

TIERISCHE SPIELERVÖLKER

Ein Fanwerk von **Zauberlehrling** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Das folgende Fanwerk stellt 3 bzw. 4 neue, tierische Spielervölker für Dungeonslayers vor. Viel Vergnügen.

HUNDLINGE

GESCHICHTE DER HUNDLINGE

Schon immer waren Hundlinge als Teile brutaler Infanteriedivisionen besonders von Söldnerheeren bekannt. Über ihren Ursprung wird gestritten, so mancher meint, sie wären ein gelungenes andere meinen ein missglücktes Experiment aus dem Labor eines Narrländers - je nach persönlicher Sichtweise. Wie auch immer, die Hundlinge haben ihre Chance genutzt und sind inzwischen zu einem Volk zusammengewachsen.

Alle Hundlinge der Welt sehen sich als ein gewaltiges Rudel, wobei dieses - ebenso wie alle Teile (Rotten) davon - streng hierarchisch strukturiert ist. Hervorzuheben hier ist, dass jeder Hundling eine singuläre Position in dieser Hierarchie einnimmt - abhängig von Rotte, Familienabstammung, persönlichen Taten, Ansehen und Alter. Treffen zwei Vertreter der Hundlinge irgendwo aufeinander ist ihnen immer klar, wer der Ranghöhere ist, dem Respekt zu zollen ist, die beiden können niemals den selben Rang einnehmen, selbst wenn es sich um Zwillinge handeln würde, wäre einer der beiden zumindest älter.

Wie Hundlinge immer genau über ihren Rang sofort und ohne Abstimmung Bescheid wissen, ist nicht klar, man nimmt an, dass es sich um feinste Geruchsstoffe handelt, die dem

Hundling über seine feinen Sinne mitteilt welchen Rang das Gegenüber einnimmt.

An der Spitze der Hierarchie steht der Alpha, das Rudeloberhaupt, ihm unterstehen alle Hundlinge Caeras.

Allen Hundlingen gemeinsam ist die angeborene Farbenblindheit, der Blutdurst, der niemals stillbar scheint, ebenso die geschärften Sinne und die Wendigkeit. Als Volk sind sie von der Magie wenig durchdrungen und meist sind ihre Zauberwirker schwächer als Zauberwirker anderer Völker. Allerdings wird ihnen eine erhöhte Selbstheilungsrate nachgesagt. Auf Grund dieser natürlichen Eigenschaften eignen sich Hundlinge vor allem als Kämpfer und Späher.

EIGENSCHAFTEN UND WERTE DER HUNDLINGE

Volksbonus: +1 ST, BE oder GE

Volksfähigkeiten:

Attributsmodifikator

KÖR 5-9

AGI 5-9

GEI 2-6

Bluttausch, Farbenblind, Fellträger, Geschärfted Sinne, Krieger, Schnell, Wallendes Blut, Zauberreduktion

Größe [cm]: ♀ ♂ 140+3W20

Alter: erwachsen / max.: 14 / 70

Anmerkung: Unterschiedliche Fellfärbungen bzw. Unterarten haben bei den Hundlingen keine Auswirkungen auf die Werte.

KATZENVOLK

Von anderen "Katzenvolk" genannt, bevorzugen sie selbst die Bezeichnung Kerr'R. Die eigentliche Herkunft ist unbekannt, doch die Vorfahren der heutigen Kerr'R wurden in alten Zeiten als Luxusklaven gehalten. Nach und nach haben die Mitglieder des eleganten katzenartigen Volkes nun zu einer eigenen Identität gefunden.

Sie leben in matriachalisch geführten Gemeinschaften entweder selbstregiert auf kleinen Inseln oder als Bürger der großen Fürstentümern, Königreiche und Stadtstaaten.

Sie gelten als klug, gewitzt und elegant, allerdings auch als dickköpfig und starrsinnig. Durch ihre gemeinschaftliche Lebensform haben Kerr'R keinen wirklichen Begriff für persönlichen Besitz, da innerhalb ihrer Familien und Lebensgemeinschaften alles von allen gleichermaßen beansprucht werden kann. Diese Einstellung hat gerade bei den wenigen Kerr'R, die in Städten wohnen schon öfter zu Problemen mit den Behörden geführt - manche Städte verbieten Vertretern der Kerr'R gar den Zutritt, weil sie als notorische Diebe verschrien sind.

Je nach Wohnort unterscheiden sich die Kerr'R in ihren kulturellen Lebensweisen. Während die kleineren, eigenständigen Gemeinschaften des Volkes zurück zu einem sehr naturverbundenen Lebensstil finden und oft von Druidinnen oder Heilerinnen angeführt werden, passen sich die in den Städten lebenden Vertreter dem Lebensstil der anderen Völker an - angeblich werden einige der berüchtigsten Diebesgilden von einer oder einem Kerr'R geführt.



