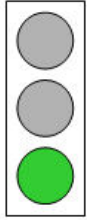


SKARDE



Gestaltet von ChatGPT

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 häufig harsch 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 hauen. 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 Schiffsgeräte, 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 der die Städte geschmückt werden und 3 Tage lang auf den Straßen gefeiert 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 Sauftour 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:

- **Halbspezies:** 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 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 – 4 | Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie. |
| 5 – 6 | Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht. |
| 7 | Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht. |
| 8 | Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile. |
| 9 | Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern. |
| 10 | Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousinen. Er pflegt den Kontakt zu ihnen. |
| 11 | Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden. |
| 12 – 13 | Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. |
| 14 – 15 | Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. |
| 16 | Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. |

| | |
|---------|--|
| 17 | Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat. |
| 18 | Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. 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. 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.
- 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

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** GL 9, PSI /, ScT 9
 - **Körperliche Talente:** FM 9, ST 9
 - **Mobilitätstalente:** Flugzeuge 0, Nautik 9
 - **Kampftalente:** ART 9, KLW 9, NK 9, SCHLW 9
 - **Gesellschaftstalente:** Etikette 0, Handeln 9, Schauspielen 9
 - **Bewegungstalente:** FL /, SCHW 9
 - **Intuitive Talente:** Musik 9
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 9, Fischen 9, Hauswirtschaft 9, Malen / Zeichnen 9, Verkleiden / Schminken 9
 - **Wissenstalente:** Parapsychologie 0, Sprachen / Schriften 0

Psinetiken

- Der Skarde kann keine Psinetiken erhalten.

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

- Der Skarde ist besonders empfänglich für Scitech-Modifikationen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.