

# HELDEN MIT MAKEL

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

Das System der Charakterschwächen und Makel ist von Waylanders „Old Slayerhand“ inspiriert und schamlos kopiert. Es wurde aber von mir erweitert und etwas verallgemeinert und sollte so auch in anderen Systemen der Slayengine verwendet werden können.

Es wird empfohlen das System mit Charakterschwächen vor allem in Kombination mit Kulturtalenten zu verwenden.

## EINLEITUNG

Nicht jeder Abenteurer, der seine Reise beginnt ist von Beginn an der strahlende Held der Geschichten und Märchen. So mancher hat einen kleineren oder größeren Makel, mit dem er oder sie lernen muss zu leben. Meist handelt es sich dabei um körperliche Schwächen und Charakterzüge, welche schwer bis gar nicht ausmerzbar sind.

Es ist also (eigentlich) nicht vorgesehen eine solche Schwäche im Laufe einer mehrteiligen Kampagne loszuwerden, und wenn dann nur unter einem entsprechenden körperlichen Einsatz bzw. mittels ausreichendem Engagement.

## ANWENDUNG

Spieler dürfen für ihre Charaktere bei der Charaktererstellung einmalig aus der Liste der diversen Charakterschwächen wählen.

Als Ausgleich erhält man zu Beginn zusätzliche LP, die man z.B. für Kulturtalente ausgeben darf (übliche Steigerungsregeln gelten natürlich auch hier). Die Summe der durch Charakterschwächen erhaltenen LP darf nicht mehr als 2 betragen (2x leichte Schwäche bzw. 1x schwere Schwäche).

Alternativ, wenn keine Kulturtalente verwendet werden, sind „Leichte“ Makel mit einem Talentrang von „sozialen“ Talenten (Charmant) bzw. „Soft Skills“ (Wissensgebiete, Bildung)

gleichzusetzen, ein „Schwerer Makel mit einem Kampftalent (Krieger, Schütze,...). Dieser Abtausch sollte bei der Charaktergenerierung auf alle Fälle mit dem Spielleiter abgestimmt werden.

Wer sich auf das Glück verlassen möchte kann eine Charakterschwäche auch per Zufall ermitteln. In diesem Fall wird mit einem Prüfwurf PW:4 (1-4 auf W20) ermittelt, ob der Charakter eine Schwäche besitzt. Diese eigentliche Schwäche wird dann mit zwei W20 Würfeln ermittelt (der erster Wurf für die Schwere des Makels, der zweite für die Art).

### 1-14: LEICHTER MAKEL (JE 1 LP)

	LEICHTER MAKEL	AUSWIRKUNG
1	Abergläubisch	Anfällig gegenüber Zaubern: Gegen ihn gerichtete Zauber werden um +2 erleichtert
2	Entstellt	alle sozialen Proben -1
3	Fanatiker	Aggressiv gegenüber Anhängern anderer Götter, versucht immer „seinen“ Glauben zu Predigen. (Caera): Diener des Lichts würde Gespräche mit DdD verweigern und sofort angreifen.
4	Fehlender Finger	Alle Proben, die Feinmotorik erfordern (Fallen entschärfen, Taschendiebstahl, Schlösser öffnen) -2.
5	Feigling	Muss in gefährlichen Situationen (z.B. Kampf) eine Probe auf GEI+ST würfeln, ansonsten Probeergebnis/2 Runden alle Aktionen -1
6	Gesucht	Der Charakter wird wegen eines Verbrechens (das er angeblich oder tatsächlich begangen hat) gesucht.
7	Jähzornig	Wird der Charakter gereizt, muss er eine Probe GEI+VE ablegen. Misslingt die Probe wird er den oder die Provokateure angreifen, wobei er Probeergebnis/2 Runden Schlagen +1 und Abwehr-2 erhält
8	Kleptomane	Lässt überall Kleinigkeiten,

