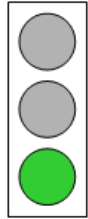


OKTOWESE



Kurzbeschreibung: Humanoide Spezies, die einem Kraken gleicht. Die Oktowesen haben einen tintenfischartigen großen Kopf, an dem sich zwei große Augen befinden und von dem ein mantelförmiger Rumpf abgeht, von dem schließlich 8 bewegliche Arme mit Saugnäpfen abgehen. Oktowesen sind vorrangig Wasserlebewesen, die sich einige Zeit aber auch an Land aufhalten können. Oktowesen sind recht intelligente Humanoiden, die Kontakten mit anderen Humanoiden offen gegenüberstehen. Sie können zu ihrer Verteidigung ein Rauch aussondern, der anderen die Sicht erschwert und Atmung und Augen reizt. Die Oktowesen haben die Fähigkeit, sich auf bestimmte Reichweite telepathisch miteinander zu verständigen und sie können nach Belieben ihre Hautfarbe so optisch anpassen, dass sie wie andere Dinge aussehen und sich dadurch tarnen.



Klasse: Aquanoid

Gestalt: Oktowesen sind Weichtiere, die aber eine feste knorpelartige Struktur in ihrem Körper haben, wodurch es ihnen möglich ist, sich an Land und unter gewisser Schwerkraft fortzubewegen. Ihre Anatomie macht sie zu Kopffüßern, also zu laufenden Köpfen, weil ihr Körper in einem Stück vom Kopf bis zu den Armen übergeht. Sie können ihre Haut nach Belieben farblich so optisch anpassen, dass sie damit die Hintergrundfarbe annehmen und dadurch getarnt sein können oder sogar andere Objekte imitieren. Die Haut ist glatt und besteht aus einer Oberhaut und einer Unterhaut. Die Oberhaut (Epidermis) besteht aus einer gallertartigen Lederhaut (Cutis) und besitzt Warzen. Umso älter der Oktowese ist, desto warziger ist er. Die Unterhaut kann Licht reflektieren und für die Tarnung sorgen. Der breite große Kopf besitzt kein Gesicht, sondern nur zwei große Augen, die eher seitlich angebracht sind und ein weites Sichtspektrum ermöglichen. Der Kopf geht in seiner Gestalt zu einem Mantel über, unter dem die inneren Organe verborgen sind. Vom Mantel aus erstrecken sich die 8 Tentakel, die auf der Innenseite mit Saugnäpfen bestückt sind. Bewegen sich Oktowesen an Land, benutzen sie 4 der Tentakel zum Laufen und die anderen 4 stehen ihnen als Arme zur Verfügung. Mit ihren Saugnäpfen können sie sich an glatten Oberflächen entlang bewegen und dadurch auch an Wänden klettern. Bei männlichen Oktowesen ist einer der Arme der so genannte Hectocotylus, also ein Arm mit Geschlechtsfunktion. Unterhalb des Mantels befindet sich verborgen ein Trichterorgan, der mit Hilfe von Kiemen das Atmen unter Wasser ermöglicht. Im Wasser dient dieses Organ dazu, sich stoßartig fortzubewegen. Mit diesem Organ pflanzen sich die Oktowesen auch fort und sie nehmen damit auch ihre Nahrung auf. Der Schlund, der sich in diesem Organ befindet, hat eine Raspelzunge, die mit kleinen Zähnen ausgestattet und mit einem Mittelzahn besetzt sind. Mit ihrem Schlund können Oktowesen auch reden. Aus dem Trichterorgan werden auch die Abfallprodukte ausgeschieden und der Rauch, der zur Abwehr dient und aus einem inneren Rauchbeutel ausgepumpt wird. Im Wasser entfaltet sich der Rauch als eine Art Tinte. Oktowesen besitzen ein hoch organisiertes und leistungsstarkes Nervensystem, was auch ein Grund ihrer hohen Intelligenz ist. Außerhalb des Wassers bekleidet sich der Oktowese. Das sind dann aber eher nur Umhänge, die er sich anlegt. Oktowesen besitzen keine Ohren und können nichts hören. Sie sind taub. Sie nehmen aber Gespräche und das Annähern von Tieren und Personen durch ihre telepathische Fähigkeit wahr.

