

MAGISCHE TATTOOS

Ein Fanwerk von **Zauberlehrling** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** und weitere Systeme auf Basis der Slayengine
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

EINLEITUNG

Ob die Waldelfen des Dynar, die Umbar-Barbaren, die Skal'Az im Voidspace, die Ureinwohner der weiten Prärien, die Vagabunden der post-apokalyptischen Schrottplätze, die Höhlenmenschen oder die Atlanter, die bereits unter uns sind – sie alle haben die Möglichkeiten erkannt, wie sie mittels permanenter Tätowierungen aus geheimnisvollen Rohstoffen gewisse Eigenschaften oder Fähigkeiten langfristig verbessern können.

Die angeführten Beispiele und speziell die Regeln für Talentsteigerungen und auch Zauber sind für Dungeonslayers ausformuliert, sollten aber leicht für jedes System der Slayengine anpassbar sein.

REGELN

Mittels permanenter Tätowierungen ist es einem Spielercharakter möglich ein körperliches Attribut, eine Eigenschaft oder einen Talentrang um einen Punkt pro Tätowierung zu steigern. Ein Zauberwirker kann sich gar Zauberformeln eintätowieren lassen.

POSITIONEN

Grundsätzlich gilt: Es gibt 12 Körperstellen an denen magische Tätowierungen angebracht werden können (vgl. auch das Schema am Ende dieser Seite) :

Kopfhaut	Gesicht/Stirn	Ohren	Hals
Brust	Bauch	Schultern	Rücken
Arme*	Hände*	Beine*	Füße*

* Hände, Arme, Füße, Beine: Müssen immer paarweise tätowiert werden. Eine Tätowierung z.B. auf nur einer Hand hat keinen Nutzen und ist rein ästhetisch.

EINSCHRÄNKUNGEN

Es gilt, dass eine Tätowierung, je nachdem welchen Effekt sie haben soll, mal mehr und mal weniger Fläche einnehmen muss. Je nachdem welches Attribut/Eigenschaft/Talent/Zauber gesteigert werden soll, müssen ganz bestimmte Körperstellen tätowiert werden, oftmals auch mehrere Stellen.

Ist eine Stelle tätowiert, kann diese nicht noch einmal tätowiert werden, außer man entfernt das Tattoo magisch/medizinisch.

Welche Stellen tätowiert werden müssen, hängt von der Art der Steigerung (Attribut/Eigenschaft/Talent/Zauber) aber auch vom jeweils konkreten Wert (z.B. „GEI“, „BE“, „Talent Einstecker“, bzw. Zauberzugangsstufe) ab.

Die Liste der Zuordnung Attribut→Körperstelle bzw. Eigenschaft→Körperstelle bzw. Talent→Körperstelle bzw. Zauber→Körperstelle findet sich am Ende dieser Regelergänzung.

ATTRIBUTSSTEIGERUNGEN

Attributssteigerungen (KÖR, AGI, GEI) sind die umfassendsten und weitreichendsten Änderungen. Für sie gilt: Es müssen mindestens 5 der 7 möglichen Stellen, die mit dem Attribut verknüpft werden, mit der Tätowierung bedeckt sein.

Beispiel: Um das Attribut KÖR zu steigern lässt sich der Krieger Umbrash seine Schultern, Rücken, Brust, Arme und zusätzlich die Kopfhaut mit Bildern seines Totentieres verzieren.

EIGENSCHAFTSVERBESSERUNGEN

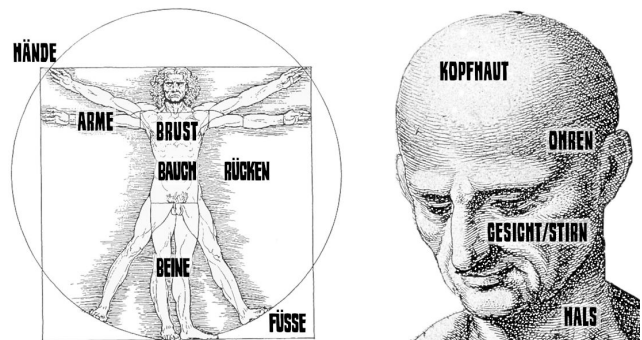
Für Eigenschaftsverbesserungen (ST, HÄ, BE, GE, VE, AU) gilt: Es müssen mindestens 3 der 6 möglichen Stellen, die mit dem jeweiligen Eigenschaftswert verknüpft werden, mit Tätowierungen bedeckt sein. Eigenschaftshöchstwerte dürfen auch mit Tätowierungen nicht überschritten werden.

Beispiel: Heilerin Urala lässt sich heilige Symbole auf die Hände und Arme und ein drittes Auge auf die Stirn stechen um AU zu steigern.

