WESENSZÜGE

EINE DUNGEONSLAYERS-REGELERWEITERUNG VON DOMINIC WÄSCH

REGELVORSCHLAG

Jeder Spieler wählt bei der Erschaffung einen Wesenszug, der zu seiner Spielfigur am besten passt. Für einen Talentpunkt kann jeder Spieler einen zusätzlichen Wesenszug kaufen, sofern er der Persönlichkeit der Spielfigur entspricht.

Die Wesenszüge haben drei mögliche Anwendungen (siehe Tabelle), die sich gegenseitig ausschließen, d.h. wenn der Spieler den Wesenszug genutzt hat, um eine außerordentliche Handlung einzubringen, so darf er weder den Wesenszugbonus nutzen noch die Erfahrungspunkte für die Aktion einstreichen.

Zu Beginn jeder Spielsitzung bekommt jeder Spieler für jeden Wesenszug seiner Spielfigur einen Zugchip, mit dem er die Wesenszüge aktivieren kann. Durch die Spielleiterin kann der Spieler im Spiel weitere Zugchips hinzugewinnen. Ungenutzte Chips verfallen am Ende des Spielabends.

Die Spielleiterin bekommt zu Spielbeginn einen Zugchip pro Spieler. Durch Anwendung des Wesenszugbonus oder durch außerordentliche Handlungen bekommt sie zusätzliche Zugchips von den Spielern. Diese kann sie ihrerseits einsetzen, um Wesenszüge der Spielfiguren zu aktivieren.

BEISPIELE

1: WESENSZUGBONUS

Der Spieler hat für seinen Elfen den Wesenszug „Beruf: Bogenbauer“ gewählt. Er möchte einen angeknacksten Bogen reparieren, steht aber leider ohne Werkstatt oder Werkzeug dar (und bekommt deswegen einen Malus von –8). Der Spieler benutzt den Wesenszug dazu, den Bogen zu reparieren und kommt daher insgesamt auf einen Bonus von +2. Dazu gibt er einen seiner Zugchips an die Spielleiterin.

2: AUSSERORDENTLICHE HANDLUNG (SPIELER)

Die Spielleiterin legt fest, dass die Dame des Hauses unnahbar ist und niemanden an sich heran lässt. Der Spieler kann jedoch anführen, dass sein Späher sehr „verführerisch“ ist. Daher bekommt er seine Chance (d.h. er darf auf GEI+AU würfeln um die Dame zu verführen, um so an die gewünschten Informationen zu gelangen) und die Spielleiterin einen Zugchip.

3: AUSSERORDENTLICHE HANDLUNG (SL)

Derselbe Spieler möchte, dass seine Spielfigur sich ausruht, damit sie in der Nacht möglichst viele LK regeneriert. Die Spielleiterin jedoch weist auf den Wesenszug „verführerisch“ hin und legt fest, dass sich der Späher in der Nacht mit einer Hure vergnügt und nicht wirklich zur Ruhe kommt. Um das abzuwenden, steht dem Spieler eine Probe auf Geist+Verstand zu. Außerdem muss die Spielleiterin ihm einen Chip geben.

4: ERFAHRUNGSPUNKTE

Nach einer selbstlosen Rettungsaktion weist der Spieler des Stufe-6-Kriegers auf seine „Ehrenhaftigkeit“ hin. Da die Aktion gelungen ist, bekommt er für den eingesetzten Chip 60 EP (=10 EP pro Stufe); der Chip wird aus dem Spiel genommen und steht für diesen Spielabend nicht mehr zur Verfügung. Natürlich bekommt der Spieler trotzdem am nächsten Spielabend einen Zugchip für „Ehrenhaftigkeit“.

LISTE DER WESENSZÜGE

Alle Arten von kurzen Beschreibungen lassen sich als Wesenszug nutzen. Wichtig ist, dass ein Wesenszug die Spielfigur entscheidend charakterisiert; der Aspekt darf nicht nebensächlich sein. Die hier aufgeführte Liste von Wesenszügen ist alles andere als erschöpfend und soll nur zur Anregung dienen.

Möchte ein Spieler mehrere Wesenszüge für seine Spielfigur wählen, muss er darauf achten, dass jeder einzelne Wesenszug das Charakterkonzept unterstützt.

DOMINANTER CHARAKTERZUG

angeberisch, aufmerksam, direkt, egozentrisch, ehrenhaft, ehrlich, neugierig, hilfsbereit, rachsüchtig, sorgfältig, vorsichtig, unfair, verführerisch, wagemutig

BERUF ALS BERUFUNG

Bergsteiger, Bogenbauer, Dieb, Händler, Jäger, Medicus, Seemann, Waffenschmied

INTERESSEN

Altes Wissen, Geschichte, Heraldik, Pflanzenkunde, Physik, Religion, Tierkunde

TYPISCHE VERHALTENSMUSTER

trinkt gerne einen über den Durst, rastet schnell aus, benutzt alles als Werkzeug, schläft auf Bäumen, hört sich selbst gerne reden, sorgt für Gerechtigkeit, verlässt sich nur auf sein eigenes Urteil

WESENSZUGBONUS	Der Spieler kann einen Wesenszug einbringen, um bei einer Probe einen Bonus von +10 zu bekommen. Der Spieler gibt den eingesetzten Zugchip an die Spielleiterin weiter.
AUSSERORDENTLICHE HANDLUNG	Die Spielfigur kann eine Aktion durchführen, die innerhalb der Spielwelt zunächst unmöglich erscheint (aber nicht dem Setting widersprechen darf). Ihm steht eine entsprechende Probe (oder PW 8, je nachdem, was besser ist) auf die Aktion zu. Der Spieler gibt den eingesetzten Chip an die Spielleiterin weiter.
	Umgekehrt kann auch die Spielleiterin den Wesenszug einer Spielfigur aktivieren und sie so zu einer Handlung zwingen, die der Spieler eigentlich nicht wünscht, wenn nicht eine Probe GEI+VE (oder PW 12, je nachdem, was schlechter ist) gelingt. Die Spielleiterin gibt einen Chip an den entsprechenden Spieler.
ERFAHRUNGSPUNKTE	Der Spieler kann – sofern der Wesenszug zur Aktion passt – Stufe×10 Erfahrungspunkte erlangen. Dazu muss der Spieler nach der gelungenen Aktion einen seiner Zugchips aus dem Spiel nehmen.

Vielen Dank für‘s Testspielen an Anette, Beate, Christian und Thomas; außerdem an Christian Kenning und den Uhrwerk-Verlag für Dungeonslayers. Zudem an Der Eine Ring und FATE für die Regelidee.

Dieser Text steht unter der **WTFPL** (Do What The Fuck You Want To Public License): http://www.wtfpl.net/

Dungeonslayers von Christian Kennig (Hrsg. Patric Götz) ist unter der CC-Lizenz veröffentlicht: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/

Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

Da dieser Text hier keine Weiterverarbeitung o.ä. von Dungeonslayers ist, vermute ich, dass ich mir meine Lizenz aussuchen kann und ich nicht an das BY in der Lizenz von Dungeonslayers gebunden bin (aber wer weiß das schon so genau...).

Stand: 4. April 2013