NSC-KLASSE: DER BÜRGER

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Verwendete Abbildungen:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b3/Cornelis_Springer_-_Many_Figures_On_The_Market_Square_In_Front_Of_The_Martinikirche_Braunschweig_-_detail.jpg/640px-Cornelis_Springer_-_Many_Figures_On_The_Market_Square_In_Front_Of_The_Martinikirche_Braunschweig_-_detail.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/A_blacksmith_hammers_at_a_piece_of_metal_on_his_anvil_as_he_Wellcome_V0039513.jpg/495px-A_blacksmith_hammers_at_a_piece_of_metal_on_his_anvil_as_he_Wellcome_V0039513.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fritz_Wagner_Kaufleute_im_Gespr%C3%A4ch.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/36/A_philosopher_reading._Oil_painting._Wellcome_L0002366.jpg/592px-A_philosopher_reading._Oil_painting._Wellcome_L0002366.jpg

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Auch in Dungeonslayers findet nicht jede Begegnung im Dungeon statt, und auch (oder vielleicht gerade) in den Straßen einer Stadt ist nicht jede Begegnung ein Kampf. Dennoch kann es wichtig sein, zu wissen, über welche Fähigkeiten, ein NSC nun eigentlich genau verfügt. Auch wenn ein Stadtbüttel als Kämpfer aufgebaut werden kann, ein Taschendieb als Späher, so ist wohl kaum jeder Bibliothekar ein Zauberer oder jeder Tempelakolyt oder Dorfpfarrer ein Heiler. Und darüber hinaus werden wohl kaum der ortsansässige Schmied, Schankwirt oder Kramhändler echte Kämpfer oder Späher sein.

Im Folgenden soll eine Regeloption vorgestellt werden, um auch normale Bürger mit vollständigen Werten auszustatten, alltägliche NSC, deren Lebensinhalt aus (mehr oder weniger) ehrlicher Arbeit besteht und nicht aus Kämpfen gegen Ungeheuer, Banditen oder feindliche Eroberer. Das heißt zwar nicht, dass sich ein Bürger nicht zur Not auch mal verteidigen könnte, doch ist seine Talentauswahl wesentlich begrenzter und weniger kampflastig als bei einer Abenteurerklasse, und mehr auf praktische Alltagsfähigkeiten konzentriert.

TALENTE (BÜR)

NACH STUFE

Bildung 1 (III)
Charmant 1 (III)
Diebeskunst 1 (I)
Diener der Dunkelheit 1 (I)
Diener des Lichts 1 (I)
Einstecker 1 (II)
Glückspilz 1 (II)
Handwerk 1 (V)
Instrument 1 (V)
Jäger 1 (II)
Reiten 1 (II)
Schlitzohr 1 (I)
Schwimmen 1 (II)
Wahrnehmung 1 (II)
Wissensgebiet 1 (I)
Akrobat 4 (I)
Ausweichen 4 (III)
Flink 4 (II)
Heimlichkeit 4 (II)
Schnelle Reflexe 4 (II)
Tiermeister 4 (I)
In Deckung 8 (II)
Magieresistent 8 (II)
Standhaft 8 (I)
Heldenglück 10 (I)
Kämpfer 10 (III)
Parade 10 (II)
Schütze 10 (II)
Vertrauter 10 (III)
Schutz vor Elementen 12 (I)
Meister seiner Klasse 15 (I)
Meister aller Klassen 20 (I)

ALPHABETISCH

Akrobat 4 (I)
Ausweichen 4 (III)
Bildung 1 (III)
Charmant 1 (III)
Diebeskunst 1 (I)
Diener der Dunkelheit 1 (I)
Diener des Lichts 1 (I)
Einstecker 1 (II)
Flink 4 (II)
Glückspilz 1 (II)
Handwerk 1 (V)
Heimlichkeit 4 (II)
Heldenglück 10 (I)
In Deckung 8 (II)
Instrument 1 (V)
Jäger 1 (II)
Kämpfer 10 (III)
Magieresistent 8 (II)
Meister aller Klassen 20 (I)
Meister seiner Klasse 15 (I)
Parade 10 (II)
Reiten 1 (II)
Schlitzohr 1 (I)
Schnelle Reflexe 4 (II)
Schutz vor Elementen 12 (I)
Schütze 10 (II)
Schwimmen 1 (II)
Standhaft 8 (I)
Tiermeister 4 (I)
Vertrauter 10 (III)
Wahrnehmung 1 (II)
Wissensgebiet 1 (I)

