

# MAGISCHE TATTOOS

## FÜR

### PLANESCAPE

Zur Herstellung magischer Tattoos ist eine Vielzahl von Komponenten notwendig. Zum einen müssen die Komponenten für die Erstellung eines Artefakts mit dieser Zauberfähigkeit beschafft werden und zum anderen sind spezielle Pigmente notwendig um das Tattoo selbst zu erschaffen. Pigmente können aus allen seltenen Materialien selbst gewonnen werden als auch aus der Haut von Geschöpfen aus den äußeren Ebenen.

Eine Ausnahme bei der Erschaffung stellt Fell, der Dabus aus Sigil, dar. Er kann durch reine Gedankenkraft ein Tattoo erschaffen.

Wie immer in Ad&d sind magische Gegenstände keine Massenware und man braucht Verbindungen, einen guten Ruf und den nötigen Klimper für eine solches Artefakt.

#### Arten von Tattoos:

*Temporäre Tattoos:* Diese Form des Hautschmuckes funktioniert so lange bis seine Ladungen aufgebraucht sind. Je nach Art des Tattoos verblasst es nachdem es aufgebraucht wurde und die entsprechende Hautpartie kann wieder für ein anderes Tattoo verwendet werden. Preisgünstige Tattoos tendieren dazu, Farbreste zurückzulassen.

*Wieder aufladbare Tattoos:* Diese Tattooart verhält sich wie ein Zauberstab und kann wieder aufgeladen werden.

*Permanente Tattoos:* Diese Tattoos sind nicht zeitlich beschränkt bzw. müssen wieder aufgeladen werden.

#### Anzahl der Tattoos:

Zunächst muss eine Person tätowierbar sein. Knochenplatten, Stacheln etc. können nicht mit einem Tattoo versehen werden. Geschöpfe mit Fell müssen dieses für die Tattooerstellung abrasieren. Falls ein Tattoo für die Aktivierung berührbar sein muss, sollte bei Aktivierung ebenfalls kein Fell an der entsprechenden Stelle sprießen.

Die Anzahl richtet sich nach der Größe in Metern und kann mit folgender Formel berechnet werden:

Größe in Meter \* 2 = Anzahl möglicher Tattoos (ab 0.5 wird aufgerundet).

Eine Person von 2 Meter und 4 Tattoos wäre damit von oben bis unten mit Tattoos übersät.

#### Tattoo Entfernung:

Ist an sich relativ einfach. Man schneidet einfach das Stück Haut raus. Nachdem die Tattoos ziemlich großflächig sind verursacht dies einen Schaden von 3w6 pro Tattoo.

Herausgetrennte unbeschädigte Tattoos können weiter benutzt werden, sofern sie mit dem Einbalsamierungsöl der Staubleute behandelt wurden. Der Lederfetzen muss ein Mal pro Monat mit der Substanz behandelt werden. Ansonsten verliert das Tattoo seine Wirkung. Gerüchten zu folge gibt es noch andere Möglichkeiten ein Tattoo haltbar zu machen, die aber bisher nicht allgemein bekannt wurden.

Herausgetrennte Tattoos die benutzt werden sollen, müssen in irgendeiner Form die Haut des Anwenders berühren. Für einen Mantel aus Tattoohaut, reicht es aus wenn dieser nur an einer Stelle den Träger berührt z. B. am Kragen.

Kleidungsstücke aus Tattoohaut können einschüchternd und abschreckend wirken. Entsprechende Berücksichtigung bei Reaktionschecks.

### Magie Bannen

Wird gehandhabt wie bei normalen magischen Gegenständen.

## Tattoos:

### Tattoo des Kriegers

Typ: Permanent

Verwendbar: Nur für Kämpfer

Beschreibung: AC +1, STR +1, HP +3

### Tattoo des mächtigen Kriegers

Typ: Permanent

Verwendbar: Nur für Kämpfer

Beschreibung: AC +3, STR +3, HP +9

### Tattoo der Künste

Typ: Permanent

Verwendbar: Nur für Magier

Beschreibung: Int +1, Zusätzlicher Spruch der ersten und zweiten Stufe memorieren.

