

# DIE VENDRAZI

Ein Spielervolk für Starslayers von Ferrin



## Inhaltsverzeichnis

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Geschichte des Volkes | 2 |
| Eigenschaften         | 3 |

Die Vendrazi © 2022 Maximilian „Ferrin“ Gorgas



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers.  
Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.  
<http://www.starslayers.de>  
Illustration und Name: akulex, Die Rechte an dem Bild  
verbleiben beim Urheber.  
Unter Zuhilfenahme des Völkerbaukasten von Dzaarion



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons*  
*Lizenz:*  
*Namensnennung – Nicht-kommerziell*  
*Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International*

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>  
Oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041,  
USA.

# GESCHICHTE

Als junges Volk, welches im Universum eher durch Zufall umherreist, fallen die Vendrazi schon durch ihr Äußeres auf und werden oft kritisch beäugt. Als intellektuell eher unbegabte Spezies ziehen sie es oft vor, sich einfach irgendwem anschließen zu können und ihr Auskommen als Teil einer größeren Gruppe zu sichern. Doch ab und an gibt es unter ihnen solche, die sich als Einzelgänger und Sternentreuner ihren Lebensunterhalt verdienen.

## HERKUNFT

Der Ursprung der Vendrazi liegt im Sektor X. Auf einem unbekanntem Planeten inmitten eines weitläufigen Dschungels entstanden diese mutierten Riesenflöhe. Der Planet brachte hochentwickeltes Leben hervor, welches zum Teil gigantische Ausmaße erreichte, wie Tiere, die dutzende Meter groß werden können. Diese sorgten dafür, dass sich die wilden Dschungelflöhe, die sich von ihrem Blut ernährten, ebenfalls weiterentwickelten. Innerhalb einer, evolutionstechnisch betrachtet, recht kurzen Zeit begannen sie sich rasant auszubreiten und ihre Umwelt zu ihrem Vorteil zu beeinflussen. Der Planet stellte ihnen natürliche Ressourcen zur Verfügung, die es ihnen ermöglichten, eine primitive Zivilisation zu entwickeln. Nach und nach besiedelten sie zuerst die Dschungel und dann den Rest ihrer Welt. Als die Nahrung knapp wurde, konnten sie durch eine Raumanomalie den Voidspace erreichen. Schiffe hatten sie dafür keine, aber sie tauchten in den Dschungeln von

Volturn IV auf, einem der bewohnbaren Planeten des Volturn-Systems. Zuerst waren sie wild und griffen die Siedler des Planeten an. Nach einem kurzen, aber sehr erbitterten Konflikt, bei dem sie durch ihre technischen Nachteile den Kürzeren zogen, beschlossen sie eine Waffenruhe auszuhandeln. In Folge dieses Abkommens wandern immer wieder Vendrazi von Sektor X durch die Raumverschiebung, um sich auf der anderen Seite ein Leben aufzubauen. Dies ermöglichte es ihnen, sich im gesamten bekannten Universum auszubreiten. Sie sind selten, doch meist glänzende Attentäter oder Wächter. Sehr wenige Nicht-Vendrazi verdienen sich ihre Anerkennung. Das Privileg mit ihnen durch die Raumanomalie zu ihrer Heimatwelt gehen zu dürfen, ist aber ohnehin meist eher ein Fluch. Dort erwartet die Pioniere nämlich meistens der Tod, da die Umwelt des Planeten extrem feindlich gegenüber allen „Fremdwesen“ eingestellt ist. Auch die auf dem Planeten verbliebenen Vendrazi sind oft aggressiv und bösartig.

## KÖRPERBAU UND BESONDERHEITEN

Die Vendrazi sind insektenartig, mit Chitinpanzer, einem zweiten Paar Armen und kräftigen Beinen. Sie vermehren sich, indem sie Eier legen, aus denen dann eine neue Generation Vendrazi schlüpft. Ihre Augen sind besonders an die speziellen Gegebenheiten des Zwiellichts im Dschungel angepasst und sie können viel mehr wahrnehmen als Menschen oder andere Rassen. Ihre primitive Art und

