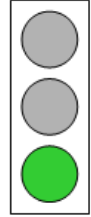


Skarde



Kurzbeschreibung: Menschliche Rasse, die vor allem gerne an Küsten von Meeren und Seen lebt. Skarden reisen auch gerne auf Schiffen. Unter den Piraten finden sich 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 Magie abergläubisch ab.

Rasse: Mensch

Gestalt: Skarden sind häufig kräftige und muskulöse Menschen. Sie tragen oftmals zerlumpte Klamotten, haben ein raues Gesicht, oft 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 oft 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 hauen. Sie sind wie das unbeständige Wetter in den Hafentädten, 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 menschlich-anthropiische Sprache, können jedoch in eine eigenwillige niedere Mundart fallen, bei der sie auch gerne lustig klingende fluchende Aussagen verwenden. Die Ausdrucksform wird als menschliches „Platt“ bezeichnet und gilt als erlernbare Fremdsprache, die von den meisten Skarden beherrscht wird.

Name: Ihre Namen sind altmodische Menschennamen, 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, Met, 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 Rasse 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 als Holzfäller oder Schiffskapitäne oder Piratenladys.

Skarden lieben das nächtliche Zechen und die Kneipentour, bei der immer mal wieder ein Skarde zu seiner Flöte oder Laute greift und alle gemeinsamen zu Seemannsliedern und Schlagern schunkeln. Und wenn ein Skarde sich ein Haustier hält, dann ist das manchmal auch ein Papagei oder Affen, den er von seinen Seefahrten mitgenommen hat.

Lebensraum: Skarden haben vor allem die Küstengebiete mit kleinen Siedlungen und Dörfern besiedelt. Selten existiert auch mal eine skardisch geprägte Hafenstadt. Viele von ihnen sind auch tage- bis monatelang auf See unterwegs. Ihre relativ niedrigen Behausungen zeugen nicht von großer Baufertigkeit und Bequemlichkeit. Skarden schätzen Holzeinrichtungen und die Kerze als Lichtquelle.

In den nördlichen Ländern Layos und Watteriek und im hinterländischen Tagon und Grootfang prägen die Skarden das Bild der Dörfer und Städte, auch auf den Inseln vor Watteriek, die häufig von Piraten besiedelt werden und auf denen sich immer wieder neue Kleinstaaten gründen. In Watteriek existiert die bekannte Küstenstadt Bookt Haven, die auch von einem skardischen Schulze geführt wird. Auch auf den Aquarischen Inseln existiert eine skardische Kolonie.

Politik: Es gibt nur wenige skardische Stadtstaaten. Sie sind aber viel in menschlichen Siedlungen, Dörfern und Städten, vor allem in Hafenstadt anzutreffen. Die Politik ist typisch menschlich, mit einem Schulze als Vorsteher einer Stadt, aber sie wird nicht so administrativ verwaltet, wie es bei Anthropen der Fall ist. Für die Skarden spielt auch das Erbrecht keine große Rolle und es ist nicht von Belangen, ob die Kommune oder der Staat von einer Frau geführt wird. Allerdings nehmen es die Skarden mit Gesetzen auch nicht immer so genau. In den Küstenstädten kann geklaut und geprügelt werden und so eng sieht das die Führung nicht.

Unter den Skarden existiert dafür häufig ein faschistisches Gedankengut. So offen manche Skarden Fremden und sogar auch Halbwesen gegenüber sein können, so sehr können andere Skarden die Ansicht vertreten, dass nur die menschliche Rasse die wahre Eliterasse sei, zu denen sie aber auch noch die Zwerge zählen. Von den Faschisten gibt es nicht viele, aber wenn man sich versehentlich in so ein Dorf verirrt hat, kann das böse Konsequenzen haben. Ein anderes Extrem ist die Piraterie. Trifft man bei der Seefahrt auf Piraten, besteht der Großteil von ihnen aus Skarden.

Militär: Skarden gehören zu den menschlichen Rassen, die einen Kampf nicht scheuen. Als Waffe nutzen Skarden gerne Schiffsgewehre, aber auch einfache Messer oder einen Rabenschnabel. Aber nichts geht über Schlägereien mit bloßen Fäusten oder Stuhlbeinen. Sie sind erfahrene Seefahrer und ein Kriegs- oder Piratenschiff unter skardischer Führung stellt einen gefährlichen Gegner dar. Die Stadt Bookt Haven ist neben Panpolis die einzige Stadt, die über moderne Kanonen verfügt; diese haben sie im Handel der Stadt Panpolis abgeluchst. Die Stadt, aber auch einige wenige Schiffe schützen sich mit diesen Kanonen.

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 Karren 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. Parallel dazu feiern Skarden im Herbst auch Erntedankfeste.

Rollenspiel: Unter den Skarden finden sich zwei Extreme. Das eine sind faschistische Skarden, die der Ansicht sind, nur die menschliche Rasse 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 Saftour dem Skarden freundschaftlich verbunden zu sein, wird der Skarde am nächsten Tag wieder nüchtern die Distanz bewahren. 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 leicht hinreißen, gerade in Bezug auf Glück und Unglück und glauben an selbst verursachtes Schicksal. Sie sind Magiern gegenüber sehr skeptisch, weil sie der Meinung sind, dass die meisten Magier in den Verstand anderer Humanoiden eindringen würden. Es kam gelegentlich vor, dass sich skardische Mobs gebildet haben, um einen Magier 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 = 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 Skarde 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 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. Bei den meisten Skarden ist Homosexualität eine denkbare Lebensform, aber die rassistisch motivierten Skarden sehen auch in der Homosexualität eine moralische Untergrabung menschlicher Werte.
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 Rasse 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 Skarde erhält das rassebedingte PM Alkohol, Phänophobie oder Xenophobie gegen nichtmenschliche Rassen, das aber abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches rassebedingte PM der Skarde erhalten würde.

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		Weitere Hinweise zu den Talenten	
Glück	7	/	
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

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

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	7
Nahkampf	7
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	5

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

Mobilitätstalente	
Kanu	7
Kutschfahrt	5
Reiten	5
Seefahrt	7

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

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

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzen	10
Fischen	10
Forstarbeit	5
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	7
Malerei	7
Metallbau	7
Musizieren	7
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5

?	