### Tattoo des Magiers

Typ: Permanent

Verwendbar: Nur für Magier

Beschreibung: Int +3, Alle Sprüche der ersten und zweiten Stufe doppelt anwendbar.

### Tattoo des Meiserdiebes

Typ: Permanent

Verwendbar: Nur für Diebe

Beschreibung: DEX +3, CHA +1, Schlösser öffnen +5%, Taschendiebstahl +5%, Fallen finden +5%, im Schatten verbergen +5%

### Tattoo des Anarchisten

Typ: Temporär

Verwendbar: Nur für Diebe

Beschreibung: Verwirrung hervorrufen 5x

### Tattoo des Betrügers

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: STR +1, INT +1

### Tattoo des Erlösers

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: WIS +2, CHR +1

### Tattoo des Klingenengels

Typ: Temporär

Verwendbar: nur von nicht bösen Charakteren

Beschreibung: Schutz vor Bösem 5x

### Tattoo des Geschichtenerzählers

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CHR +1, Geschichten und Legenden +3

### Tattoo des verzehrenden Giftes

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: RW gegen Gift +1, Rettungswurf gegen Säure +2

### Tattoo der Empfindungen

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Sinnesleuten

Beschreibung: Schaden +1, Erleidet selbst 5 % des Schadens der am Gegner verursacht wurde, THACO +1

### Tattoo der Sinnesleute

Typ: Permanent, wiederaufladbar

Verwendbar: nur von Sinnesleuten

Beschreibung: "Sensory Touch" (13) siehe Factols Manifesto, Geschichten und Legenden +3

### Tattoo des Knochensingers

Typ: Temporär

Verwendbar: alle

Beschreibung: Untote festhalten (6)

### Tattoo des Täuschers

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Schaden +3, THACO +3

### Tattoo des gebrochenen Schlosses

Typ: Temporär

Verwendbar: nur von Dieben

Beschreibung: Zauber Klopfen und gewährt 250 EP wenn aktiviert (33)

### Tattoo der Schatten

Typ: Temporär

Verwendbar: nur von Dieben

Beschreibung: Zauber Sandschatten (siehe Al Qadim) und gewährt 250 EP wenn aktiviert (33)

### Tattoo des Hauses der Schatten

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Dieben

Beschreibung: Im Schatten verbergen + 15 %

Avernustattoo

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Immun gegen Angst, Rettungswürfe gegen Feuer + 4

Tattoo der Quelle

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Gottesleuten

Beschreibung: CHR +2, Gewährt 6000 EP wenn aktiviert (1)

Tattoo der Freundschaft

Typ: temporär

Verwendbar: alle

Beschreibung: Person Bezaubern (4)

Tattoo der monströsen Freundschaft

Typ: temporär

Verwendbar: alle

Beschreibung: Monster Bezaubern (4)

Trists Tattoo der Rettung

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Rettungswurf gegen Lähmung +3

Tattoo des Auges der Gerechtigkeit

Typ: Wiederaufladbar

Verwendbar: alle

Beschreibung: Böses erkennen (33)

Tattoo des Todes im Leben

Typ: Wiederaufladbar

Verwendbar: alle

Beschreibung: Wiederbeleben (3). Verbraucht 2 Tattooslots. Aktiviert sich automatisch, wenn der Träger stirbt.

Tattoo von Grosuks Untergang

Typ: temporär

Verwendbar: alle

Beschreibung: Stärke verbessern (9)

Tattoo der Träume von Es-Annon

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Save vs. Spells +1, HP +2

Tattoo des Grabes von Es-Annon

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Rettungswurf gegen Todesmagie +2, HP +2

Tattoo von Moxelpic

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CHR +1, immun gegen Angst

Tattoo von Moxelpics Kuss

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: WIS -1, INT -1, STR +2, CON +2, Rettungswurf gegen Gift +1

Tattoo der Silberzunge:

Typ: Permanent, wiederaufladbar

Verwendbar: alle

Beschreibung: CHR +2, temporär CHR +3 (3)

