DIE SILRON

Ein Fanwerk von **Mordron** für **Dungeonslayers © Christian Kennig** und **Starslayers © Christian Kennig und Fabian Maruschat**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Das folgende Fanwerk stellt ein neues Spielervolk für Dungeonslayers und Starslayers vor.

ALLGEMEIN

GESCHICHTE DER SILRON

Die Silron sind ein Volk aus Schlangenmenschen, welches an Kobras mit Armen erinnern. Sie wirken für viele monströs, unterscheiden sich Psychologisch jedoch nur in geringer Art und Weise von anderen Völkern. Ein großes Problem dieses Volkes ist die geringe Schlüpf rate des männlichen Geschlechts: Tatsächlich sind nur etwa 10% der Bevölkerung Männlich. Niemand kann sich erklären warum und dementsprechend genießen Männer dieses Volkes einen besonderen Status. Sie leben meist im Luxus und sind es gewohnt, dass jede Frau ihnen zu Leibe liegt. Die Frauen hingegen versuchen die Gunst der Männer zu erringen, indem sie ihnen zeigen, dass sie wohlhabend genug sind, um für die Männer zu sorgen.

DUNGEONSLAYERS

Volksbonus: +1 ST, BE oder GE

Dieses Volk lebt in versteckten Oasen in der Zasarischen Wüste. Sie halten sich seit Jahrhunderten vor Menschen verborgen, weil sie aus Aberglaube von Mumienfürsten für allerlei Experimente genutzt wurden.

STARSLAYERS

Diese Spezies ist sehr geschäftig und betreibt Handel quer durch die Galaxis. Wo sie ankommen, sind gewinne meist nicht weit. Sie sind auch hervorragende Infiltratoren und nur wenige können ihrem kräftigen Würgegriff entkommen, weshalb sie auch als Kopfgeldjäger, Sicherheitsbeamte und Türsteher tätig sind.

VOLKSEIGENSCHAFTEN

Diese Volkseigenschaften sind alle dem Völkerbaukasten von Dzaarion entnommen und hier der vollständigkeit halber noch einmal angeführt. Mehr und andere Eigenschaften findet man hier: http://dungeonslayers.net/download/kalender2017/Dzaarions_Michael_Floren_DS_Voelkerbaukasten.pdf.

FARBENBLIND

Dieses Volk kann keine Farben wahrnehmen. Für ihn ist die ganze Welt nur eine Abstufung von Grautönen.

KÄLTEEMPFINDLICH

Angehörige dieses Volkes kommen nicht gut mit kalten Temperaturen zurecht. Sollte die Temperatur unter 15°C betragen erhalten einen Malus von -1 auf alle Proben.

SCHLANGENLEIB

Angehörige dieses Volkes besitzen als Unterleib den Körper einer großen Schlange. Rüstung und Kleidung für ihren unteren Körperteil muss speziell auf diesen angepasst sein (doppelter Preis). Kraftakt und Reiten sind um -4 erschwert, Schleichen und Schwimmen um +2 erleichtert. Eine Flirten-Probe mit anderen Völkern um weitere -2 erschwert. Mit ihrem Schlangenleib kann ein Natürlicher Angriff, mit WB +0, durchgeführt werden. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern. Außerdem kann sich dieses Volk 1/Monat häuten. Dies benötigt zwei Stunden, danach sind die LK vollständig geheilt.

THERMALWAHRNEHMUNG

Dieses Volk ist dank ihrer Zunge und besonderen Sensorik in der Lage, Temperaturunterschiede von mindestens 2°C visuell wahrzunehmen, Licht spielt für diese Art der Wahrnehmung keine Rolle. Die Sichtweite beträgt maximal 30m und funktioniert, bei ausreichendem Temperaturunterschied, auch durch dünne Wände u.ä.

UMSCHLINGEN

Der Schlangenleib ist außerordentlich Kräftig. Mit diesem können Angehörige dieses Volkes einen Gegner, der gleichen Größenkategorie oder kleiner, packen und umschlingen. Wird bei einem Schlagen-Angriff mit einer entsprechenden natürlichen Waffen ein Immersieg erzielt, umschlingt der Charakter das Ziel, welches fortan jede Runde ST-Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält, bis es sich mit einer vergleichenden Probe AGI+ST (Opfer) gegen KÖR+ST (Charakter) befreit.

Je nach Geschlecht hat ein Charakter noch eine weitere Eigenschaft.

VERSCHWENDERISCH

Gold scheint diesem Volk ein Loch in die Tasche zu brennen. Sobald dieses Volk mehr als Stufe x10 GM (oder andere Währung) besitzt, muss es dieses Geld sofort ausgeben, nötigenfalls sinnlos verprassen. Möchte es auf etwas Bestimmtes sparen, muss es einen Wurf auf GEI+VE+4 schaffen.

VERWÖHNT

Dieses Volk ist an die Annehmlichkeiten seiner hochstehenden Zivilisation gewöhnt. Ein Angehöriger erhält -1 auf alle Proben am folgenden Tag, wenn er die Nacht nicht in einem halbwegs komfortablen Bett verbringen konnte und muss GEI+HÄ würfeln, um Nahrung zu sich zu nehmen, die nicht nach zivilisierten Maßstäben zubereitet wurde.

LIZENZ/LIGENSE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine Regelergänzung für **Dungeonslayers © Christian Kennig** und **Starslayers © Christian Kennig und Fabian Maruschat**das altmodische Rollenspiel.
Erstellt von „Mordron“, veröffentlicht unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE**.

BILD/PICTURE

Das Bild dankenswerterweise von akulex erstellt und zur Verwendung in diesem Fanwerk freigegeben. Die Rechte an dem Bildes 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. All rights to the picture remain by akulex, please contact him if you want to use it for your fan-addition (for example: personal message in the Dungeonslayers-Message-Board).