

eine alternative Regel zu Kulturtalenten

EINLEITUNG:

Genüsslich wischte sich der Krämer über seinen grauen Schnauzbart und nahm einen Zug aus seiner Pfeife. Eine Rauchwolke ausstoßend, beugte er sich zu seinen Begleitern vor, die sich mit ihm um ein Lagerfeuer versammelt hatten, und sagte neugierig: „Nun, der erste Tag unserer Reise verlief gut, aber es ist noch eine langer Weg nach Crimlak. Bei unserem ersten Treffen im „Lachender Gockel“ erzählte ich Euch bereits Einiges über mich. Nun möchte ich etwas über Euch erfahren. Schließlich will ich diejenigen, die für meinen Schutz sorgen, auch ein wenig kennen. Also ... wer beginnt?“

Nach einem kurzen Augenblick ungemütlichen Schweigens räusperte sich eine rothaarige Frau mit harten Gesichtszügen und antwortete etwas zögernd: „Nun, Meister Mallbrunn, wenn Ihr unbedingt wollt ... ich stamme aus Sturmklippe, wo das Leben für ein Waisenmädchen in den dunklen Gassen des Schattengrunds hart ist. So lernte ich rasch, für mich selbst zu sorgen, was meine Sinne und meinen Verstand schärfte. Aber erst als ein Alchemist erkannte, dass ich über Zauberkräfte verfügte, änderte sich mein Leben. Die Schwarze Krone bezahlte zwar meine Ausbildung bei dem Giftmischer, allerdings stand ich für Jahre in der Schuld der Gilde. Erst vor kurzem konnte ich mich freikaufen und diese verfluchte Stadt verlassen.“

„Ich dagegen mag sie ... schade, dass ich dort nicht erwünscht war“, warf der braungelockte Gassner ein, der an ihrer Seite saß und sah fröhlich in die Runde. Als er die fragenden Gesichter sah, fuhr er schmunzelnd fort: „Ich komme eigentlich aus Vestrach, wo ich mich seit früher Jugend mit einer gerechten Verteilung von Eigentum befasste. Dank meiner flinken Finger war ich in diesem Gewerbe auch recht erfolgreich. Leider musste ich aufgrund eines Missverständnisses mit der Schwarzen Garde übereilt die Stadt verlassen, schloss mich als Messerwerfer einer Gruppe fahrender Gaukler an und landete so in Sturmklippe. Nach einer unerfreulichen Begegnung mit der bereits erwähnten Gilde zog ich es vor, mich Euch anzuschließen.“

„Das klingt nicht sehr ehrbar, bei Cor!“ knurrte der stämmige, gerüstete Zwerg, der ihm gegenüber saß. „Meine Sippe dagegen ist in Eisenhall ansässig und stellt seit vielen Jahren Söldner, die niemals wanken oder weichen! Seitdem ich denken kann, übte ich mich mit meinen Brüdern im Kampf. Dabei durften aber auch Bier und Met nicht zu kurz kommen. Schließlich sind wir ebenso für unsere Trinkfestigkeit bekannt, hohoho!“ setzte er mit tiefer Stimme lachend hinzu.

Erst als sich alle Augenpaare erwartungsvoll auf ihn gerichtet hatten, begann der tätowierte Jäger mit dem wettergegerbten Gesicht in gebrochenem Freiwort zu erzählen: „Mein Stamm lebt ... östlich von Kulin-Bergen. Mein Vater ... Häuptling ... schenkt mir ... erstes Pferd, Pfeil und Bogen. Ich lerne reiten ... schnell wie der Wind und schießen. Dann ... Überfall, während ich jage. Alle tot ... ich gehe weg ... folge immer dem Wind, den Baldrass schickt. Wenn ich ... mächtig genug, gehe ich heim, nehme Rache.“

Betroffen starrten seine Gefährten den federngeschmückten Moker an, der mit ausdruckslosem Gesicht in den sternklaren Himmel sah.