Tattoo von Anna

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: DEX +1, CHR -1, WIS -1, alle Diebesfertigkeiten +3%

Tattoo der Rettung

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: WIS +1, Geschichten und Legenden +5, alle Rettungswürfe +1

Tattoo des Ignus

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CON +1, WIS -1, HP +3, Resistance: Magic -15%, Temporäre Immunität gegen normales Feuer und 50 % magisches Feuer (3)

Tattoo des Blutens

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Schaden +1

Tattoo der Genauigkeit

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: THACO +1

Tattoo der Macht

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: STR +1

Tattoo der großen Macht

Typ: Permanent

Verwendbar: nur für Kämpfer

Beschreibung: STR +2

Tattoo der Einsicht

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: INT +1

Tattoo der Einsicht

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: INT +1

Tattoo der Enthüllung

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Magiern

Beschreibung: INT +2

Tattoo des Geistes

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Wis +1

Tattoo der Seele

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Priestern

Beschreibung: WIS +2

Tattoo der Handlung

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Dex +1

Tattoo der komplexen Handlung

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Dieben

Beschreibung: Dex +2

Tattoo der Gesundheit

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CON +1

Tattoo der starken Gesundheit

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Kämpfern

Beschreibung: CON +2

Tattoo der Präsenz

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CHR +1

Tattoo der großen Präsenz

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Barden und Priestern

Beschreibung: CHR +2

Tattoo der Ausdauer

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: HP +3

Tattoo der starken Ausdauer

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Kämpfern

Beschreibung: HP +9

Tattoo des Schutzes

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: AC +1

Tattoo des mächtigen Schutzes

Typ: Permanent

Verwendbar: nur von Kämpfern

Beschreibung: AC +2

Tattoo der schwindenden Dunkelheit

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CHR -1, AC +1, Im Schatten verbergen +10%, wenn aktiviert 1500 EP (1)

Tattoo der weinenden Steine

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: CHR -1, AC +1, Rettungswurf +2 gegen Kälteeffekte etc., wenn aktiviert 1500 EP (1)

Tattoo der stillen Münzen

Typ: Permanent

Verwendbar: alle

Beschreibung: Taschendiebstahl +10%, wenn aktiviert 1500 EP (1)

### Tattoo von Dispater

*Typ:* Permanent

*Verwendbar:* alle

*Beschreibung:* Immun gegen normale Flammen 50 %. Keine Schutzkleidung in Dis (Baator) notwendig.

### Tattoo der Klingen

*Typ:* Permanent

*Verwendbar:* nur von Ninjas

*Beschreibung:* Das Tattoo stellt eine Klingenwaffe dar. Wenn das Tattoo aktiviert wird, kann der Ninja die Waffen materialisieren lassen und sie nutzen. Die Größe der Waffe richtet sich nach der Größe des Tattoos. Zweihänder auf diese Weise zu transportieren ist aufwendig und benötigt 2 Tattoo Slots. Wurfaffen können 8 Stück pro Tattoo genutzt werden. Seit einem Anschlag der Anarchisten in einem Badehaus, ist der Zugang Tätowierter Personen in öffentlichen Badehäusern meist untersagt.

### Tattoo der Unsichtbarkeit

*Typ:* Permanent

*Verwendbar:* alle

*Beschreibung:* Unsichtbarkeit zwei Mal pro Woche.

### Tattoo der Verschleierung

*Typ:* Permanent

*Verwendbar:* alle

*Beschreibung:* Character kann nicht durch Zauber oder magische Gegenstände ausfindig gemacht werden.

### Tattoo des mentalen Schildes

*Typ:* Permanent

*Verwendbar:* alle

*Beschreibung:* Rettungswürfe bei Gedankenlesen, Gedankenmanipulation etc. erhalten einen Bonus von 2. Bei mentaler Beeinflussung des Geistes durch PSI erhält das Opfer einen Rettungswurf gegen Zauber mit dem gleichen Bonus. Das Tattoo muss am Kopf angebracht werden um seine Wirkung zu entfalten.