

DIE ANTARIER

Ein Spielervolk für Starslayers von Ferrin



Inhaltsverzeichnis

Geschichte des Volkes

2

Eigenschaften

3

Die Antarier © 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 altes Volk, welches im Universum schon lange umherreist und die verschiedensten Welten gesehen und bereichert hat, sind die Antarier auch mit einer umfangreichen Geschichte gesegnet. Als intellektuell hochbegabte Spezies ziehen sie es oft vor, im Schatten zu bleiben und die Geschehnisse von weitem zu beeinflussen. Doch ab und an gibt es unter ihnen mutige und abenteuerlustige, die sich als Sternenstreuner ihren Lebensunterhalt verdienen.

HERKUNFT

Der Ursprung der Antarier liegt im Voidspace, auf dem Planeten Antares Prime im Antares System. Als sehr fruchtbare Welt hatte Antares Prime schon früh die Chance hochentwickeltes Leben hervorzubringen. Die Antarier, welche sich langsam aus den dort lebenden Amphibien entwickelten, verstanden sich glänzend darauf ihre Umwelt in ihre Lebensweise zu integrieren. Nach Jahrtausenden des Fortschritts begannen sie nach und nach die Sterne zu erkunden. Antares Prime stellte ihnen natürliche Ressourcen zur Verfügung, die es ihnen ermöglichten, leistungsfähige Antriebssysteme zu entwickeln. Nach und nach besiedelten sie zuerst einen der anderen Planeten im Antares System und breiteten sich danach langsam in der bekannten Galaxie aus. Durch eine Raumanomalie ist das Antares System aus dem Voidspace verschwunden. Niemand weiß, ob dies ein fehlgeschlagenes Experiment der Antarier war oder eine

andere Katastrophe den Verlust des Antares-Systems ausgelöst hat. Viele verbliebene Antarier sind auf der Suche nach ihrer verschollenen Heimatwelt, um diesem Geheimnis auf den Grund zu gehen.

KÖRPERBAU UND BESONDERHEITEN

Groß, schlaksig und meist grazil gebaut, haben die Antarier nicht die Körperkraft anderer Rassen. Sie leben auf einer Basis der Selbstbestimmung. Da jeder Antarier die Geschlechtsmerkmale beider Geschlechter besitzt, weisen sie sich im Laufe ihrer Adoleszenz selbst ihr gewähltes Geschlecht zu. In ihrer Kultur wird nicht nach Geschlechtern getrennt und da sich alle sehr ähnlich sind, gibt es keine offizielle Trennung in männlich und weiblich. Einige Antarier haben begonnen diese Begriffe zu benutzen, um den Konventionen anderer Völker entgegenzukommen, doch als notwendig erachten sie es selten. Durch das hohe Sauerstoff-Niveau und die reiche Flora und Fauna ihrer Heimatwelt konnten sie eine hohe Intelligenz entwickeln, weshalb ihr Verstand auch ihre schärfste Waffe ist. Ihre Hände weisen nur drei Finger auf, doch Geschick im Umgang mit allerlei Werkzeugen und selbst-verständlich Technik ist ihnen dennoch gegeben. Antarier ernähren sich oft vegetarisch, da sie mit der Natur im Einklang leben. Sollte ein Tier in ihrer Umgebung sterben, verschmähen sie aber auch Fleisch von Zeit zu Zeit nicht. Da ihre Hirnwellen besonders potente Ausmaße annehmen

können, ist die Telekinese unter ihnen eine weit verbreitete Fähigkeit, wenn auch unterschiedlich stark ausgeprägt. Geht es um geistige Errungenschaften, macht ihnen so schnell keiner was vor, doch leider sind sie durch ihre zurückhaltende Natur oft nicht die treibenden Kräfte hinter neuen Errungenschaften. Ihre Beiträge zum Fortschritt sind meistens beratender Natur und wenn sie den Kampf vermeiden können, suchen sie oft eine friedliche Lösung, von der alle profitieren.

