

SYMBIONTEN

Regelerweiterung für Starslayers [C] Christian Kennig & Fabian Mauruschat
von Zauberlehrling, veröffentlicht unter CC-BY-SA-NC 4.0

Dieses Fanwerk ist primär für Starslayers gedacht, es spricht aber nichts dagegen es in dieser oder abgewandelter Form für Dungeonslayers, Gammalayers, Old Slayerhand, X-Slayer, Witchslayers 1799 oder ein anderes Derivat der Slayengine zu verwenden.

Symbionten allgemein

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Regeln gelten für sämtliche symbiotischen Lebensformen.

Symbiotische Lebensform

Symbiotische Lebensweisen ermöglichen es zwei Lebewesen, sich zu verbinden und "gemeinsam" zu leben und so Eigenschaften auszubilden, die sie als einzelne Lebensformen nicht in dieser Art und Weise erlangen können.

Symbiotische Lebensformen werden von zwei unterschiedlichen Arten von Lebewesen eingegangen, wobei sich (meist) eine Gastlebensform in Form einer Symbionten-Larve im Körper eines Wirtes einnistet, wobei der Symbiont am oder im Körper des Wirten lebt.

Hinweis: Im Unterschied zu parasitären Lebensweisen profitieren bei einer Symbiose beide Lebensformen.

Einnisten eines Symbionten

Nistet sich ein Symbiont im Körper eines Wirtes ein, dann erhält der Wirt (auch wenn noch kein Talentpunkt in den Symbionten investiert wurde und dessen Stufe somit Stufe 0 entspricht) einen Bonus auf seine Lebenskraft (sh. Lebenskraft eines Symbionten). Das Einnisten der Larve kann sowohl freiwillig durch den Wirt geduldet sein, oder auch unfreiwillig erfolgen.

Ein Symbiont kann sich immer nur im Larvenstadium einnisten - es ist nicht möglich Symbionten in die bereits Talentpunkte investiert wurden zu transplantieren, da der neue Wirtkörper starke Abwehrreaktionen ausbilden würde. Wie die Einnistung konkret abläuft, sollte der SL abhängig von der Art des Symbionten und dem Setting machen.

Die Entfernung eines Symbionten ist nur zu Beginn der symbiotischen Lebensweise möglich und kann später kompliziert bzw. unmöglich werden.

Talente-Pool

Der Wirt hat ab dem Zeitpunkt der Einnistung einer Symbionten-Larve die Möglichkeit bei jedem Stufenaufstieg Talentpunkt(e) in die Talente seines Symbionten zu

investieren. Diese gelten dann (regeltechnisch) wie Talente des Wirtes und erweitern somit die Auswahlmöglichkeit, die der Wirt auf Grund seiner Klasse, Attribute und Volk hat.

Sollte mit einem Derivat der Slayengine gespielt werden in dem Neutalentpunkte existieren gilt für diese, dass sie ebenfalls beim Symbionten eingesetzt werden können wie andere Talentpunkte, allerdings ebenfalls nur für den ersten Rang eines neuen Talents. Pro Stufenanstieg des Wirtes darf der Symbiont maximal 1 Stufe "wachsen". Auch beim Spiel mit Neutalentpunkten gilt die maximale Symbionten-Stufe von 6.

Stufe des Symbionten

Die Stufe eines Symbionten entspricht der Summe an Talentpunkten, die in die Gastlebensform investiert wurden. Hat sich eine Larve eingenistet, aber von seinem Wirt noch keine Ressourcen in Form von Talentpunkten erhalten, dann hat sie Stufe 0. Die höchste zu erreichende Stufe für einen Symbionten ist 6.

Symbiont Stufe 0-2 - Der Symbiont lebt abgekapselt im Wirt. Das Gastlebewesen könnte mit einer kleinen Operation entfernt werden. In den Symbionten investierte Talentpunkte können nach einer Entfernung nach [Stufe Symbiont]-W20 Tagen neu verteilt werden. Der Wirt verliert sämtliche "zusätzliche" Lebenskraft.

