

Dsa - Regelerweiterung
Ein Taschendrache
als
Spieler-Charakter

Version 1.0 vom 17.09.2009

von killangel

für orkenspalter.de

Ein Drache als Spielercharakter?

Normalerweise sind Drachen ja eher Wesen die man bekämpft oder -im besten Falle- als Haustier hält (zumindest die Kleinen).

Aber das muss nicht so sein. Ich selbst spiele meinen kleinen Drachen leidenschaftlich gerne und diese inoffizielle Regelerweiterung soll es nun auch anderen den Anreiz geben einen Taschendrachen oder auch Meckerdrachen (kurz Drache) in einer ganz normalen Gruppe zu spielen. Auch wenn es nicht jeder Meister glauben will, es geht wirklich, ohne dass das Spielgleichgewicht darunter leidet.

Als Grundlage dient der Eintrag im Zoo-Botanica-Aventurica sowie das Regelwerk Wege der Zauberei. Einiges habe ich verändert, anderes einfach hinzugefügt, manches weggelassen.

Wie gesagt, es ist privat entstanden und soll lediglich zu mehr Spielspaß führen.

Wichtig: Lassen Sie ihren gesunden Menschenverstand darüber entscheiden was Sie ihrem Kleinen zutrauen und legen Sie sich unbedingt einen plausiblen Hintergrund zurecht warum er was kann. Ein Drache der als Haustier bei einem Magier schlüpfte kann andere Dinge als ein wild aufgewachsener Drache.

Diese Ergänzung ist lediglich eine Idee, die von jedem weiterentwickelt oder abgeändert werden darf und soll.

Wer Rechtschreibfehler findet darf sie behalten, bei inhaltlichen Fehlern bitte einfach mailen: hoshi-kotaku@web.de.

1. Die Rasse:

Ob hier nun Meckerdrache oder Taschendrache steht ist euch überlassen.
Kosten: 30 GP (von den normalen 110 GP)

2. Kultur:

Wird wie gewohnt gehandhabt, hier bitte darauf achten, ob die Talente für einen kleinen Drachen sinnvoll/möglich sind oder nicht.

3. Profession und Talentwertregelung:

Hier wird erstmal unterschieden zwischen wilden und zivilisierten Drachen.

Wilde Drachen basieren auf der Profession Jäger (9 GP):

Flammenstrahl +5	Raufen+2	Klettern+2
Körperbeherrschung+2	Schleichen +5	Schwimmen +5
Selbstbeherrschung +2	Sich verstecken+5	Sinnenschärfe+5
Stimmen Imitieren+2	Fliegen +9	Fährtsuchen +6
Fischen +2	Orientieren +3	Wildnisleben +7
Pflanzenkuden+2	Tierkunde +4	
Heilkunde Krankheiten+2	Heilkunde Wunde +5	

Sonderfertigkeiten: eine Geländekunde und eine Ortskenntnis nach Wahl/zur Kultur passend.

Zivilisierte Drachen basieren auf der Profession seiner Bezugsperson.
(Kosten der betreffenden Profession -2)

Hier können sie z.B. die Werte von Raufen und Ringen aufaddieren und als Raufenwert beibehalten. Ob Ihr Drache ein Schwert führen kann ist Ihnen überlassen, ich persönlich halte es so, dass diese **Kampftalente** reine Wissentalente sind (und auch dementsprechend gesteigert werden).

Die addierten Werte aller **körperlichen Talente**, die ein Drache nicht ausüben kann (z.B. Reiten, Skifahren oä.)addieren sie zusammen und verteilen 2/3 davon auf andere Talente in diesem Bereich (z.B. Fliegen, Schwimmen).

Bei den **gesellschaftlichen Talenten** sehe ich kaum Einschränkung, ebenso bei den **Naturtalenten**. Ausnahmen:

Fesseln/Entfesseln wird zu Entfesseln, Fischen/Angeln zu Fischen, Verkleiden fällt weg.

Wissentalente, sowie **Sprachen und Schriften** sollten ebenfalls kein Problem sein.

Handwerkstalente (wie z.B. Malen/Zeichnen, Alchemie, Kochen o.Ä.) können Sie übernehmen, aus Talenten wie Ackerbau, Bergbau, Steinmetz o.Ä. kann man getrost Wissenstalente machen, indem die körperliche Komponente (KO/KK/FF) durch geistige (KL/IN) ersetzt werden. Hier gilt auch wieder Grundsatz des gesunden Menschenverstandes. (Bedenken Sie dass der Drachenschwanz bemuskelt ist und daher z.B. zum Schreiben genutzt werden kann. Ansonsten steht immer noch die Möglichkeit einer Motoricusvariante zur Verfügung.)

4. Eigenschaften/Basiswerte:

Eigenschaftswerte:

Mu 8 Kl 8 IN 8 CH 10
FF 8 GE 9 KO 9 KK 7

Es dürfen maximal weitere 23 GP verteilt werden! (Maximalkosten: 90GP)

Basiswerte Modifikation:

GS 2/13 (laufen/fliegen)

LE+0 AU+5 AE+9 MR+0
INI+0 ATB+0 PAB+0 FKB+0

(Basiswerte regulär berechnen, dann Modifikatoren addieren.)