TALENTSTEIGERUNGEN

Talentränge mit Tätowierungen zu verbessern benötigt oft die kleinste Fläche, aber nicht jedes Talent kann mittels Tätowierung erlangt werden – es gilt hier:

- Die für ein Talent zu tätowierenden Stellen hängen von Grund- bzw. Heldenklassen ab, die laut Beschreibung darauf Zugriff haben und können der Tabelle am Ende entnommen werden. Ist es ein HK-exklusives Talent, dann gelten die Körperstellen der Grundklassen.
- Ist es ein Talent, das der Charakter laut seiner Grundklasse lernen könnte und die minimale Zugangsstufe ist 9 oder kleiner → 2 Körperstellen/Rang
- Ist es ein Talent, das der Charakter laut seiner Grundklasse lernen könnte und die minimale Zugangsstufe ist 10 oder höher bzw. es ist nur für Heldenklassen zugänglich → 3 Körperstellen/Rang
- Ist es ein „fremdes“ Talent und die minimale Zugangsstufe ist 9 oder kleiner → 3 Körperstellen/Rang
- Ist es ein „fremdes“ Talent und die minimale Zugangsstufe ist 10 oder höher bzw. nur für Heldenklassen zugänglich → 4 Körperstellen/Rang
- Talente (eigene und fremde) können nie über ihre Maximalstufe mittels Tätowierungen gesteigert werden.



Beispiel A: Auf das Talent „Einstecker“ haben alle Grundklassen Zugriff – deswegen kann eine Tätowierung auf allen Positionen angebracht werden und es werden nur 2 der möglichen Stellen benötigt (keine Grundklasse hat erst nach Stufe 9 Zugriff)..

Beispiel B: Auf das Talent „Fürsorger“ hat nur die Klasse Heiler ab Stufe 1 Zugriff – hier gelten die möglichen Positionen für ZAWs – wieder werden nur zwei Stellen benötigt.

Beispiel C: Auf das Talent „Kletterass“ haben nur die HKs des Spähers Zugriff – es gelten die Körperstellen für Späher. Will ein ZAW das Talent mittels Tätowierung erlangen, dann braucht er passende Tätowierungen an mindestens 4 passenden Körperstellen.

ZAUBER

Für das Tätowieren von Zauberformeln gilt:

- Der ZAW muss den Zauber lernen können (Stufe/Klasse) + eine passende Spruchrolle besitzen.
- Pro Zauberzugangsstufe müssen 2 Körperstellen mit magischen Symbolen bedeckt werden.
- Ein ZAW kann prinzipiell jede noch freie Körperstelle tätowieren lassen (vgl. Tabelle).

Folgende Vorteile hat das für den ZAW:

- Für tätowierte Zauber müssen keine Zauberzugangsstufen verwendet werden – der ZAW kann also mehr Zauber lernen als das GRW zuläßt.
- Zauberbonus +2.
- Abklingsystem: Zauber immer aktiv (vgl. Zauberstab).
- Manasystem: Manakosten um 1 gesenkt (min. 1).

WIRKUNG AUF ANDERE

In unterschiedlichen Kulturen gelten verschiedene Schönheitsideale und deswegen können gerade großflächige Tätowierung – so kunstvoll sie auch sind – sowohl Bewunderung, als auch Abscheu hervorrufen.

Je nach Herkunft des Gegenübers kann der SL entscheiden ob die Tätowierungen soziale Interaktion unterstützen oder behindern – wobei als Faustregel gilt:

Bonus bzw. Malus = „Anzahl sichtbar tätowierte Stellen x 2“

KOSTEN

Die angeführten Preise beinhalten nicht die Rohstoffe und Details über den Prozess selbst. All das ist vom Spielleiter für das jeweilige Setting zu ergänzen. Auch die Beschaffung von exotischen Materialien oder die Suche nach einem Tattoo-Künstler kann einen Aufwand bedeuten. Für Dungeonslayers gilt in etwa:

Attributssteigerung: 3000 GM
 Eigenschaftsverbesserung: 2000 GM
 Talent (je Körperstelle): 550 GM
 Zauber (je Körperstelle): 550 GM



Mokanerkrieger mit Tattoos an Brust, Schultern, Hals und Gesicht/Stirn

	Attribute			Eigenschaften						Talente			Zauber
	KÖR	AGI	GEI	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	KRI	SPÄ	ZAW	ZAW
Ohren		X	X			X	X	X	X		X	X	X
Gesicht/Stirn		X	X			X	X	X	X		X	X	X
Kopfhaut	X		X		X			X		X	X	X	X
Hals			X	X				X			X	X	X
Arme	X	X		X			X		X	X	X		X
Hände		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X
Beine	X	X		X		X				X	X		X
Füße		X			X	X					X		X
Schultern	X	X		X			X			X		X	X
Rücken	X		X	X	X	X				X	X	X	X
Brust	X				X	X		X	X	X		X	X
Bauch	X		X		X		X		X	X			X

LIZENZ/LICENSE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine Regelergänzung für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel bzw. die Slayengine. Erstellt wurde es von „Zauberlehrling“ und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE** veröffentlicht. Danke an Dzaarion für die Ideen und Anregungen und Sintholos und Thaddaeus fürs Feedback!

The picture on page 1 was made by the author and is based on two different pictures:

- The picture of the bald man is a picture of an engraving by Leonardo da Vinci. The picture was published by „Wellcome Images“ at Wikimedia Commons - and is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International license. Direct link to Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leonardo_da_Vinci_engravings_of_some_anatomical_drawings_Wellcome_L0004595.jpg
- The „Vitruvian man“ is based on a picture of Leonardo da Vinci. The picture was published by „Hans Bernhard (Schnobby)“ at Wikimedia Commons – and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license. Direct link to Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vitruvianischer_Mann.jpg

The picture on page 2 was published at Wikimedia Commons by „Tattooedonkey“ under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license. The picture was mirrored. Direct link to the picture: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tribaltattoo01.jpg>