Die Qhamit

Ein Spielervolk für Starslayers von Mordron

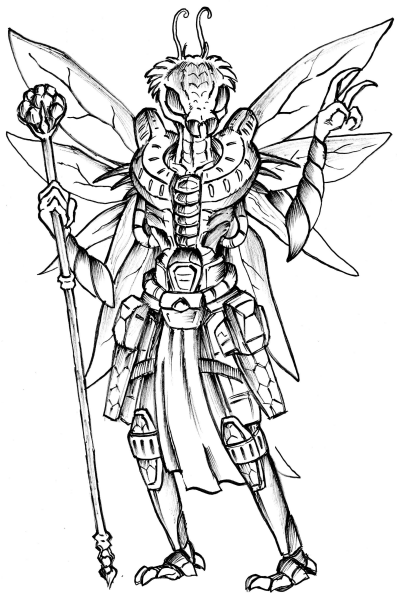
Hintergrund und Geschichte

Die Qhamit sind zweibeinige Insektoide, die eine stattliche Zivilisation entwickelt haben. Sie sind zwar kurzsichtig, doch ihre Flügel und die Reaktionsfähigkeit auf sich schnell bewegende Objekte, sowie ihre Intelligenz, machten sie schnell zur dominantesten Spezies ihres Planeten Zsilk.

Lebensraum und Lebensweise

Der Ursprung der Qhamit ist auf dem Sumpfplaneten Zsilk. Wie viele Insekten legen sie Eier, in ihrem Fall etwa 3-5 Stück, aus denen dann die Jungen schlüpfen, die im "Larvenstadium" noch keine Flügel besitzen.

Erst nach der Metamorphose entwickeln sich diese vollkommen. Heutzutage leben sie in großen Städten und genießen ein gutes Schulsystem, so wie eine sehr freie Lebensweise. Das Konzept der Monogamie ist ihnen Fremd, genauso wie das der Heirat an sich. Die Kinder können schon nach wenigen Wochen selbstständig und alleine zurecht kommen, was eine große Bevölkerung erklärt.



Eigenschaften und Aussehen

Die Qhamit sind etwa mannsgroße, humanoide Insektoide mit einer Chitinhaut, Facettenaugen und einen Flügelpaar, das sie wie Käfer unter Deckflügeln verbergen können. Sie sind widerstandsfähig und haben regenerative Eigenschaften, allerdings ein verstärktes Bedürfnis nach Wärme, da sie bei zu tiefen Temperaturen in Kältestarre verfallen können.

Geflügelt: Dieses Volk besitzt Flügel. Statt zu laufen kann es fliegen, und sich dabei mit dem doppelten Laufen-Wert bewegen, über Abgründe hinwegsetzen und ähnliches. Jedoch ist eine Aktion nötig, um vom Laufen ins Fliegen und umgekehrt zu wechseln. Wenn es die Flügel verbergen kann, dauert es zusätzlich eine Runde sie zu entfalten. Sind die Flügel entfaltet ist ein Angehöriger dieses Volkes leichter sie zu treffen (Gegnerische Angriffe +2).

Rüstung und Kleidung muss an den geflügelten Körper angepasst werden und kosten dadurch das Doppelte. Gefundene Rüstung und Kleidung anzupassen kostet den Wert des Gegenstandes.

Wird bei verborgenen Flügeln eine unangepasste Rüstung / Kleidung getragen können die Flügel nicht entfaltet werden oder die Rüstung/Kleidung wird dabei zerstört (je nach Material).

Erhält dieses Volk, während es fliegt, mehr als 5 Punkte Schaden auf einmal muss es eine Probe auf KÖR + ST werfen, wenn es diese nicht schafft stürzt es ab und erhält entsprechenden Sturzschaden, liegt aber nur bei einer 20 am Boden.

Geschwind: Das Volk erhält +2 auf Initiative.

Kältestarre: Alle Proben von Angehörigen dieses Volkes sind um 1 Punkt erschwert, wenn die Temperatur weniger als 15°C beträgt, sinkt sie unter 5°C -2. Unter dem Gefrierpunkt kann der Charakter gar nicht mehr handeln, bis er aufgetaut wird.

Natürliche Panzerung: Mitglieder dieses Volkes sind durch Chitin geschützt und erhalten einen Bonus von +1 auf Abwehr.

Reduzierte Sichtweite: Mitglieder dieses Volkes haben durch ihre Facettenaugen eine reduzierte Sichtweite und eine sehr schlechte Tiefenwahrnehmung.

Der Charakter hat ab 10m einen Malus von -2, ab 20m -4 und ab 30m -8 auf alle Wahrnehmungsproben die Sicht bedingen.

Selbstheilung: Ein Angehöriger des Volkes kann 1/Tag W20 LP heilen.

Spezielle Diät - Qhamit ernähren sich meist von Ass und vergorenen Lebensmitteln. Grundsätzlich können sie alles essen, sofern es mit einem speziellen Enzym (das in der Regel bei verrottender Biomasse entsteht) vermischt ist, dass ihnen die Verdauung erleichtert.

Lizenz/License

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat, http://www.starslayers.de und Dzaarions Völkerbaukasten

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung– Nicht-kommerziell (CC-BY-NC-SA)

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Das Bild wurde von akulex erstellt und zur Verwendung in diesem Fanwerk freigegeben. Die Rechte an dem Bild verbleiben beim Urheber. Weiterverwendung des Bildes, nur nach Zustimmung durch akulex (z.B. via PN im Dungeonslayers-Forum).

The picture was made by akulex for this fan-addition. The rights remain by akulex.