5. Vorteile/Nachteile

Automatische: Vollzauberer, Schuppentarnung*, Flugfähig, Feuerimmunität*, Neugier (10), Gutes Gedächtnis (oder eidetisches Gedächtnis für 10GP), Gedankensprache/Drachisch

Verbilligt: Dämmersicht (5GP), Resistenz gegen alle Gifte und Krankheiten (je 10 GP)

Empfohlen: Flink, Gefahreninstinkt, Angst vor (z.B. Menschenmassen bei Wilddrachen oder Halsbändern bei Zivilisierten Drachen)

*Schuppentarnung: Sich verstecken erleichtert um 7, Sinnenschärfe erschwert um 7 um den getarnten Drachen zu entdecken.

*Feuerimmunität: Gilt für alle Arten von Feuer außer dämonisch pervertiertem.

6. Magie

Hauszauber:

Favilludo, Vocolimbo, Adlerauge, Motoricus (25 TaP verteilen) in der **Repräsentation** Drache.

Weitere empfohlene Zauber sind diverse Illusionszauber, elfische Zauber und der Fulminictus für Wilddrachen.

Drachen lernen wie Schelme durch Beobachtung eines anderen Wesens beim Zaubern. Sie imitieren den Zauber und überführen ihn letztendlich in die drachische Repräsentation (siehe *Wege der Zauberei* Seite 75

„**Schelmisches Imitationslernen**“.) ohne den Vorteil *unbeschwertes Zaubern* erlernen zu müssen oder Vorteilen bei Kosten/Effekt zu haben.

Achtung:

Schuppentarnug, Flugfähigkeit und Gedankensprache sind Magische Fähigkeiten, die zwar keine AsP verbrauchen aber unter einem **Magiebann** nicht benutzt werden können!

7. Sonstiges

Sprachen/Schriften

	Wilddrachen	zivilisierte Drachen
Drachisch	*	*
sonstige Sprachen1	+4	KL-3
sonstige Sprachen2	/	KL-6
sonstige Sprachen3	/	KL-9
Schrift 1	+2	Sprache1 -2
Schrift 2	/	Sprache2 -4
Schrift 3	/	/

* Drachisch ist eine Art zu Denken und kann daher bei Drachen schlecht in Werten ausgedrückt werden. Will ein Mensch es erlernen, siehe *Wege des Schwertes* Seite 31.

Kampf

Biss/Klauen: DK: H AT +4 TP: 1W6

Spucken: KK/3 = Weite in Metern, die der Drache Spucken kann.

Steigerungskategorie: C

Schaden: 1W3 Strukturschaden durch Säure alle 10 min auf allem außer Gold, Glas, Diamant, Endurium, Eternium etc.

Auf empfindliche Körperteile (z.B. Augen) nach Meisterentscheid (z.B. kurzzeitiges Erblinden).

Flammenstrahl (alle 2 KR): AT+4 Distanz: 1m+ Alter

TP: 1W + Alter, max. TP=KK

Kategorie: D (körperlich)

1 Punkt Erschöpfung pro AT

(Elementare Sekundärschaden: siehe *Wege der Zauberei* Seite 384)

Natürliche Rüstung: BE: 0

Jahre: ab 1/10/20/40+

Rüstungsschutz: 1/ 2/ 3/ 4

(Ausnahme: Flügel verfügen maximal über einen natürlichen Rüstpunkt)

Sozialstatus

Wenn sie einen solchen kleinen Drachen spielen, bedenken Sie bitte wie er auf seine Umwelt wirkt. Kaum einer wird ihn ernst nehmen und die ein oder andere Diskussion könnte unverhofft enden, immerhin gilt ihr Charakter als Tier.

(Andererseits könnte es auch einen Magus geben, der sich unverhofft bereiterklärt ihren Drachen zu unterrichten nur um sich damit rühmen zu können dass er einen DRACHEN als Schüler hatte.)

Die Andersartigkeit drückt sich vor allem darin aus, dass er nichts besitzt. Es mag sein, dass er irgendwo ein kleines Lager hat, aber wie ein Mensch mit Rucksack zu reisen ist kaum möglich. Andererseits ist er recht unabhängig. Hat er Hunger fängt er sich etwas, will er schlafen sucht er sich einen ruhigen Platz. Er zahlt keine Zölle, Steuern oder sonstige Abgaben.

Der Sozialstatus ist also Null.

Alter

Alle Drachen starten mit einem Alter von ca. ½ bis 1 Jahr.

Körpergröße

2-3 Spann, also 40-60 cm und ein Schwanz in der gleichen Länge.

Auswürfeln: $40 + 1W20$ (41 bis 60 cm)

Gewicht

Rund 15 Stein bei einem großen Drachen dieser Art.

Berechnung: Größe – 45 Stein

Spannweite

Größe + 100 in cm

Schuppenfarbe

von Natur aus graugrün, dank chamäleonartiger Schuppentarnung jedoch vielfarbig.

Augenfarbe

schwarz 1	braun 2	saphirblau 3-5	smaragdgrün 6-8
dunkelviolett 9-11	bernstein 12-14	gold 15-17	amethyst 18-20

Trefferzonenschema Taschendrache