Symbiont Stufe 3-4 - Der Symbiont hat sich teilweise mit dem Wirtkörper verbunden. Er hat eine Stimme entwickelt und einen Namen (nur der Wirt versteht die Stimme). Der Wirt und der Symbiont können miteinander kommunizieren bzw. "wissen/spüren" was das andere Wesen will.

Eine Entfernung ist nur mittels eines schweren operativen Eingriffs möglich. Der Symbiont wird bei einer Entfernung sterben. In den Symbionten investierte Talentpunkte können nach dem Ablauf von Stufe Symbiont W20 Wochen neu verteilt werden. Der Wirt verliert (permanent) sämtliche "zusätzliche" Lebenskraft plus Lebenskraft in der Höhe der halben Stufe des Symbionten.

Beispiel: Ein Spielcharakter mit Lebenskraft 19 und ein Symbiont der Stufe 4 haben eine kombinierte Lebenskraft von 24. Wenn das Gastlebewesen entfernt wird, verliert der Wirt permanent: $7 = 1 + 4 + 2 = 1 + \text{Stufe} + (\text{Stufe}/2)$ Punkte seiner maximalen Lebenskraft.

Symbiont Stufe 5-6 - Die beiden Lebewesen sind untrennbar miteinander verbunden. Sie können nicht ohne einander existieren, eine Trennung ist nicht mehr möglich. Der Wirt gilt nicht mehr als "typischer" Vertreter des ursprünglichen Volkes. Fortpflanzung mit Vertretern des eigenen Volkes ist nicht mehr problemlos möglich. Der Wirt kann in Absprache mit seinem symbiotischen Lebenspartner Symbionten-Larven ausbilden.

Bekannte Formen von Symbionten

Insektoider Symbiont

Sollte das Starlayers-Standard-Setting eingesetzt werden, dann handelt es sich bei den insektoiden Symbionten um Symbionten des außerirdischen Xerx-Volkes. In jedem Fall sind die Gastorganismen die Eier oder Gelege von speziellen insektoiden Lebensformen. Mit Gaststufe 5 schlüpfen die Organismen aus den Eiern und verschmelzen mit dem Wirt. Dieser wird damit zum Teil Insekt/Xerx.

Ameisenstärke III

Jeder eingesetzte Talentrang erhöht die Eigenschaft ST um +1.

Chitinpanzer III

Der Wirt lagert Chitin in seine Haut ein und seine Abwehr erhöht sich um +1 pro Talentrang. Die Haut beginnt leicht zu schimmern. Der Wirt hat pro Kampf bis zu Talentrang Möglichkeiten Angriffe mit Strahlenwaffen (oder entsprechende Zauber) bei einer misslungenen Abwehr (keine Patzer) zu wiederholen, weil die schimmernde Haut diese (manchmal) reflektiert.

Facettenaugen III

Die Augen des Wirt teilen sich in immer mehr einzelne Facetten. Je Rang wird das Sichtspektrum ins Infrarote oder Ultraviolette erweitert. Als dritte Möglichkeit gilt, dass der Wirt ab nun starke elektromagnetische (oder in Dungeonslayers magische) Felder und Auren sehen kann. Welche Erweiterung je Rang ausgewählt wird ist dem Spieler freigestellt.

Intergalaktische Tracheen I

Der symbiotischen Lebensform ist es möglich, mit Hilfe spezieller Atmungsorgane im luftleeren Raum zu atmen. Dies gilt auch in Umgebungen, die mit ansonsten lebensfeindlichen Gasen gefüllt sind, nicht aber unter Wasser.

Teil des Schwarms I

(nur Symbiontenstufe 6)

Der Wirt versteht nun Insekten und insektoide Lebensformen und kann mit ihnen kommunizieren. Er wird von Insekten als ihresgleichen angesehen und kann ihnen (innerhalb ihrer Kapazitäten) einfache Befehle geben ("Flieg dort hinüber!")

Pflanzlicher Symbiont

Pflanzliche oder pilzbasierte Symbionten kommen überraschend häufig in den unterschiedlichsten Umgebungen vor und die Wirte kommen oft mit ihren Keimen bei ungewollten Pollen oder Sporenattacken oder durch verschmutzte Ressourcen in Kontakt, wodurch sich pflanzliche Lebewesen in den Wirten einnisten können.