Neben ihrer natürlichen Gewandtheit sind die KerrR nicht nur als Diebe, Attentäter, sondern auch als geschickte Schützen und Kämpfer bekannt. Aber auch begabte Heiler und Druiden finden sich in den Reihen dieses Volkes.

EIGENSCHAFTEN UND WERTE DES KATZENVOLKS

Volksbonus: +1 BE, GE, VE oder AU

Volksfähigkeiten:

Attributsmodifikator

KÖR 3-7

AGI 5-9

GEI 4-8

Arrogant, Dickköpfig, Diebisch,
Federgleicher Fall, Fellträger,
Geschwind, Nachtsicht, Schnell,
Todesmutig

Größe [cm]:

♀ 120 +2W20 | ♂ 130+2W20

Alter: erwachsen / max.: 15 / 90

Anmerkung: Unterschiedliche Fellfärbungen bzw. Unterarten haben bei den KerrR keine Auswirkungen auf die Werte.

NAGERARTIGE

Die absoluten Neulinge unter den intelligenten Völkern sind die Nagerartigen. Zum ersten Mal von Gelehrten beschrieben wurden sie, als eine Kolonie Mäuslinge auf einer bis dato nicht erforschten Insel mit einer Forschungsgruppe einer Expedition der Wissenschaftlichen Fakultät Vestrach zusammentraf.

Die Wissenschaftler waren und sind begeistert von der ursprünglichen Lebensweise und versuchen seitdem die wenigen entdeckten Kolonien soweit wie möglich von der Außenwelt unbeeinträchtigt zu lassen, während sie erforscht werden.



So gibt es durchaus einige wenige Außenstehende, die es bisher geschafft haben sich das Vertrauen der Kolonien soweit zu erarbeiten, doch ist über die Lebensweise eigentlich noch nichts wirklich bekannt. Manchmal wirkt es, als würden die Nagerartigen eher die Gelehrten erforschen statt umgekehrt.

Bisher sind zwei unterschiedliche Arten der Nagerartigen bekannt: Mäuslinge und Gleitlinge. Von diesen sind die Mäuslinge jene, die aktiv den Kontakt nach außen suchen und einige ihrer Gelehrten streifen durch die Welt um neues Wissen zu erwerben. Diese sind aber überall ein ungewöhnlicher Anblick für die anderen Völker. Die Gleitlinge leben weiterhin zurückgezogen und suchen die Isolation.

Manche Gelehrte nehmen an, dass auch die in ganz Caera gefürchteten Rattlinge zu den nagerartigen Völkern zu zählen sind.

Je nach Art sind die Nagerartigen für unterschiedliche Tätigkeiten geeignet, am wenigsten allerdings wohl für das kriegerische Fach. Alle Nagerartigen sind begabte Heiler, und während Mäuslinge als flinke Kämpfer und begabte Künstler bekannt sind, sind Gleitlinge schon aufgrund ihrer körperlichen Vorzüge die geborenen Späher, aber auch begabte Zauberer.

EIGENSCHAFTEN UND WERTE DER NAGERARTIGEN

Volksbonus: +1 BE, GE oder HÄ

Volksfähigkeiten (Mäusling):

Dunkelsicht, Fellträger, Klein,
Leichtfüßig, Zäher als sie aussehen

Zusätzlich eine wählen:

Flinke Finger, Geschwind, Schnell,
Von der Muse geküsst, Zielsicher

Volksfähigkeiten (Gleitling):

Dunkelsicht, Fellträger, Fragil,
Flugarme, Klein, Leichtfüßig, Zäher als sie aussehen

Zusätzlich eine wählen:

Geschwind, Magisch begabt, Schnell

Größe [cm]: ♀ ♂ 30+3W20

Alter: erwachsen / max.: 6 / 42

Anmerkung: Unterschiedliche Fellfärbungen bzw. Unterarten haben bei den Nagerartigen keine Auswirkungen auf die Werte.

VOLKSEIGENSCHAFTEN

In diesem Teil sind all jene Volkseigenschaften aufgelistet, die nicht im Dungeonslayers-Grundregelwerk zu finden sind.

Die „neuen“ Eigenschaften 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](http://dungeonslayers.net/download/kalender2017/Dzaarions_Michael_Floren_DS_Voelkerbaukasten.pdf).

ARROGANT (-1VP)

Angehörige dieses Volkes wirken arrogant und nehmen nur ungerne Hilfe von anderen an, so auch Heilmagie nur im allergrößten Notfall.

ATTRIBUTSMODIFIKATOR (+0VP)

Gibt die Maximalwerte der Attribute bei der Charaktererschaffung an - die Summe der Attribute muss trotzdem immer 20 betragen.