Die nachfolgenden Regeln und Tabellen sollen es ermöglichen, einen Charakter mit einer kleinen Vorgeschichte zu versehen, welche Einfluss auf seine Starttalente hat. Die folgenden Regeln richten sich vor allem an Spieler ohne die Caera-Box und die darin enthaltenen Kulturtalent-Regeln. Die hier beschriebenen Regeln ersetzen die üblichen Kulturtalente und sollten nicht mit diesen vermischt werden.

Verwendung der Tabellen:

Die Tabellen enthalten jeweils drei Abschnitte: Eltern, Kindheit und junger Erwachsener. Für jeden Abschnitt gibt es mehrere Optionen zur Auswahl, denen jeweils ein oder zwei Talente zur Auswahl zugeordnet sind. Für die gewählte Option erhält der Charakter immer einen Rang des ausgewählten Talent.

Optional: Zusätzlich zu den Talenten, ist jeder Auswahlmöglichkeit eine Eigenschaft (in Klammer) zugeordnet. Bei Wahl dieser Option wird eine der anfänglichen acht Eigenschaftssteigerungen dieser Eigenschaft zugeordnet (dies soll der Vorgeschichte des Charakters stärkeres Gewicht bei Spielbeginn und mehr „Farbe“ verleihen).

Die folgenden Tabellen erheben keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit oder Allgemeingültigkeit, sondern sehen sich

eher als Anregungen. Wenn sich ein entsprechendes Konzept nicht damit abbilden lässt, können selbstverständlich weitere Optionen hinzugefügt werden. Auch sollte sich nicht sklavisch an die Namen der einzelnen Optionen gehalten werden, so könnte z.B. die Option Student, sowohl für einen Akademiker, als auch für eine Hexenschülerin (in dem Fall WG: Kräuterkunde) gelten.

*Beispiel: Die Eltern von Ritter Götz waren verarmte Adelige aus Vandria, die ihn schon in jungen Jahren einem befreundeten Ritter zur Ausbildung übergaben. Dort verbrachte er die nächsten Jahre als Page an dessen Hof und lernte das wichtigste über seinen Stand. Dann schlug das Schicksal unerbittlich zu und der Hof des Ritters wurde von einem finsternen Magier verwüstet. Götz schwur Rache für seinen Lehrmeister und schloss sich einer Gruppe von Inquisitoren an, die ihn in der Kunst der Hexenjagd unterwies. Götz beginnt sein Abenteuerleben nun mit den Talenten WG: Etikette auf Rang II, sowie das Talent Magieresistent I. Dazu kommen nun noch die zwei Talente, die ihm als Mensch zu Beginn zustehen. **Optional:** Von seinen anfänglichen acht Eigenschaftssteigerungen werden zwei Punkte auf Aura verteilt und einer auf Stärke. Die restlichen 5 können frei verteilt werden.*

Impressum:

Idee, Text und Layout: Constantin „Blakharaz“ Hoppe

Einleitungstext: Bernhard „Ursus Piscis“ Dittrich

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen
© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