Borkenhaut III

Die Haut wird trocken und brüchig und färbt sich pro Stufe immer bräunlicher (Khaki, Nougat, Mahagoni). Die natürliche Abwehr des Wirtes erhöht sich um den Wert der Stufe (+1 / +2 / +3, bei Stufe 3 = PA+6). Die Beweglichkeit und das Geschick nehmen ab (je Stufe des Talents wird einer der Werte Beweglichkeit, Geschick, Laufen um 1 gesenkt, negative Werte sind bei BE und GE dadurch möglich).

Nachwachsen I

Beim Verlust von "nicht lebensnotwendigen" Organen und Gliedern kann der Wirt diese nachwachsen lassen. Dies dauert je nach "Größe" des Gliedes zwischen W20 Tagen und W20 Monaten wobei die nachgewachsenen Glieder "pflanzenartiger" aussehen als zuvor.

Photosynthese III

Die Haare und das Fell des Wirtes färben sich pro Stufe immer grünlicher (Mint-Grün, Limonengrün, Waldgrün) und werden "blattähnlicher". Der Wirt benötigt regelmäßig UV-Strahlung und betreibt Photosynthese. Je Rang kann der Wirt (bei genügend UV-Strahlung) auf eine Mahlzeit/Tag verzichten. Der Wirt benötigt pro Rang 1 l Flüssigkeit/Tag mehr als durchschnittliche Vertreter seines Volkes.

Pollenflug III

Der Wirt schüttet eine Wolke von Pollen aus, die einen Radius von GE Meter rund um den Wirt bildet. Anderen Lebewesen muss eine Gift-Trotzen-Probe gelingen oder sie können sich wegen starkem Niesen für 1 KR nur mit halben Laufen-Wert fortbewegen. Bei einem Patzer kann das Opfer eine KR nichts machen und in der zweiten Runde sich nur mit halbem Wert bewegen. Pro Kampf hat die Eigenschaft TR Anwendungen.

Veredelung I

(nur Symbiontenstufe 6)

Symbiont und Wirt sind dermaßen miteinander verwachsen, dass sie eine neue Art darstellen. In Absprache mit dem SL kann eine Volkseigenschaft aus den entsprechenden Volksbaukästen gewählt werden (es wird empfohlen Volkseigenschaften mit maximal +1 VP zu verwenden).

Dungeonslayers - Dzaarions Völkerbaukasten

Starslayers - Im Beta-Regelwerk gibt es einen Volksbaukasten, der Autor hofft, dass dieser in einem finalen Regelwerk ebenso zur Verfügung steht.

Psionischer Symbiont

Psilonische Hirnwürmer sind (eigentlich) Larven von psilobitenartigen Lebewesen, die sich ohne Wirt zu Psilobiten entwickeln würden. Allerdings können sie auch in eine symbiotische Lebensweise mit einem Wirtsorganismus eintreten. Dabei bohren sie sich immer weiter in Richtung des Hirnstammes und aktivieren (oder verstärken die

vorhandene) Psikraft des Wirtes. Die Regeln entsprechen jenen der Starslayers-Erweiterung "Die Kraft des Psi", kann allerdings in jedem Slay-Derivat verwendet werden.

Hinweis: Völker mit der Eigenschaft "Psi-Blocker" können nicht in eine Symbiose mit dem Psilonischem Hirnwurm eintreten.

Psiboost I

Verdoppelt die Reichweite der psionischen Kräfte des Wirtes.

Psinergetische Kapazität III

Pro Talenrang erhöht sich die Psinergetische Energie des Wirtes um +2.

Psionik III

Mit dem ersten Talenrang kann der Wirt eine Psionische Domäne erlernen. Jeder Talenrang entspricht dabei einem Psi-Talenrang.

Sekundärdomäne III

Der Wirt kann eine zweite Psi-Domäne meistern. Für jeden Talenrang kann er einen Psi-Talenrang in einer anderen Domäne einsetzen

Psionische Aura III

Jeder eingesetzte Talenrang erhöht die Eigenschaft AU um +1.

Doppelfokus I

(nur Symbiontenstufe 6)

Der Symbiont ermöglicht dem Wirten, eine zweite Psi-Domäne aktiv zu halten.