KLASSENBONI

Bürger erhalten einen Klassenbonus von +1 auf eine beliebige Eigenschaft sowie +1 auf den Maximalwert einer beliebigen Eigenschaft.

BÜRGER UND STUFENAUFSTIEG

Prinzipiell steigen Bürger genau so auf wie Abenteurerklassen, jedoch ist von Bürgern kaum zu erwarten, dass sie gefährliche Monster bezwingen und knifflige Rätsel lösen. Zwar würde ein Bürger dafür ganz normal EP für solche Herausforderungen erhalten, doch generell erarbeitet er sich seine Erfahrung durch die tägliche Herausforderung, das zu leisten, was man von ihm erwartet: seine Arbeit.

Pro Tag normaler Berufstätigkeit erhält ein Bürger 1 EP, Spezialanfertigungen oder besondere Aufgaben können ihm zusätzliche EP bringen entsprechend dem Goldmünzen-Wert der angefertigten Ware oder dem Zusatzverdienst in GM aufgrund eines besonderen Auftrags. Dadurch ist zu erwarten, dass ein Bürger der 1.–3. Stufe ein Lehrling mit weniger als einem Jahr Berufserfahrung ist, er nach ca. 3 Jahren die 5. Stufe erreicht hat, und mit der 9. Stufe ein verlässlicher Fachmann seiner Zunft mit ca. 10 Jahren Berufserfahrung ist.

Sollte das immer noch danach klingen, dass der Aufstieg eines Bürgers zu leicht von statten geht, sei hier noch einmal zu bedenken, dass die Talentauswahl eines Bürgers nicht im Geringsten auf ein Abenteurerleben ausgelegt ist, sondern bestenfalls darauf, im Falle eines Goblinangriffs oder ähnlichem sich und seine Angehörigen verteidigen zu können. Selbst ein Handwerker der 20. Stufe dürfte einem Kämpfer der 5.–8. Stufe maximal ebenbürtig sein.

Option: Schwächere Bürger

Wem bürgerliche Charaktere trotzdem noch zu ebenbürtig gegenüber Abenteurern erscheinen, der kann ihnen pro Stufe nur 1 LP anstatt 2 zugestehen.
Zusätzlich oder stattdessen kann auch ihr Klassenbonus auf Eigenschaften und Eigenschaftsmaximalwerte wegfallen.

MEISTERKLASSEN

Auch Bürger können sich bei Erreichen der 10.Stufe in ihrer Zunft spezialisieren. Doch auch diese Experten sind in der Regel weit davon entfernt, Helden zu sein, daher erscheint der Begriff „Heldenklasse“ unangebracht. Hochstufige Bürger können sich stattdessen eine *Meisterklasse* wählen. Oft geht dieser Aufstieg mit der tatsächlichen Verbriefung eines Meistergrades oder eines ähnlichen Titels einher, doch ist der Ausdruck rein spieltechnisch. Ein Angehöriger einer Meisterklasse kann schon längst vor Erreichen der 10. Stufe den Meistergrad erlangt haben – oder in erst später oder gar nie bekommen.

HANDWERKER (HWK)

Für Abenteurer unerlässlich ist wohl der Schmied, der ihre abgenutzten Waffen repariert und schleift, erbeutete Klingen ankauft und neue Bewaffnung zum Verkauf anbietet. Aber auch jeder andere Spezialist aus dem handwerklichen und dem handfesten dienstleistenden Bereich wird sich am ehesten für diese Meisterklasse entscheiden, vom Holzfäller bis zum Juwelier, vom Jäger und Fallensteller bis zum Barbier.