		Geld und Schmuck mitgehen. Um zu widerstehen ist eine erfolgreiche GEI+VE-Probe notwendig. Bekommt auf Taschendiebstahl Proben +1
9	Kurzichtig	Der Distanzmalus bei Fernkampfwaffen ist verdoppelt. Dies kann mit einer Brille kompensiert werden, die jedoch bei einem Abwehr-Patzer ODER einem Schießen-Patzer zerbricht
10	Lernschwach	Wissensgebiete, bzw. Bildung nicht über Talentrang I steigerbar
11	Notorischer Lügner und Angeber	Muss in sozialen Situationen (z.B. Verhör) mittels einer GEI+VE Probe dem Drang zu lügen widerstehen.
12	Schüchtern	Benötigt eine erfolgreiche GEI+VE-Probe um ein Gespräch mit einem NPC zu beginnen
13	Schlafstörungen	Braucht zum Schlafen sehr ruhige Umgebung, ansonsten regeneriert er weder LK noch Mana während des Schlafes (nur natürliche Heilrate/Manarate, nicht Boni in der Nacht).
14	Schwerhörig	-4 auf alle Proben, die akustische Wahrnehmung erfordern
15	Sprachfehler (Stottern, Lispeln)	Feilschen, Flirten -2
16	Suchtproblem	Benötigt pro Tag min. eine Einheit eines Suchtmittels (1/2 Liter Alkohol, 1 Pfeife Rauchkraut), ansonsten alle Proben -2
17	Tollpatsch	Alle Proben basierend auf AGI: -2
18	Verfressen	Braucht eine Mahlzeit pro Tag mehr.
19	Verwöhntes Mutter-söhnchen	regeneriert beim Aufenthalt in der Wildnis nur die Hälfte der normalen LK (Verschnaufen)
20	Weichei	Wird ohnmächtig, wenn er weniger als 3 LK besitzt. Aufwecken-Proben z.B. mit Riechsatz: Bonus +4

## 15-20: SCHWERER MAKEL (JE 2 LP)

	SCHWERER MAKEL	AUSWIRKUNG
1	Einäugig	Schießen -2
2	Fehlende Hand/Arm	Kann keine zweihändigen Aktionen durchführen oder Waffen tragen.
3	Fettleibig	AGI -1, benötigt doppelte Nahrungsration
4	Lahm	Laufen -1
5	Metallallergie	Pro Stunde, die ein metallischer Gegenstand auf der Haut getragen wird -1 LK.
6	Hellhäutig / Albino	Pro 2 Stunden in der Sonne KÖR+HÄ Probe ansonsten Probenergebnis/2 LK Schaden.
7	Besessen/ Verwirrt/ Dement	<p>Ist stark verwirrt, besessen oder dement.</p> <p>Nach jeder Schlafphase muss er eine GEI+HÄ Probe ablegen. Bei einem Immersieg entfällt die Probe für die nächsten W20 Tage.</p> <p>Bei einem Erfolg passiert nichts.</p> <p>Bei einem Misserfolg ist er für Probenergebnis Minuten schwer verwirrt (jede Probe mit GEI -4) und auch logischen Argumenten nicht zugänglich.</p> <p>Bei einem Patzer wird der Charakter aggressiv und beginnt seine Umgebung für</p>

		Probenergebnis Runden anzugreifen, bevor er wegläuft. Der Charakter beruhigt sich nach etwa 2 Stunden oder ausreichend Schlaf.
8	Phobie auf eine Monsterart (Schlangen, Spinnen, Geister)	-3 auf Schlagen/Parade/Schießen/Zielzaubern/Zaubern im Kampf gegen dieses Monster
9	Phobie auf eine Monsterklasse (Humanoide, Tiere, Magische Wesen, Untote, Pflanzenwesen, Konstrukte)	-1 auf Schlagen/Parade/Schießen/Zielzaubern im Kampf gegen diese Monsterklasse
10	Stumm	Kann sich nur durch Zeichensprache verständigen
11	Taub	-8 auf alle Proben, die akustische Wahrnehmung erfordern
12	Ungeschickt	Patzer bei 19, 20
13	Ungebildet	Jeder Talentrang in Wissensgebiet oder Bildung kostet 2 TP
14	Langsame Heilrate	Ist der Charakter verletzt hat er ein langsame Wundheilung. Er regeneriert in 24 Stunden nur W20/3 LK. Verschnaufen bringt im nur ein Drittel der LK zurück.
15	Erhöhtes Schlafbedürfnis	Benötigt in der Nacht mindestens 8h zusammenhängenden Schlaf. Sonst alle Proben für die kommenden W20 Stunden -2.
16	Angststörung	muss in gefährlichen Situationen (z.B. Kampf) eine Probe auf GEI+ST

		würfeln, ansonsten Probenergebnis/2 Runden weglaufen / Bewegung o
17	Schizophren	Der Charakter hat einige unterschiedliche charakterliche Eigenschaften, nach jeder Schlafphase muss er eine GEI+VE Probe werfen, bei Misserfolg ändert sich die Persönlichkeit, zumindest bis zur nächsten Probe. *
18	Narkolepsie	In Phasen mit wenig „Action“ (Auflauern, Anschleichen,...) muss der Charakter mittels GEI+ST Probe dem Drang einzuschlafen widerstehen (Boni z.B. für „Zwicken“ oder Lärm. Die „Aufwecken“-Probe hat einen Probewert von GEI des „Schlafenden“ und steigert sich um 1 pro 10 Minuten Schlaf.
19	Nachtblind	Wahrnehmungsprobe n in der Nacht -6
20	Zögerlich	Initiative -2

\* Zusätzlich könnte der Spieler wirklich mehrere verschiedene Charakterblätter haben und dann zu einem anderen SC wechseln.

## 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**.