die rücksichtslose Gesellschaft in der sie leben, zeugt von niedriger Intelligenz. Typischerweise sind Probleme entweder töt- und essbar oder eben nicht zu lösen. Für einen Vendrazi sind die meisten Dinge eher belanglos oder interessieren ihn nur dann, wenn es um Beute geht. Ihr Blutdurst macht sie in den meisten Gesellschaften unbeliebt. Vendrazi wurden seit ihrem Auftauchen ausgegrenzt, was ihre Absonderung nur verstärkt. Außerordentlich wendig und mit starken Beinen ausgestattet, können sie sehr weit springen. Überraschungsangriffe sind daher ihre Spezialität. Ein Vendrazi im Sprung ist ein beeindruckender Anblick. In der Namensgebung sind sie einfältig und untereinander kommunizieren sie meist einfach über hochfrequente Geräusche. Eine eigene Schrift, geschriebene Kultur oder aufgezeichnete Geschichte besitzen sie nicht. Die meisten Vendrazi würden sich wohl Namen wie Zraqtoq, Srrirrieb, Krikzab, Aruk'ri oder Rheeki geben und sind eher einem gewissen Geräusch nachempfunden oder möglichst abgehackt auszusprechen. Wenn Vendrazi sich unter andere Völker mischen, können sie aber genauso gute oder schlechte Persönlichkeiten zeigen, wie andere. Sie sind nicht per se böse, gefräßig oder wild, doch neigen sie oft dazu.

# EIGENSCHAFTEN

## **VOLKSMERKMALE:**

### **Außergewöhnliche**

**Eigenschaft (BE):** Angehörige dieses Volkes stechen in einer Eigenschaft besonders hervor und erhalten zu Beginn einen Bonus von +1 auf eine volksabhängige Eigenschaft (BE).

**Blutdurst:** Dieses Volk ernährt sich hauptsächlich von Blut. Sie benötigen nur 1 Mahlzeit/Tag, müssen aber auch mindestens 1/Tag Blut (3 Schlucke) von einem Opfer trinken. Durch das Trinken von Blut erhält das Opfer jede Runde 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden, während der Charakter im gleichen Maße geheilt wird. 1/Tag kann der Charakter einen angeschlagenen Gegner (LK von 5 oder weniger) anfallen. Dieser Gegner gilt als wehrlos, solange der Charakter von ihm trinkt, der Charakter kann jedoch, wenn er einmal angefangen hat zu trinken, keinerlei andere Aktionen ausführen als zu trinken, bis der Gegner tot ist. Blutkonserven oder wehrlose Tiere können ebenfalls den Hunger stillen, allerdings muss mindestens 1x pro Woche von einem lebenden Organismus, der etwa der Größe des Vendrazi entspricht, getrunken werden.

**Einfältig:** Dieses Volk kümmert sich generell nicht sonderlich um seine Bildung – sie erhalten auf

alle (Nicht-Kampf-)Proben mit GEI einen Malus von -2.

### **Erweitertes Sichtspektrum:**

Die Augen dieses Volkes können weit mehr wahrnehmen, als die eines Menschen. Sie können auch Dinge im nahen Infrarot- oder UV-Bereich wahrnehmen. So können fluoreszierende Dinge wie z.B. Skorpione, Körperflüssigkeiten, aber auch extrem starke Gerüche, in gewissem Maße, visuell wahrgenommen werden.

**Zweites Armpaar:** Dieses Volk besitzt ein zusätzliches Armpaar. Mit diesem kann es in jeder Runde einen zweiten Angriff durchführen, der allerdings um -5 erschwert ist (etwaige Boni/Mali durch Angriffe mit Zwei Waffen o.ä. werden zusätzlich verrechnet). Das Armpaar kann aber auch für andere Dinge verwendet werden. Der Charakter kann z.B. mehrere verschiedene Waffen oder Gegenstände halten (deren Boni alle wirken) und aktionsfrei zwischen diesen wechseln, eine Waffe vom Boden aufheben oder einen Trank aus dem Beutel nehmen und in der gleichen Runde angreifen und vergleichbares. Auch sind Klettern-Proben um +4 erleichtert. Rüstungen kosten jedoch 50% mehr.

**Primitiv:** Dieses Volk hat eine vergleichsweise primitive Kultur. Die Angehörigen dieses Volkes erhalten auf alle Proben, bei denen es um Wissen oder Allgemeinbildung geht, Mechanismus und Schlösser öffnen einen Malus von -2. Zudem sind sie selbst mit einfachen Mechanismen schwer zu beeindrucken. Außerdem können Angehörige dieses Volkes (abgesehen von magischen Runen) von Natur aus nicht lesen, dies aber mit Hilfe von LP erlernen.

**Passt nicht:** Der Körperbau dieses Volkes ist dermaßen verschieden von dem eines normalen Humanoiden, dass es Rüstung und Kleidung kaum tragen kann, die ihm nicht direkt auf den Leib geschneidert oder geschmiedet wurden (doppelter Preis, keine nachträgliche Anpassung von Ausrüstung möglich). Tragen Angehörige dieses Volkes diese dennoch, erhalten sie pro Gegenstand eine um 1 verminderte Abwehr und alle Proben mit den entsprechenden Gegenständen sind um 1 erschwert.

**Sprungbeine:** Springen ist für Angehörige dieses Volkes um 2 erleichtert. Die Distanz, die sie ohne Probe springend zurücklegen können, wird verdoppelt.