Wesen: Oktowesen sind gesellige und intelligente Wesen. Sie interessieren sich für das Leben und die Belange anderer Spezies und führen eine positive Gemeinschaft in ihren Lebensbezügen. Dennoch können Oktowesen auch kämpfen. Ihre 4 Arme bieten da einige Vorteile. Da sich Oktowesen meistens telepathisch untereinander verständigen, können sie in Gegenwart anderer Spezies dauerhaft Gespräche führen, ohne dass andere das mitkriegen. Auch mit psinetischen Telepathen können Oktowesen direkt telepathisch Gespräche führen und umgekehrt.

Sprachen: Oktowesen sprechen bzw. unterhalten sich auch telepathisch auf Oktowesisch. Für telepathischen Kontakt bedeutet das auch immer, die Sprache des anderen verstehen zu müssen. Als Fremdsprache beherrschen die Oktowesen häufig die Koboldsprache, weil es im Achas-Sektor einige Koboldsippen gibt. Oktowesen sind aufgrund ihres Intellekts schnell dazu in der Lage andere Fremdsprachen zu lernen.

Name: Oktowesen haben abstrakte Namen wie Trimotopus, Argonauta, Ocythia, Eleodone, Abdopus.

Lebensweise: Oktowesen ernähren sich von Krebsen, Schnecken und Fischen und ähnlichen Wassertieren. Diese können zu interessanten Mahlzeiten vorbereitet werden oder roh gegessen werden. An Getränken konsumieren sie vor allem Wasser. Sie haben in ihrer Welt aber auch alternative Getränke hergestellt, zu denen auch alkoholische gehören. Die Fortpflanzung geschieht durch sexuelle Paarung. Der Mann nutzt seinen Hectocotylus, das ist einer der 4 handelnden Tentakel, und führt ihn zärtlich in die Trichteröffnung der Frau ein, wo die Spermienübergabe in die Eileiter stattfindet. Erst nach 10 Monaten reift in der Frau ein Ei heran. Das Ei wird nach einem Monat dann ausgegetragen und Zuhause abgelegt. Nach einem weiteren Monat schlüpft daraus der junge Oktowese. Die Mutter versorgt und umsorgt ihr Kind mit großer Liebe. Sie opfert sich sehr für das Kind auf und ist auch bereit, ihr Leben für das Kind zu geben. Oft vernachlässigen die Mütter dabei sogar ihre eigene Ernährung. Die Mutter arbeitet in den ersten 5 Jahren nicht, sondern bleibt bei dem Kind, das dann wie andere Humanoiden allmählich aufwächst.

Lebensraum: Die Lebensräume der Oktowesen befinden sich im Wasser, wo sie Unterwasserstädte errichtet haben, vorrangig in den Algen-, Korallen- und Gesteinsformationen. Die Oktowesen sind technisch fortschrittlich, aber elektronische Waffen wurden in der oktowesischen Welt kaum hergestellt und genutzt. Sie können dennoch mit solchen Techniken umgehen. Ebenso besitzen Oktowesen Raumschiffe, in denen Räume existieren, die mit Wasser gefüllt sind.

Oktowesen leben vorrangig im Achas-Sektor. Dort besiedeln sie drei Wasserplaneten. Der Planet Oktopia ist der Hauptplanet. Die anderen Planeten heißen Amphitolis und Mojadin. Seitdem sie dort vor einigen Jahren entdeckt wurden, trifft man sie im Universum auch an anderen Orten an.

Geschichte: Oktowesen stammen vom Planeten Amphitolis. Im Laufe ihrer Geschichte machten sie eine ähnliche Entwicklung wie andere humanoide Spezies durch und besiedelten irgendwann ihr Sternensystem. Sie besaßen bis vor einigen Jahren jedoch noch keinen Photonen- oder gar Tachyonantrieb und besiedelten darum nur die benachbarten Planeten und Monde. Sie hatten jedoch immer wieder Kontakt zu unterschiedlichen Koboldstippen, die sich vor Jahrtausenden schon in diesem Sektor niedergelassen hatten. Hier kam es immer wieder zu wirtschaftlichen Kontakten. Nachdem vor einigen Jahren andere humanoide Spezies den Sektor und die Oktowesen gefunden haben, reisen einige Oktowesen auch durchs Weltall.

