

# SONNE, MOND UND STERNE

EINE REGELERGÄNZUNG FÜR DUNGEONSLAYERS (C) CHRISTIAN KENNIG

## IDEE UND KONZEPT

Nicht jeder ist zum Helden geboren, doch vielen späteren Helden wurden bereits zu ihrer Geburt von den Sternen Eigenschaften in die Wiege gelegt, die später von Sehern, Astronomen und anderen kundigen Personen als günstige Zeichen gedeutet werden. Diese Regelergänzung für DS soll es den Spielern und Spielleitern einmal mehr ermöglichen, individuelle und erinnerungswürdige Spielercharaktere mit einzigartigen Eigenschaften und Voraussetzungen zu erschaffen.

## STERNBILDER

Spielercharaktere wurden unter bestimmten Sternbildern geboren. Im Gegensatz zu "unserer" Welt hat das Sternbild nichts mit dem Jahreslauf zu tun, sondern ergibt sich aus der komplizierten Lage der Gestirne zum Zeitpunkt der Geburt. Mancher meint auch: es ist reiner Zufall. 2W20 bestimmen zuerst die Tabelle, dann die Zeile. Das Sternbild gibt einen Bonus von +2 auf die dazugehörige Probe.

1-7		
1, 2	Einhorn	Bemerken
3, 4	Wachhund	Erwachen
5, 6	Pyramide	Fallen entschärfen
7, 8	Kutsche	Feilschen
9, 10	Feuerelementar	Feuer machen
11, 12	Amazone	Flirten
13, 14	Lotusblüte	Gift trotzen
15, 16	Zwergenkönig	Inschrift entziffern
17, 18	Eichhörnchen	Klettern
19, 20	Golddrache	Kraftakt

8-14		
1, 2	Heilerin	Krankheit trotzen
3, 4	Bienenstock	Konzentration*
5, 6	Gr. Eulerich	Magie erspüren
7, 8	Kl. Eulerich	Magie identifizieren
9, 10	Ogerkeule	Mechanismus öffnen
11, 12	Krone der Göttin	Musizieren
13, 14	Königssohn	Reiten
15, 16	Schatztruhe	Schätzen
17, 18	Stiefel des Luxr	Schleichen
19, 20	Schlüssel	Schlösser öffnen

15-20		
1, 2	Wasserfall	Schwimmen
3, 4	Kröterich	Springen
5, 6	Elfenjägerin	Spuren lesen
7, 8	Wilder Habicht	Suchen
9, 10	Papagei	Taschendiebstahl
11, 12	Feenflügel	Tiere besänftigen
13, 14	Auge des Todes	Verbergen
15, 16	Drillingsgötter	Verständigen
17, 18	Katapult	Werfen*
19	Seherin	Wissen
20	Zauberbuch	Zauber wechseln

\* Anmerkung: Konzentration entspricht GEI+HÄ, Werfen AGI+ST oder KÖR+GE

## SONNE, MOND UND HIMMELSEREIGNISSE

Neben dem eigentlichen Sternbild kann auch der Stand von Sonne, Mond oder ein außergewöhnliches Himmelsereignis zum Zeitpunkt der Geburt Einfluss auf das Heldenleben haben.

2W20		
2 - 5	Sternenregen	Glückspilz
6, 7	Schweifstern	Flink
8, 9	Mondfinsternis	Diebeskunst
10, 11	Sternexplosion	Stolpern*
12, 13	Vollmond	Jäger
14, 15	Sonnenaufgang	Charmant
16	Sonnenfinsternis	Schlitzohr
17	Sonnenfinsternis tlw.	Standhaft
18	Sonnensturm	Reiten
19	Hagelschauer	Einstecker
20	Wirbelsturm	Schnelle Reflexe
21	Mittagssonne	Diener des Lichts
22	Blitzeinschlag	Vertrauter
23	Regenbogen	Magieresistent
24	Meteoriteneinschlag	Ausweichen
25	Sonnenhalo	Blocker
26	Sonneneruption	Schlachtruf
27, 28	Sonnenuntergang	Wahrnehmung
29, 30	Neumond	Heimlichkeit
31, 32	Doppelmond	Volksgestalt*
33, 34	Blauer Mond	Raserei
35, 36	Roter Mond	Diener d. Dunkelheit
37 - 40	Nordlicht	Gerüstet

Der Spielercharakter erhält den entsprechenden Talentrang, auch wenn er diesen laut Klasse nicht erhalten würde und kann diesen bis zu Rang 3 steigern. Wird mit Kulturtalenten gespielt, zählt das Talent als Kulturtalent und kann mit 1 LP gesteigert werden.

Erhält der Charakter einen Zauber, dann kann er diesen (zumindest) mit einer Abklingzeit von 21-Stufe Stunden wirken (als ZAW gilt die beim Zauber angegebene Abklingzeit). Der Zaubern-/Zielzaubern-Wert wird dabei mit mindestens 8, der VE-Wert mit mindestens 1 angenommen.



## LIZENZ

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

Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veröffentlicht.

## PICTURE

The picture was published on <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Astronomer.moon.jpg> and is in the public domain.