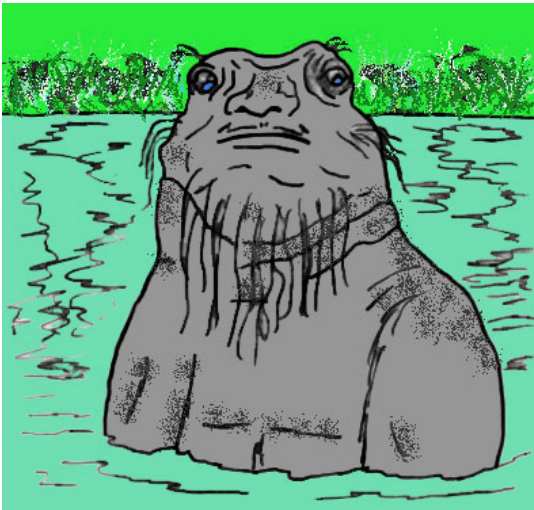


# Piscave



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

**Klasse:** Aqua-Wesen

**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 Kradsja, 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 humanoiden Piscaven.

**Lebensraum:** Piscaven leben unter Wasser, in schönen eingerichteten Korallenhöhlen. Sie bewohnen die Aquarischen Inseln und teilen sich diesen Lebensraum dort mit den Mantoden. Auch eine skardische Siedlung existiert im Süden der Hauptinsel. Das Verhältnis zu beiden Kulturen ist freundschaftlich. Die Piscaven leben in Siedlungen, die von einem piscavischen König geführt werden.

**Geschichte:** In der elbischen Ära der Ahnen entdeckten Elben, die mit Kanus unterwegs waren, die Aquarischen Inseln und trafen auch auf die Piscaven. Es kam jedoch nicht zu einer Ausbreitung der Piscaven von den Aquarischen Inseln hinaus. In früheren Zeiten sollen die Mantoden und Piscaven Kriege gegeneinander geführt haben, aber das ist lange her.

**Politik:** Die Piscaven besitzen ein Königreich, der die piscavischen Siedlungen und Dörfer eint. Die mantodischen Siedlungen an den Aquarischen Inseln werden als freie Nachbarn verstanden. Sie sind den Piscaven zugeneigt und einige Mantoden leben auch in den piscavischen Siedlungen. Zur fertilen Küstenstadt Porta Mara und zu den skardischen Siedlern, die sich auf der Hauptinsel niederlassen durften, führen die Piscaven einen positiven Kontakt. Die Meerenge zwischen Fertil und den Aquarischen Inseln beanspruchen die Piscaven. Die Meerenge ist ohnehin schwierig zu durchfahren und manch ein Segelschiff überlegt sich darum gut, ob es durch das piscavische Reich segeln möchte. Die Pisaven reagieren da kritisch und können dann doch durchaus feindselig werden.

**Militär:** Die Piscaven besitzen ein eigenes Heer, das vorrangig mit Kurzspeeren bewaffnet ist. Im Meer stellt dieses Heer auch gegen mögliche Seefahrer eine Stärke dar. Für Piscaven wäre es wenig schwierig, ein Schiff zu erobern. Innerhalb des piscavischen Heers gibt es vereinzelt mantodische Krieger.

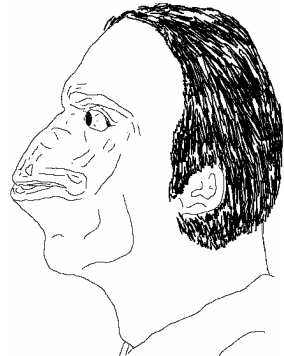
**Rituale:** Die Piscaven veranstalten jährlich das Weltfest, bei dem über mehrere Tage alles besonders geschmückt wird und die Piscaven, wie auch die Mantoden und die dortigen Skarden die Natur des Meeres feiern.

**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 Druck aushalten, weil sie das Leben in Meerestiefen gewohnt sind.

**Rollenspiel:** Durchquert man mit einem Schiff unangemeldet die Meerenge an den Aquarischen Inseln, reagieren die Piscaven empfindlich auf das Eindringen in ihren Lebensraum. Zeigt man sich ihnen freundlich, zeigen sich auch die Piscaven als gastfreundlich. Piscaven sind intelligente Wesen, die man wegen ihrer Lautsprache allerdings nur schwer verstehen kann.

**Regelhinweise:**

- Im Wasser:
  - Piscaven können unter Wasser atmen. Jedoch nur bis zu einer Tiefe von 200 m, also bis zum Tiefseebereich, denn bis dorthin ist der Sauerstoffanteil für Piscaven noch vorhanden.
  - 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 können 10fach mehr Druck aushalten und somit Wassertiefen aushalten.
- 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 dagegen 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 = 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	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> 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	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> 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. Der Piscave kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternanteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Partnerschaft
1 – 5	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	<b>Wechselnde Partnerschaften:</b> 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	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	<b>Partner und Affäre:</b> Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	<b>Homosexuell:</b> 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 der piscavischen Welt ist Homosexualität zwar ungewöhnlich, stellt aber kein Problem dar.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Kinder
1 – 9	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	<b>Pflegekind:</b> Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	<b>Mehrere Kinder:</b> 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	<b>Kinder und Enkel:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

## 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		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li><b>LE und VIT:</b> Nach einem Tag an Land sinken LE und VIT – 1. Im Wasser regenerieren diese Verluste nach üblichen Regeln.</li> </ul>	
Glück	5		
Lebensenergie	5 (+4)		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	5 (+4)		
Willensstärke	5		
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Schwimmen:</b> Im Wasser erhält der Piscave keine negativen WM. Er schwimmt 5 x so schnell.</li> <li><b>Sinnesschärfe:</b> 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.</li> </ul>			

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

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	5
Seefahrt	5

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

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	10
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

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

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzern	3
Fischen	7
Forstarbeit	3
Gerben	3
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	3
Jagen	5
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5