Kultur: Oktowesen bestatten ihre Toten in hydrothermalen Schloten. Oktowesen ist ihr Bildungssystem und der Fortschritt ihrer Kultur sehr wichtig. Oktowesen besitzen keine ausgeprägten Feiertage.

Image / Rollenspiel: Der Oktowese ist ein einfach zu spielender Charakter mit einigen interessanten Möglichkeiten. Seine telepathischen Fähigkeiten sind vor allem dann interessant, wenn andere Oktowesen oder psinetische Telepathen in seiner Nähe sind. Der Hang zu Fortschritt und seine Intelligenz machen den Oktowesen nicht zu einem abgehobenen Humanoiden, ermöglichen es ihm aber, dass er sich mühelos beteiligen und einbringen kann. Auch im Kampf ist der Oktowese durch seine 4 Arme und den anderen körperlichen Eigenschaften gut einsatzfähig. Ein Nachteil ist allerdings, dass der Oktowese auf Dauer ohne Wasser austrocknet.

Regelhinweise:

- **Intelligenz:** Oktowesen sind intelligente Wesen, die schnell lernen. Einige Wissenstalente besitzen darum höhere Startwerte. Sollte ein Oktowese trainieren und dadurch Talente aufbessern wollen, wird der TW beim Training zusätzlich + 2 WM.
- **SINN:** Die beiden Augen an den Seiten ermöglichen ein breiteres Sichtfeld von 180 °. Damit kann der Oktowese gleichzeitig in zwei verschiedene Richtungen zielen und schießen. Oktowesen können gut im Düstern sehen. Der TW auf SINN wird im Düstern nicht negativ WM. Es ist außerdem darauf zu achten, dass der Oktowese taub ist und er darum keine Geräusche wahrnimmt, dafür aber telepathisch die Gedanken anderer Wesen.
- **Weiche Körperstruktur:** Ihr Körper ermöglicht es dem Oktowesen, sich durch schmale Öffnungen zu bewegen. Die Öffnungen können minimal 20 x 20 cm weit sein. Um sich dort hindurch zu zwängen, muss der Oktowese eine Bewegung opfern und ihm muss dafür das Talent Akrobatik gelingen.
- **Klettern:** Oktowesen können an Wänden klettern. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- **Tentakel:**
 - Der Oktowese kann im Kampf stets zwei Arme gleichzeitig nutzen. Wenn er sich auf das beidhändige Kämpfen konzentriert, kann er sogar alle 4 Armen gleichzeitig nutzen.
 - Oktowesen sind keine Rechts- oder Linkshänder und kriegen in diesen Belangen keine negativen WM.
 - Einer der Arme ist beim männlichen Oktowesen der Hectocotylus. Sollte dieser schwer verletzt werden, kann das Folgen für die Fruchtbarkeit haben. Hat der Spieler den Arm im Vorfeld nicht bestimmt, entscheidet im Zweifelsfall der Würfel, welcher der 4 Arme der Hectocotylus war.
 - Sollte der Oktowese einen Humanoiden festhalten und drücken bzw. würgen, haben die Saugnäpfe auch eine Wirkung wie bei einem Knutschfleck. Beim Festhalten und Drücken verursacht das – 1 LE. Sollte der Oktowese mit 2 oder gar 4 Armen jemanden erwürgen, müsste sich der Betroffene entsprechend befreien, wenn er davon loskommen will.
 - Trotz der 4 Beine läuft oder rennt der Oktowese nicht schneller. Beim Zutreten kann er gleichzeitig mit zwei Beinen zutreten.

