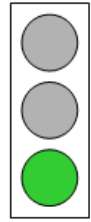


SKARDE



Kurzbeschreibung: Menschliche Spezies, die vor allem gerne an Küsten von Meeren und Seen lebt. Skarden stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor, wo heute noch viele von ihnen leben. Sie reisen auch gerne als Händler durchs Weltall. Unter den Weltraumpiraten gibt es viele Skarden. Skarden treten oft barsch und rau auf. Kneipen und Kirmes locken den Skarden an, der den Spaß am Leben sucht. Sie können gesellig und fröhlich sein, aber auch hart zuschlagen. Man erkennt Skarden an ihren Bärten, Fischerklamotten, an Tätowierungen und Piercings. Frau und Mann sind völlig gleichberechtigt; es gibt kein typisches Rollenmuster. Skarden lehnen Psinetiken abergläubisch ab.

Klasse: Mammaloid; Mensch

Gestalt: Skarden sind häufig kräftige und muskulöse Menschen. Sie tragen oftmals zerlumpte Klamotten, haben ein raues Gesicht, geprägt von Narben, durch diverse Schlägereien. Wohl jeder Skarde trägt Tätowierungen am Körper und Ohr- oder

Nasenringe oder andere Piercings. Sie setzen sich gerne Mützen oder Hüte auf und ihre Kleidung ist ledern und sturmfest. Ihre Haarfarbe ist eher blond oder auch rot. Die Haare werden gerne lang getragen. Die männlichen Skarden tragen gerne Bärte. Ihre Augen sind blau und grün. Die Hautfarbe ist hell bis blass.

Wesen: Skarden sind keine bequemen Menschen. Sie sind launisch, mal gut drauf, am Lachen und Singen, ein anderes Mal mürrisch und bereit, einem auf die Schnauze zu hauern. Sie lassen sich von Getratsche gerne mitreißen und sind ideale Verschwörungstheoretiker. Sie sind wie das unbeständige Wetter in den Hafenstädten, obgleich ihnen so ein Wetter gar nichts ausmacht. Skarden lieben die See. Sie lieben Geschichten und Musik und können einen lange unterhalten und nächtelang quatschen. Skarden lieben Kneipen, weil es dort Musik, Tanz, Gespräche und Alkohol gibt. Und sie mögen eine gute Schlägerei.

Sprachen: Skarden sprechen die übliche menschliche Sprache, können jedoch in eine eigenwillige niedere Mundart fallen, bei der sie gerne lustig klingende fluchende Aussagen verwenden. Die Ausdrucksform wird als menschliches „Platt“ bezeichnet und gilt als erlernbare Fremdsprache.

Name: Ihre Namen klingen ein wenig altmodisch, wie z. B. Matthis, Hein, Anna, Willem, Talke, Michel, mit Zunamen wie Nordern, Janssen, Störde, Johannson.

Lebensweise: Skarden essen mit Vorliebe Fischgerichte und Kohlsorten, die oft mit viel Fleisch oder Speck und Fett angereichert werden. Die skardische Küche ist beliebt und bekannt für ihre Fischarten, die Hummerdelikatessen und die verschiedenen Kohleintopf- und Kartoffelgerichte. Neben der guten Mahlzeit der Skarden spielen die alkoholischen Getränke eine große Rolle. Bier, manchmal auch Wein, wird stärker getrunken, als das nötige Wasser. Bier steht bei jeder Mahlzeit mit auf dem Tisch und bis auf die Zwerge wird es kaum eine Spezies geben, die es mit den Skarden im Saufen aufnehmen kann. Und nach jeder Mahlzeit gehört es sich, das Gekaute mit einem Schluck Selbstgebrannten hinunter zu spülen und einem ordentlichen Rülps zu bestätigen.

Skarden pflanzen sich auf menschliche Weise fort und leben ein entsprechendes Liebes- und Paarleben. Frauen und Männer sind bei den Skarden völlig gleichberechtigt. Männliche Skarden können im Haushalt oder in der Kinderpflege gefunden werden, wie auch weibliche Skarden bei der Raumflotte oder als Piratenladys.