Vorgeschichte:	Talente:	
<u>Deine Eltern waren:</u>		
Bauern	WG: Landwirtschaft	(ST)
Gelehrte	Bildung	(VE)
Jäger	Jäger	(GE)
Kriegsveteranen	WG: Waffenkunde	(HÄ)
Kriminelle	Heimlichkeit	(GE)
Kultisten	Diener der Dunkelheit oder des Lichts	(AU)
Magier	WG: Theoretische Magie	(VE)
Priester	WG: bevorzugte Gottheit	(VE)
Reisende Händler	Schlitzohr	(AU)
Seefahrer	Schwimmen	(BE)
Steppennomaden	Reiten	(BE)
Umbar-Barbaren*	Einstecker	(ST)
Verarmte Adelige	WG: Etikette	(AU)
Wyndländer-Wolfsblütige*	Tiergestalt (Wolf)	(HÄ)
<u>In deiner Kindheit wurdest du:</u>		
Ein Akrobat	Akrobat	(BE)
Ein Botenjunge	Flink	(BE)
Ein Handwerksgehilfe	Handwerk	(GE)
Ein Kind der Wildnis	Jäger oder Heimlichkeit	(HÄ)
Ein Knecht	WG: Tierkunde oder WG: Landwirtschaft	(ST)
Ein Kräutersammler	WG: Kräuterkunde	(VE)
Ein Ladengehilfe	WG: Mathematik oder Schlitzohr	(AU)
Ein Page an einem Adelshof*	WG: Etikette	(AU)
Ein Schiffsjunge	WG: Seefahrt	(ST)
Ein Schüler	Bildung	(VE)
Ein Steppenreiter	Reiten	(HÄ)
Ein Straßenkind	Diebeskunst oder WG: Falschspiel	(GE)
Ein Taugenichts	Glückspilz	(BE)
Ein Tempel-Akoluth	WG: bevorzugte Gottheit	(AU)
<u>Als junger Erwachsener wurdest du:</u>		
Ein Akrobat	Akrobat	(BE)
Ein Barde	Charmant oder Instrument	(AU)
Ein Dieb	Heimlichkeit oder Diebeskunst	(BE)
Ein Handwerker	Handwerk	(GE)
Ein Hexenjäger	Magieresistent	(ST)
Ein Höfling	WG: Etikette	(AU)
Ein Jäger/Wilddieb	Jäger	(GE)
Ein Knappe*	Reiten oder Waffenenkenner	(ST)
Ein Krämer	Schlitzohr	(AU)
Ein Matrose	WG: Seefahrt	(HÄ)
Ein Novize	WG: bevorzugte Gottheit	(VE)
Ein Söldner	Rüstträger oder WG: Kriegskunst	(HÄ)
Ein Steppenkrieger	Sattelschütze	(GE)
Ein Student	beliebiges Wissensgebiet	(VE)

* Nur Menschen

Zusätzliche Optionen nichtmenschlicher Kulturen:

Volk:	Vorgeschichte:	Talente:	
<u>Deine Eltern waren:</u>			
Elf	Elfenjäger	WG: Tierkunde	(GE)
Elf	Legendensänger	WG: Dichtkunst	(VE)
Zwerg	Adel	Bildung	(AU)
Zwerg	Bergarbeiter	WG: Bergbau	(HÄ)
Gnom	Erfinder	WG: Mechanik	(VE)
Halbl.	Bauern	WG: Landwirtschaft oder WG: Kochen	(AU)
<u>In deiner Kindheit wurdest du:</u>			
Elf	Jäger	Jäger oder Wahrnehmung	(BE)
Elf	Schüler eines Weisen	WG: Geschichte oder WG: Naturkunde	(VE)
Zwerg	Bergarbeiterlehrling	WG: Stein- & Metallkunde	(ST)
Zwerg	Handwerkslehrling	Handwerk oder WG: Braukunst	(GE)
Gnom	Erfinder	Alchemie oder Bildung	(VE)
Halbl.	Diener am Adelshof	WG: Etikette oder WG: Kochen	(AU)
<u>Als junger Erwachsener wurdest du:</u>			
Elf	Krieger	Heimlichkeit oder Wahrnehmung	(GE)
Elf	Weiser	WG: Geschichte oder WG: Kräuterkunde	(VE)
Zwerg	Bergarbeiter	WG: Höhlenkunde	(HÄ)
Zwerg	Krieger	Einstecker oder Rüstträger	(ST)
Gnom	Erfinder	Alchemie oder WG: Stein & Metallkunde	(GE)
Halbl.	Milizionär	WG: Kriegskunst oder WG: Kochen	(GE)

Platz für eigene Kulturoptionen:

Volk:	Vorgeschichte:	Talente:	
<u>Deine Eltern waren:</u>			
<u>In deiner Kindheit wurdest du:</u>			
<u>Als junger Erwachsener wurdest du:</u>			