- Rauch: Oktowesen können aus ihrem Trichterorgan (Unterleib) einen Rauch ausstoßen, der Oktogas genannt wird.
 - Hierfür muss dem Oktowesen der TW auf WS gelingen. Der Einsatz kostet eine Kognition.
 - Der Rauch verteilt sich sofort auf 11 x 11 m.
 - Im Zentrum von 7 x 7 m verursacht er, dass gar keine Sicht mehr vorhanden ist und dass Betreffende je Aktion einen TW auf WS schaffen müssen, sonst erleiden sie - 1 LE und - 1 VIT.
 - Im Streufeld von 9 x 9 m verursacht er, dass visuelle TW - 8 WM werden.
 - Im Umfeld von 11 x 11 m verursacht er, dass visuelle TW - 4 WM werden.
 - Auch der Oktowese ist von den visuellen Einschränkungen betroffen, jedoch nicht vom Reiz des Gases.
 - In der Atmosphäre hält der Rauch ca. 1 Min. lang an. Witterungsumstände können die Zeitdauer verkürzen.
 - Im Wasser setzt der Oktowese den Rauch frei, der dann in Form eines tintenähnlichen Gemisches austritt. Er wird durch einen Stoß freigesetzt, indem er sich selbst vom Rauch fortbewegt und so den visuellen Verlusten nicht ausgesetzt ist.

- Telepathie: Oktowesen können sich in einem Umfeld von 21 x 21 m telepathisch miteinander unterhalten. Auch Psinetiker mit der Fähigkeit Telepathie sind in diese Kommunikation plötzlich eingeschlossen, ohne dass sie hierfür einen TW schaffen müssen. Oktowesen bemerken außerdem, wenn sich psinetische Telepathen in diesem Umfeld in ihrer Nähe befinden. Bei der Telepathie ist darauf zu achten, dass die Telepathen die Sprache der anderen verstehen müssen.

- Tarnung: Oktowesen können mit ihrer Haut die Farbe des Hintergrunds annehmen. Sofern der Oktowese nicht bekleidet ist, kann er sich davor gut verbergen. TARN wird dann + 2 WM. Er kann sich außerdem so zurechtlegen und sich so tarnen, dass er wie ein anderer Gegenstand aussieht, z. B. wie ein Stein, wie ein Baumstamm, wie eine Wand usw. Auch hier muss ihm dafür der TW auf TARN gelingen. Die Tarnung kostet ihm sonst keine Abzüge.

- Im Wasser:
 - Oktowesen 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 Oktowesen noch vorhanden. Um weiter zu tauchen benötigen Oktowesen also auch Taucherausrüstungen.
 - Oktowesen 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 Oktowese wieder im Wasser ist. Dann regenerieren die Werteverluste nach den üblichen Regeln.
 - Oktowesen können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Der Oktowese kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.

- Druck: Oktowesen 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 Oktowesen nicht bloß enorme Wassertiefen aushalten, sondern sind auch ideal auf fremden Gestirnen mit schwerer Gravitation einsetzbar. Ebenso sind für sie auch die Schubkräfte durch höhere Antriebsformen in Raumschiffen weniger ein Problem.

 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 oktowesischen 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“!)
 - Oktowesen haben allerdings eine Komfortzone von - 10 ° bis + 20 °.

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 /, ScT 0, WS 9
 - **Körperliche Talente:** AUSS 0, FM 9, MOT 9, SINN 9
 - **Mobilitätstalente:** Flugzeuge 0, Fahrzeuge 0, Motorräder 0, Nautik 9, Panzer 0, Robale 0
 - **Kampftalente:** Budo 0
 - **Gesellschaftstalente:** Schauspielen 0
 - **Bewegungstalente:** FL /, KL 9, Reiten 0, SCHL 9, SCHW 9
 - **Intuitive Talente:** Abrichten 0
 - **Handwerkliche Talente:** Elektrik 0, Fischen 9, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Humanologie 0, INTEL 9, Mathematik 9, Naturwissenschaften 9, Psychologie / Pädagogik 9, Politik 9

Psinetiken

- Der Oktowese kann keine Psinetiken beherrschen. Er besitzt aber die natürliche Gabe der Telepathie.

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 Oktowese ist wenig geeignet für Scitech-Modifikationen; dennoch ist es möglich. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.