skardische Bewohner die wasserreiche Oberfläche und das Festland nutzen.

Rituale: Die Piscaven veranstalten jährlich das Weltfest, bei dem über mehrere Tage alles besonders geschmückt wird und die Piscaven, wie auch die Mantoden und die dortigen Skarden die Natur feiern. In diesen Tagen werden auch Vorträge über den Artenbestand der Meere gehalten.

Image: Piscaven gelten als freundliche Humanoiden, die auch gerne als Diplomaten gesehen werden.

Fähigkeiten: Die Piscaven sind Wasserlebewesen und entwickeln im Wasser große Kräfte, außerdem können sie unter Wasser atmen. Dafür stehen sie in der Gefahr auszutrocknen, wenn sie ihrem Körper zu lange Wasser vorenthalten haben. Sie können großen gravitativen Druck aushalten, weil sie das Leben in Meerestiefen gewohnt sind.

Regelhinweise:

- Im Wasser:
 - Piscaven können unter Wasser atmen. Jedoch nur bis zu einer Tiefe von 200 m, also bis zum Tiefseebereich Mesopelagial, denn bis dort hin ist der Sauerstoffanteil für Piscaven noch vorhanden. Um weiter zu tauchen benötigen Piscaven also auch Taucherausrüstungen.
 - Piscaven verlieren nach einem Tag, in dem sie sich nicht im Wasser aufhalten – 1 LE und – 1 VIT. Der Abzug bleibt bestehen und kann sich durch die Tage verstärken, bis der Piscave wieder im Wasser ist. Dann regenerieren die Werteverluste nach den üblichen Regeln.
 - Piscaven können in einer Aktion 5 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Wird der Piscave überwiegend mit Wasser benetzt, erhält er + 4 LE, + 4 VIT, + 4 REFL und + 4 ST. Dieser Effekt ist nur einmal am Tag möglich und die Werte regenerieren sich schon nach einer Stunde um je einen Punkt.
 - Der Piscave kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.

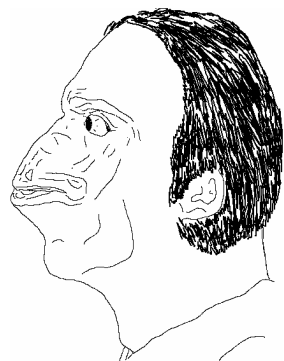
- Druck: Piscaven erleiden durch die Schwerkraft nicht so schwere Abzüge wie Land-Humanoiden. Sie können 10fach mehr Druck aushalten.
Ein Land-Humanoid erleidet bei + 0,1 GRAV sofort und einen Tag lang – 1 LE, – 1 REFL, – 1 VIT und – 1 WM auf alle TW.
Wasser-Humanoiden erleiden nur 10 % der Abzüge. + 0,1 GRAV würde ihnen also noch gar nichts ausmachen. Erst bei einem Druck von 0,5 GRAV würden sie durch das Aufrunden – 1 LE, – 1 REFL, – 1 VIT und – 1 WM auf alle TW erhalten.
Auf diese Weise können Piscaven nicht bloß enorme Wassertiefen aushalten, sondern sind auch ideal auf fremden Gestirnen mit schwerer Gravitation einsetzbar. Ebenso stellen auch die Schubkräfte in Raumschiffen bei höheren Antriebssystemen für sie kaum Probleme dar.

Zu den Wassertiefen: Ab 10 m Wassertiefe herrscht GRAV + 0,1, ab 20 m Wassertiefe GRAV + 0,2 usw. Siehe dazu auch unter Sonderregeln unter „Druck und Schwerkraft“!
Die piscavischen Unterwasserstädte befinden sich in einer Wassertiefe von 100 – 500 m. Ab 200 m Tiefe beginnt die dunkle Tiefenzone, in der auch die Pflanzen stark abnehmen. Die obersten Eingänge der Städte sind oft in einer Wassertiefe von 50 m angebracht. Für Sporttaucher ist dies schon eine problematische Tiefe, weil sich ab 60 m Tiefe der Sauerstoff in den Behältern aufgrund des Drucks toxisch wird. Einige Unterwasserstädte haben aber auch noch tiefere Abschnitte. Um den Druck zwischen den Zonen auszuhalten, halten sich Humanoiden eine ¼ Std. lang in Druckschleusen auf, in der die Körper der Dekompression ausgesetzt werden und sie danach die schwerere Druckzone aushalten können.

- Kälte und Wärme: Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Piscaven haben allerdings eine Komfortzone von – 10 ° bis + 25 °.

- SINN: Im tiefen Meer kann es düster bis dunkel werden. Im Düstern erhält der Piscave keine negativen WM und das gilt auch für das Leben an Land.

- Abrichten / Reiten: Sollten Piscaven Tiere abrichten, so handelt es sich um Meerestiere. Piscaven richten beispielsweise das Seepferd ab, auf dem sie auch reiten.



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 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.

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	<ul style="list-style-type: none"> Die Werte in den Klammern stellen die veränderten Werte dar, wenn der Piscave übermäßig mit Wasser benetzt wird. Diese regenerieren stündlich um je einen Punkt. Diese Möglichkeit hat der Piscave einmal am Tag. LE und VIT: Nach einem Tag an Land sinken LE und VIT - 1. Im Wasser regenerieren diese Verluste nach üblichen Regeln. 	
Lebensenergie	5 (+4)		
Mut	5		
Psinetik	/		
Vitalität	5 (+4)		
Willensstärke	5		
<ul style="list-style-type: none"> Schwimmen: Im Wasser erhält der Piscave keine negativen WM. Er schwimmt 5 x so schnell. Sinnesschärfe: Der Piscave kann im Wasser sehen und hören und erhält keine negativen WM. Ebenso kann er im Düstern sehen und erhält dort keine negativen WM. 			

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Reiten	3
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	12
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	5
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	5
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	5 (+4)
Saufen	5
Scitech	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5 (+4)

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	7
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	5
Motorräder	3
Nautik	7
Navigation	5
Panzer	3
Raumschiffführung	5
Robale	3
Sphäriker	5