KONVENTIONEN

Selten hat ein Volk keine Eigenheiten in der Namensgebung oder anderen wichtigen Bereichen des täglichen Alltags. So nennen die meisten Antarier ihren Familiennamen zuerst und legen Wert darauf, dass auch der Gesprächspartner sich auf diese Weise vorstellt. Sie sind nicht beleidigt, wenn andere Spezies diese Konvention nicht einhalten, doch ihre Meinung von ihnen sinkt automatisch etwas. Vornamen sind in ihrer Kultur eher für Kinder oder einfältige Vertreter ihrer Spezies gedacht. So kann es sein, dass manche Antarier von sich in der dritten Person sprechen oder nur ihren Familiennamen nutzen. Typische Namen wären: Perpem, Yholter, Zolteplan, Jurgonat, Illberill, Dorcuntil, Orsiltrun.

EIGENSCHAFTEN

VOLKSMERKMALE:

Attributsmodifikator: Der Geist-Wert dieses Volkes kann auf 9 gesteigert werden, dafür kann Körper auf 3 gesenkt werden.

Telekinetisch begabt: Die Angehörigen dieses Volkes haben gewisse Fähigkeiten in der Telekinese, die unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Je nach Stärke der Ausprägung sind damit mehr Dinge möglich, doch die Nachteile nehmen ebenso zu. Für jeden Grad ist ein anderer Mindestwert im Attribut Geist erforderlich. Sollte ein Angehöriger dieses Volkes den benötigten Mindestwert in GEI unterschreiten, so fällt diese Fähigkeit weg:

Grad 1 (mindestens Geist 6): Kleine Gegenstände (unter 2 kg Gewicht) können per Gedanken bewegt werden. Knöpfe oder Schalter können umgelegt und Werkzeug präzise bedient werden. Die Reichweite dieser Kraft ist gleich der Stufe des Charakters in Metern.

Grad 2 (mindestens Geist 7): Mittelgroße Gegenstände (bis 20 kg) können bewegt werden. Die Reichweite der Kraft ist auf 2 x Stufe des Charakters erhöht.

Grad 3 (mindestens Geist 8): Sogar große Gegenstände und

Lebewesen können bewegt werden (bis 200 kg). Die Fähigkeit ist im Kampf nutzbar oder um einmal pro Tag einen Kraftakt mit GEI+VE statt KÖ+ST durchzuführen. Sollte im Kampf ein Feind per Telekinese bewegt werden, muss GEI+VE gegen KÖ+ST des zu bewegendes Ziels gelingen. Verbündete können sich freiwillig bewegen lassen. Ziele können maximal mit VE/4 (min. 1) Meter pro KR bewegt werden. Sollte ein bewegtes Wesen mit einer Wand oder einem Gegenstand kollidieren, würfelt es Abwehr gegen eine GEI+VE Probe des Telekineten.

Telekinetische Kräfte können je nach Grad unterschiedlich oft eingesetzt werden. Wesen, die einen höheren Grad der Telekinese beherrschen, können sich dazu entscheiden, den niedrigeren Grad einzusetzen.

Grad 1: Einsätze pro Tag = 1+ Stufe des Charakters

Grad 2: Einsätze pro Tag = halbe Stufe des Charakters

Grad 3: Einsätze pro Tag = geviertelte Stufe des Charakters (min.1)

Wird die Kraft darüber hinaus weiter eingesetzt, treten entsprechende Nebenwirkungen auf, die bis nach dem nächsten Nachtschlaf (etwa 8 Stunden) anhalten:

Grad 1: Kopfschmerzen und Schwindel. Alle Proben -1, Initiative um 2 gesenkt.

Grad 2: Starke Kopfschmerzen, heftiger, anhaltender Schwindel, Nasenbluten. Alle Proben -2, Initiative -4, BE-Proben um 2 erschwert.

Grad 3: Alle Nachteile von Grad 2 und der Charakter erleidet innere Verletzungen, welche ihm nicht abwehrbaren Schaden zufügen. Pro Einsatz über dem Limit wird $W_{20}/2$ Schaden verursacht. Bei 2 Einsätzen über dem Limit $1W_{20}$, bei 3 dann $1W_{20}+1W_{20}/2$, bei 4 dann $2W_{20}$ usw.

Harmlos: Angehörige dieses Volkes wirken nicht besonders gefährlich. Oft werden sie nicht ernst genommen. Auf Proben zum Einschüchtern, Angst zu erzeugen und Ähnliches erhalten sie -4. Dafür werden sie im Kampf für gewöhnlich zuletzt angegriffen.

Genialität: Die geistigen Fähigkeiten dieses Volkes sind unangefochten – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-)Proben mit GEI einen Bonus von +2.

Fragil: Dieses zartbesaitete Volk erhält -1 auf Abwehr.