TALENTE

NACH STUFE

Einstecker 10 (III)
Handwerk 10 (X)
Jäger 10 (III)
Schlossknacker 10 (I)
Standhaft 10 (II)
Waffenkenner° 10 (I)
Zwei Waffen 10 (V)
Beute schätzen 12 (II)
Blocker 12 (II)
Brutaler Hieb 12 (I)
Diebeskunst 12 (II)
Fieser Schuss 12 (I)
Gerüstet 12 (I)
Identifizierer[TP] 12 (II)
Einbetten 12 (III)
Parade 12 (III)
Akrobat 14 (III)
Alchemie 14 (III)
Gegenstand benutzen[TP] 14 (II)
Magieresistent 14 (III)
Verletzen 14 (II)
Kämpfer 16 (V)
Prügler 16 (II)
Tüftler* 16 (I)

ALPHABETISCH

Akrobat 14 (III)
Alchemie 14 (III)
Beute schätzen 12 (II)
Blocker 12 (II)
Brutaler Hieb 12 (I)
Diebeskunst 12 (II)
Einbetten 12 (III)
Einstecker 10 (III)
Fieser Schuss 12 (I)
Gegenstand benutzen[TP] 14 (II)
Gerüstet 12 (I)
Handwerk 10 (X)
Identifizierer[TP] 12 (II)
Jäger 10 (III)
Kämpfer 16 (V)
Magieresistent 14 (III)
Parade 12 (III)
Prügler 16 (II)
Schlossknacker 10 (I)
Standhaft 10 (II)
Tüftler* 16 (I)
Verletzen 14 (II)
Waffenkenner° 10 (I)
Zwei Waffen 10 (V)

°typischerweise ein Werkzeug der entsprechenden Zunft

*Neues Talent; siehe unten

[TP]Talent aus *Bruder Grimms Talentpaket*

HÄNDLER (HÄN)

Verkaufen, liefern, handeln – das Geschäft des Händlers ist… das Geschäft! Ob Straßenhändler und Marktschreier, fahrender Händler, Ladeninhaber oder Überseekaufmann – wenn ein Bürger davon lebt, andere von seiner Ware zu überzeugen, so ist der Händler die Meisterklasse seiner Wahl. Auch einige Dienstleister profitieren eher vom Geschick im Handel als im Handwerk, darunter zum Beispiel der Tavernenwirt oder die Kurtisane. Auch einige eher zwielichtige Gestalten finden sich in dieser Meisterklasse wieder, für die eine Karriere als Späher vielleicht zu aufreibend gewesen wäre.

TALENTE

NACH STUFE

Ausweichen 10 (IIII)
Beute schätzen 10 (III)
Charmant 10 (V)
Diebeskunst 10 (III)
Glückspilz 10 (III)
Heimlichkeit 10 (III)
In Deckung 10 (III)
Wahrnehmung 10 (III)
Schlitzohr 10 (V)
Schlossknacker 10 (II)
Schnelle Reflexe 10 (III)
Akrobat 12 (III)
Eleganter Stich[TP] 12 (I)
Fieser Schuss 12 (I)
Flink 12 (III)
Ich muss weg! 12 (I)
Identifizierer[TP] 12 (III)
Kann ich mal vorbei? 12 (I)
Magieresistent 12 (III)
Flankierer[TP] 14 (II)
Gegenstand benutzen[TP] 14(III)
Scharfschütze 14 (II)
Verdrücken 14 (II)
Schütze 16 (V)

*Neues Talent; siehe unten

[TP]Talent aus *Bruder Grimms Talentpaket*

ALPHABETISCH

Akrobat 12 (III)
Ausweichen 10 (IIII)
Beute schätzen 10 (III)
Charmant 10 (V)
Diebeskunst 10 (III)
Eleganter Stich[TP] 12 (I)
Fieser Schuss 12 (I)
Flankierer[TP] 14 (II)
Flink 12 (III)
Gegenstand benutzen[TP] 14(III)
Glückspilz 10 (III)
Heimlichkeit 10 (III)
Ich muss weg! 12 (I)
Identifizierer[TP] 12 (III)
In Deckung 10 (III)
Kann ich mal vorbei? 12 (I)
Magieresistent 12 (III)
Scharfschütze 14 (II)
Schlitzohr 10 (V)
Schlossknacker 10 (II)
Schnelle Reflexe 10 (III)
Schütze 16 (V)
Verdrücken 14 (II)
Wahrnehmung 10 (III)

