



Hintergrund und Geschichte

Dieses nagerartige Volk ist komplett irre, und ihre Geschichte liegt wohl auch deswegen im Dunkeln. Sie sind verrückt nach Technik und Es ist ein Wunder, dass die Spezies überhaupt so weit gekommen ist.

Die kreative Denkweise der Kris hatte dazu geführt, dass sie in „ihrer Renaissance“, bereits Uran nutzten und Kris auf einen ihrer 3 Monde beförderten (ohne Rückkehrproption).

400 Jahre später sprengten sie einen der 3 Monde, auf dem größere Mengen Erze vermutet wurden, um die Asteroiden die auf ihrer Welt landeten (und viele Schäden an der Infrastruktur verursachten) abzubauen.

200 Jahre später entdeckten sie das Reisen durch den Psiraum, von dem "Gelehrte" ihrer Art schon seit etwa 370 Jahren vermuteten, das es ihn geben muss. Dieses Volk war mehr als nur einmal am Rande nuklearer Weltkriege, konnte sich aber letztendlich durch seltene Perioden der Einsicht (oder Machtübernahmen) zusammenreißen.

Lebensraum und Lebensweise

Die Kris leben auf gemäßigten Welten und sind sehr adaptiv, was ihre Umwelt angeht. Auch wenn ihr Volk nicht lange lebt, oder gerade deshalb, nehmen sie Wissen schnell auf und können sich einiges herleiten oder gar selbst auf seltsame Art und Weise darauf kommen. Auch wenn sie einzeln sehr feige erscheinen, zahlenmäßige Überlegenheit (und in militärischen Fällen überwältigende Feuerkraft) machen dies schnell wieder wett.



Die Kris

Ein Spielervolk für Starslayers von Mordron

Eigenschaften

Ängstlich: Dieses Volk fürchtet sich schnell. Alle Versuche sie Einzuschüchtern, Angst bei ihnen zu erzeugen oder ähnliches sind um +2 erleichtert bzw. diesen Effekten zu widerstehen ist um -2 erschwert.

Arglistig: Angehörige des Volkes sind heimtückisch. Sie wissen die Schwachpunkte in der Verteidigung ihrer Gegner gezielt anzugreifen. Die GA gegen alle Angriffe eines Angehörigen dieses Volkes ist um -1 gesenkt.

Geschärfte Sinne: Dunkelsicht, aber auch besseres Gehör und Geruchssinn, als andere Völker (+2 auf Wahrnehmung).

Greifer: Angehörige dieses Volkes haben einen Greifschwanz, um Gegenstände zu halten. Dieser Vorteil bietet keinen zusätzlichen Angriff. Allerdings kann ein Charakter mehrere verschiedene Waffen halten (deren Boni alle wirken) und diese jederzeit aktionsfrei auswechseln oder vergleichbares. Auch sind Klettern-Proben um +2 erleichtert. Rüstungen kosten jedoch 25% mehr.

Klein: Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen (Gegnerische Angriffe -2). Waffen sind zu groß, ein Kurzschwert wird zur Zweihandwaffe. Waffen müssen Spezialanfertigungen sein.

Kurzlebig: Dieses Volk hat eine vergleichsweise kurze Lebenserwartung. Etwa 15 Jahre nach dem Einstieg ins Abenteuerleben stirbt ein Charakter aus diesem Volk entweder eines natürlichen Todes oder ist zu gebrechlich um sein Abenteuerleben fortzusetzen.

Wahnsinn: Das Denken dieses Volkes unterscheidet sich grundsätzlich von dem anderer und geht unkonventionelle Wege. So finden sie oftmals einzigartige Lösungen für Probleme. Bei Lösung technischer Probleme können sie dieses bei einem Wurf von 1-5 wie mit einem Immersieg lösen. Allerdings ist ihr Verstand dem Untergang geweiht. Zu Beginn jeden Tages wirft der Charakter einen W20:

20	Der Charakter verliert permanent einen Punkt GEI.
19-14	Der Charakter erhält, bis zum nächsten Tag, einen Malus von -2 auf alle Würfe mit GEI.
13-8	Der Charakter erhält, bis zum nächsten Tag, einen Malus von -1 auf alle Würfe mit GEI.
7-2	Der Charakter erhält, bis zum nächsten Tag, einen Bonus von +2 auf alle Würfe mit GEI.

1	Der Charakter erhält einen, durch diese Volksfähigkeit verlorenen, Punkt in GEI zurück (dabei kann der Wert nicht über den Anfangswert steigen).
---	--

Sinkt der GEI-Wert dabei auf einen bestimmten Wert ab, so treten folgende Effekte kumulativ in Kraft:

5	Der Charakter beginnt Stimmen zu hören. Noch haben diese keinen großen Einfluss auf ihn, flüstern ihm bei sinkendem GEI-Wert jedoch immer wieder Dinge ein. Zusätzlich lenken die Stimmen ihn im Kampf ab, er erhält -1 auf Abwehr, ebenso gehen ab und an die Zurufe seiner Kameraden in dem Stimmengewirr unter. Der Charakter wird aggressiv. Fühlt er sich beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen.
4	Der Charakter wird aggressiv. Fühlt er sich beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen.
3	Der Charakter wird paranoid. In seiner Vorstellung versucht ein jeder ihn zu belügen, zu betrügen, zu hintergehen und ihm auf jegliche Weise Schaden zuzufügen. Selbst seinen Vertrauten gegenüber ist er misstrauisch, verschlossen und sogar streitlustig. Zudem erhält er -2 auf alle Proben sozialer Interaktion.
2	Der Charakter kann nur noch abgehackte Wörter einer einzigen Sprache sprechen.
1	Der Effekt des Zaubers Verwirren (DS) liegt bei jedem Kampf auf dem Charakter.
0	Der Charakter wird zu einem sabbernden Schwachsinnigen, der zu keinem klaren Gedanken mehr fähig ist. Aus diesem Stadium gibt es kein zurück.

Lizenz/License

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Matuschat, <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)