Als Waffen nutzen Skarden gerne modernisierte Schiffsgewehre, z. B. den Netzwerfer, die Lanze mit Phasereinrichtung, aber auch ein einfaches Messer oder einen Kriegshammer. Natürlich wird auch der Phaser benutzt. Aber nichts geht über Schlägereien mit bloßen Fäusten oder Stuhlbeinen.

Lebensraum: Skarden leben einfach. Ihre Behausungen zeugen nicht von großer Technik und Bequemlichkeit. Skarden schätzen Holzeinrichtungen und die Kerze wird immer noch gerne genutzt.

Skarden stammen aus dem Miranda-Sektor, aus dem Raum der Allianz, wo auch viele von ihnen noch leben. Sie reisen aber auch mit Raumschiffen gerne durchs Weltall oder haben fremde Gestirne besiedelt, die vor allem aus Meeren bestehen, denn Skarden lieben die See.

Im Miranda-Sektor leben viele Skarden auf dem Planeten Cymophan, der auch von Piscaven und Mantoden besiedelt ist. Während im Meer die piscavischen Wasserwelten existieren, durften die Skarden die Inseln besiedeln und haben dort ihren Staat Good Stremel gegründet. Sie befahren das Meer mit Segelschiffen und Yachten.

Im Asteroidengebiet des Miranda-Sektors leben auch viele Skarden unter den dortigen Piraten. Gerade das Weltall bietet Piraten große Möglichkeiten zu plündern, zu rauben und zu brandschatzen und dafür waren Skarden schon immer bekannt.



Geschichte: Skarden stammen vom Planeten Smaragd. In der Eisenzeit waren sie dort ein Volk von kühnen Seefahrern, die Handel mit Gütern betrieben oder auch als schreckliche Piraten aktiv waren. Sie haben schon immer auf hoher See oder in Hafenstädten gelebt. Skarden sind durch und durch ein Seefahrervolk und vom Wasser kaum wegzudenken. Seit der Interstellaren Epoche hat es die Skarden im Miranda-Sektor noch auf den riesigen Wasserplaneten Cymophan verschlagen. Dort haben die Skarden die Spezies der Piscaven und Mantoden entdeckt. Sie teilen sich seitdem mit den Piscaven den Planeten. Während die Piscaven, gemeinsam mit den Mantoden den submarinen Raum bewohnen, leben die Skarden an Küstenregionen der wenigen Landmassen und fahren auf großen Segelschiffen über die Meere. Sie haben auf romantische Weise ihren Seefahrerstil in den Hafenstädten und auf Schiffen wieder aufleben lassen. Den Staat heißt Good Stremel und die skardisch geprägte Hauptstadt heißt Buukt Hoben.

Die Skarden, die nicht auf Smaragd geblieben sind oder andere wasserreiche Gestirne besiedelten, sind Weltraumhändler geworden. Die meisten Skarden leben jedoch als Bürger im Herrschaftsbereich der Allianz.

Zu Beginn der Kosmischen Epoche haben sich auch skardische Aussteiger im Asteroidengebiet niedergelassen und sind zu Piraten geworden. Es hat sich dort eine Piraten-Vereinigung namens Prädonum gegründet, die von der Halbelbin Thora angeführt wird.

Kultur: Es gibt einige wenige Skarden mit faschistischem Gedankengut. Diese Skarden sind der Ansicht, dass nur die menschliche Rasse die wahre Eliterasse sei, zu denen sie aber auch noch Zwerge akzeptieren. Von den Faschisten gibt es glücklicherweise nicht viele. Eine der terroristischen Vereinigungen nennt sich Berserker-Bande und wird vom Skarden Kai Zobel angeführt. Diese Terror-Organisation verbirgt sich im Asteroidengebiet des Miranda-Sektors.