BLUTRAUSCH (-1VP)

Angehörige dieses Volkes neigen dazu, beim Töten von Feinden in Rage zu geraten. Tötet der Charakter 2 Gegner in einem Kampf, muss er GEI+VE würfeln. Misslingt die Probe, gilt der Charakter W20/2 Runden als verwirrt (entsprechend dem Effekt des Zaubers "Verwirren").

DICKKÖPFIG (+1VP)

Dem Geist dieses Volkes ist kaum ein fremder Wille aufzuzwingen. Geistesbeeinflussende Zauber und Effekte gegen sie sind um -2 erschwert.

DIEBISCH (-1VP)

Vertreter dieses Volk sind geschickte Diebe. Auf Taschendiebstahl, Mechanismen und Schlösser öffnen erhalten sie +3. Sie können den Drang zu stehlen manchmal jedoch nicht unterdrücken und er Spielleiter sollte dann eine Probe auf "Beherrschen" (GEI+VE) ablegen lassen.

FARBENBLIND (-1VP)

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

FELLTRÄGER (+0VP)

Angehörige dieses Volkes sind auf einem Großteil ihres Körpers mit dichtem Haarwuchs oder Fell bedeckt. Von kalten Temperaturen sind Vertreter dieses Volkes weniger beeinflusst. Vertreter diese Volkes

verzichten manchmal ganz oder teilweise auf Kleidung.

FEDERGLEICHER FALL (+1VP)

Angehörige dieses Volkes haben gelernt sanft zu landen. Bis zu einer Höhe von 7 m landen sie sicher auf ihren Füßen, ohne Schaden zu nehmen. Bei Stürzen aus großer Höhe bekommen sie einen Bonus für Proben beim Landen.

FLINKE FINGER (+1VP)

Angehörige dieses Volkes besitzen besonders geschickte Finger. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf alle Proben, die Fingerspitzengefühl erfordern (Taschendiebstahl, Mechanismus öffnen, Schlösser öffnen, Falschspiel u.ä.).

FLUGARME (+1VP)

Dieses Volk besitzt Flügel, die gleichzeitig auch ihre Arme sind. Statt zu laufen kann es fliegen, und sich dabei mit dem doppelten Laufen-Wert bewegen, über Abgründe hinweg setzen und ähnliches. Es ist dabei keine Aktion nötig, um vom Laufen ins Fliegen und umgekehrt zu wechseln. Da die Flügel dieses Volkes gleichzeitig auch ihre Arme sind, kann das Volk beim Fliegen keine Waffen nutzen, wenn überhaupt nur gestenlos zaubern. Rüstung und Kleidung muss an den Körper angepasst werden und kostet dadurch 50% mehr. 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, erhält entsprechenden Sturzschaden und liegt am Boden.

FRAGIL (-1VP)

Dieses zartbesaitete Volk erhält -1 auf Abwehr.

GESCHÄRFTE SINNE (+1VP)

Dieses Volk besitzt Nacht/Dunkelsicht, aber auch ein besseres Gehör und einen ausgeprägteren Geruchssinn, als beispielsweise ein Mensch.

KRIEGER (+1VP)

Angehörige dieses Volkes erhalten +1 auf Schlagen.

TODESMUTIG (-1VP)

Dieses Volk fürchtet den Tod nicht. Im Kampf stürmen sie nach vorne und kämpfen in vorderster Front. Nur im aller größten Notfall ziehen sie sich zurück.

VON DER MUSE GEKÜSST (+1VP)

Dieses Volk legt ein besonderes Augenmerk auf alle Arten von Künsten. Auf alle Proben Kunst herzustellen erhält es +1, ebenso auf alle Musizieren-Proben.

WALLENDEN BLUT (+1VP)

Das Blut dieses Volkes gerät im Kampf stets in Wallung und regt die

Regeneration an. In jeder Kampfunde regeneriert es 1 LK/Runde.

ZAUBERREDUKTION (-1VP)

Dieses Volk schafft es nicht Magie lange aufrecht zu erhalten. Die Zauber-Dauer jedes von ihnen gewirkten Zaubers hält 2 Runden bzw. Zeiteinheiten kürzer.

LIZENZ/LIGENSE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine Regelergänzung für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel.

Erstellt von „Zauberlehrling“, veröffentlicht unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE**.

BILDER/PICTURES

Hundling / Dog

<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Reineke.jpg> by Frithjof Spangenberg for Wikimedia Commons under the licence CC BY-SA 2.5 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.en>), the picture colors were altered to monochrome

Katzenvolk / Cat

<https://www.deviantart.com/niedamir/art/Another-anthro-sketch-651163055> by Niedamir licensed under [Creative Commons Attribution-Noncommercial 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.en), picture was not altered

Nagerartige / Mouse

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rackham_town_mouse_and_country_mouse.jpg (Picture is in public domain, it was cropped)