

PISCAVE



Gestaltet von ChatGPT

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 grünbläulich 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: 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-Raumanzüge, 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.

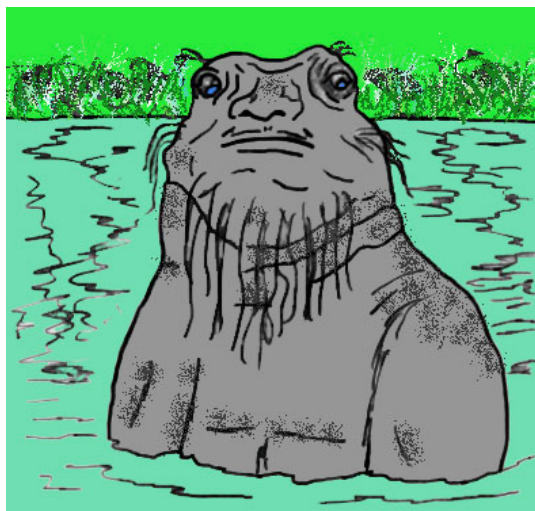
Image: Piscaven gelten als freundliche Humanoiden, die auch gerne als Diplomaten gesehen werden.

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 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 dorthin ist der Sauerstoffanteil für Piscaven noch vorhanden. Um weiter zu tauchen benötigen Piscaven also auch Taucherausrüstungen.
 - Piscaven schwimmen und tauchen 5 x so schnell und weit als andere Humanoiden.
 - Die Piscave kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.
 - Befindet sich der Piscave im Wasser oder wird sein Körper überwiegend mit Wasser befeuchtet, erhält sie + 4 LE, + 4 VIT, + 4 REFL und + 4 ST.
Befindet sich die Mantode an Land, sinken diese Boni nach einer Stunde um je einen Punkt.
 - Wenn der Körper des Piscaven einen Tag lang nicht mit Wasser benetzt wird, erleidet der Piscave - 1 LE und - 1 VIT.
Der Abzug bleibt bestehen und kann sich durch die Tage verstärken, bis der Piscave wieder mit Wasser befeuchtet wird. Dann erhält der Piscave wieder die Boni und die Werteverluste regenerieren nach den üblichen Regeln.
- 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 weniger 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 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.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** PSI /
 - **Mobilitätstalente:** Fahrzeuge 0, Flugzeuge 0, Motorräder 0, Nautik 9, Panzer 0, Robale 0
 - **Kampftalente:** BW 0, Budo 0
 - **Bewegungstalente:** FL /, SCHW 9
 - **Handwerkliche Talente:** Fischen 9, Verkleiden / Schminken 0
- Folgende Talente verändern sich, wenn der Piscave mit Wasser befeuchtet wird:
 - **Regenerative Talente:** LE + 4, VIT + 4
 - **Körperliche Talente:** REFL + 4, ST + 4

Psinetiken

- Die Piscave kann keine Psinetiken beherrschen.

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 Piscave kann Scitech-Modifikationen besitzen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.