Spektraler Symbiont

Ektomere Schleimlinge sind Wesensformen basierend auf stabilem, intelligentem Ektoplasma. Sie setzen sich zwischen den inneren Organen des Wirtsorganismus fest und ermöglichen dem Wirten spektrale Phasenübergänge und den Wechsel der Dimensionsebene sowie Bewegung durch Zeit und Raum.

Ekoplasmatischer Schleim III

Der Wirt kann über spezielle Drüsen einen speziellen Schleim ausbilden, der den ganzen Körper bedeckt. Dieser Schleim sorgt dafür, dass Lichtstrahlen um den Wirten herumlaufen, dieser sich somit leichter verstecken kann - Verbergen-Proben haben einen Bonus von +2/+4/+8 bzw. Entdecken-Proben einen entsprechenden Malus.

Geisterhafter Verstand III

Jeder eingesetzte Talenrang erhöht die Eigenschaft VE um +1.

Geist-Körper-Band I

Sollte die Lebenskraft des Wirtes in einen tödlichen Bereich fallen aber der Körper (zumindest weitgehend) intakt sein,

dann sorgt der Symbiont dafür, dass der Geist/die Seele des Wirtes bis zu KÖR*GEI Minuten in der Nähe und mit dem Körper verbunden bleibt. Wird der Körper in dieser Zeit geheilt, dann kann der Geist ohne Nachwirkungen in diesen zurückkehren. Der Wirt kann sich an diese außerkörperliche Erfahrung erinnern.

Spektrale Durchlässigkeit III

Ein berührtes Objekt oder Körper wird für GE Kampfrunden für physische Objekte und Körper durchlässig. Die Durchlässigkeit gilt nicht für Licht oder Strahlung, das Objekt wird also nicht durchsichtig oder unsichtbar, Strahlenwaffen oder Zauber können das Objekt/den Körper weiter treffen und verletzen. Diese Möglichkeit kann der Wirt bis zu Talenrang mal pro 24h anwenden.

Zeitblase I

(nur Symbiontenstufe 6)

Der Wirt kann um sich herum eine Zeitblase bilden. In einem Radius von AU Metern bleibt der Zeitverlauf wie gehabt. Darum herum vergeht die Zeit entweder bis zu 10 mal langsamer oder schneller. Diese Blase kann der Wirt einmal alle 24h bilden und für 5 min der eigenen Zeit aufrechterhalten.

Weitere Symbionten

Da man die Mannigfaltigkeit der Natur schlecht abbilden kann, sollen hier Ideen für mögliche weitere symbiotische Lebensformen aufgelistet werden. Sollte man zusätzliche Inspiration suchen, dann wäre ein guter Startpunkt sich die "Blutlinien"-Fanwerke von Scorpio, Sintholos und Bruder Grimm anzusehen - sie alle sind hier zu finden: <https://www.f-space.de/ds4/downloads.html>

Amphibischer Symbiont

Der Wirt lernt Wasseratmung, seine Haut muss ab nun immer feucht bleiben, möglicherweise bildet er eine Klebezone oder starke Sprungbeine.

Reptiloider Symbiont

Der Wirt bekommt Schuppenpanzerung, wird allerdings kälteempfindlicher. Seine Krallen und Zähne können ab nun als natürliche Waffen ausgebildet sein. Möglicherweise entwickelt der Wirt einen Giftodem oder ähnliches.

Elementarer Symbiont

Der Wirt erhält die Fähigkeit, ein gewisses Element (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Elektrizität, Licht, Schatten) zu beeinflussen und zu manipulieren. Dafür erhält er auch eine Schwäche auf ein anderes (Wasser vs. Feuer, Licht vs. Schatten).

Lizenz

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veröffentlicht.

The picture on page 4 was made by the author and is not published under a creative commons license. If you want to use it, contact me.

SYMBIONTENSHEET

Eine Übersicht über die Eigenschaften deines Begleiters

Typ _____

Name _____

Wirt _____

Stufe + LK-Bonus

0	1	2	3	4	5	6
●	○	○	○	○	○	○
LK: +1	+2	+3	+4	+5	+6	+7

Talente

○○○ _____

○○○ _____

○○○ _____

○○○ _____

○○○ _____

Notizen