Rituale: Skarden sind ein Volk, das gerne und viel feiert. Sie benötigen für diese Festivitäten keine großartigen Marschauftritte, Verkleidungen, aufwändige Umzüge oder staatliche Kundgebungen. In ihrer einfachen, aber oft auch ausschweifenden Art feiern sie im Winter ihre Kohltouren, bei denen sie mit Bollerwagen und viel Alkohol durch die Landschaften ziehen und dabei kleine Gesellschaftsspiele wie Boule spielen. Hingegen aufwändiger sind dann doch die Kirmes-Veranstaltungen in den Hafenstädten, die meistens im Herbst stattfinden und aus den alten Erntedankfesten hervorgegangen sind. Auf Cymophan beteiligen sich die Skarden zur Sommerwende am piscavischen Weltfest, bei dem die Städte geschmückt werden und 3 Tage lang auf den Straßen gefeiert wird und an den Lebensraum Wasser gedacht wird.

Image / Rollenspiel: Unter den Skarden finden sich zwei Extreme. Das eine sind faschistische Skarden, die der Ansicht sind, nur die menschliche Spezies sei die wahre Eliterasse. Die andere extreme Gruppierung sind die Piraten. Ansonsten gelten Skarden als gesellige Menschen, die zwar zuerst etwas mürrisch und wenig gastfreundlich auftreten, dann aber schnell in Feierlaune geraten und überraschend schnell Freundschaften schließen. Der Skarde ist Fremden gegenüber lange distanziert und wenn man in deren Lebensräume zieht, bleibt man vermutlich sein Leben lang ein „Zugezogener“. Selbst wenn man das Gefühl hat, bei einer nächtlichen Safttour dem Skarden freundschaftlich verbunden zu sein, wird der Skarde am nächsten Tag wieder nüchtern die Distanz wahren. Ein Phänomen bei den Skarden ist die Fähigkeit den ganzen Tag und die Nacht hindurch saufen zu können und am nächsten Morgen wieder früh für die Arbeit bereit und wach zu sein. Für den Skarden gilt: Wer saufen kann, der muss auch arbeiten können. Für schwere handwerkliche Arbeiten ist sich der Skarde auch nicht zu schade. Der Skarde ist ein arbeitsamer Humanoid. Skarden neigen auch dazu, schnell abergläubisch zu sein. Nicht zuletzt durch ihre eigenen Geschichten, die oft viel Seemannsgarn (Seemannsmär') beinhalten, steigern sich Skarden bei Gruselgeschichten schnell in beängstigende Vorstellungen hinein. Sie lassen sich auch von esoterischen Vorstellungen und Verschwörungstheorien leicht hinreißen und sie glauben an selbst verursachtes Schicksal. Sie sind Psinetikern gegenüber sehr skeptisch, weil sie der Meinung sind, dass die meisten Psinetiker in den Verstand anderer Humanoiden eindringen würden. Es kam gelegentlich vor, dass sich skardische Mobs gebildet haben, um einen Psinetiker zu verscheuchen oder gar zu eliminieren.

Regelhinweise:

- Halbrassen: Aus Menschen und Elben oder Menschen und Dunkelelben können Halbelben entstehen. Aus Orks und Menschen können Halborks entstehen. Für die rassistisch motivierten Skarden sind solche Personen gar nicht gerne gesehen. Für die anderen Skarden ist das kein Problem.

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 Skarde erhält das speziesbedingte PM Alkohol, Phänophobie oder Xenophobie gegen nichtmenschliche Spezies, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches speziesbedingte PM der Skarde erhalten würde.

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	7	/	
Lebensenergie	5		
Mut	5		
Psinetik	/		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	3
Elektrik	5
Handeln	7
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	7
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	3
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

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

Kampftalente	
Artillerie	7
Fernkampf	5
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	7
Nahkampf	7
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	3
Fischen	10
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	7
Malen / Zeichnen	7
Musik	7
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	7
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	7
Motorräder	5
Nautik	10
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	5
Robale	5
Sphäriker	5