GELEHRTER (GEL)

Eine gute Bildung ist in einer fantastisch-mittelalterlichen Welt fast genau so viel Wert wie Zauberkunst, doch hat nicht jeder kluge Verstand auch das Talent zur Magie. Und so kann bei weitem nicht jeder Kartograph, Bibliothekar oder Schriftgelehrter auch ein Zauberkundiger sein. Darüber hinaus erweist sich die Meisterklasse des Gelehrten für eine Vielzahl weiterer „Kopfarbeiter“ als äußerst nützlich, darunter Philosophen, Geistliche, Alchimisten, Ingenieure, Beamte, sogar taktisch orientierte Offiziere oder politisch engagierte Adlige.

TALENTE

NACH STUFE

Beute schätzen 10 (II)
Bildung 10 (X)
Identifizierer[TP] 10 (III)
Magieresistent 10 (III)
Runenkunde 10 (III)
Wissensgebiet 10 (X)
Zauber auslösen 10 (III)
Alchemie 12 (III)
Archivar[TP] 12 (I)
Gegenstand benutzen[TP] 12 (III)
Glückspilz 12 (III)
In Deckung 12 (III)
Jäger 12 (III)
Tüftler * 12 (III)
Wahrnehmung 12 (III)
Charmant 14 (V)
Diebeskunst 14 (III)
Flink 14 (III)
Heimlichkeit 14 (III)
Ich muss weg! 14 (I)
Schlitzohr 14 (III)
Schnelle Reflexe 14 (III)
Einbetten 16 (III)
Schlossknacker 16 (I)

ALPHABETISCH

Alchemie 12 (III)
Archivar[TP] 12 (I)
Beute schätzen 10 (II)
Bildung 10 (X)
Charmant 14 (V)
Diebeskunst 14 (III)
Einbetten 16 (III)
Flink 14 (III)
Gegenstand benutzen[TP] 12 (III)
Glückspilz 12 (III)
Heimlichkeit 14 (III)
Ich muss weg! 14 (I)
Identifizierer[TP] 10 (III)
In Deckung 12 (III)
Jäger 12 (III)
Magieresistent 10 (III)
Runenkunde 10 (III)
Schlitzohr 14 (III)
Schlossknacker 16 (I)
Schnelle Reflexe 14 (III)
Tüftler * 12 (III)
Wahrnehmung 12 (III)
Wissensgebiet 10 (X)
Zauber auslösen 10 (III)

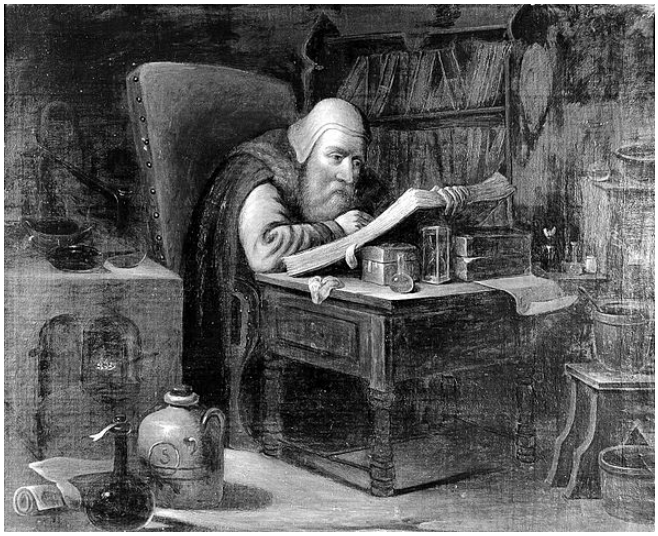
*Neues Talent; siehe unten

[TP]Talent aus *Bruder Grimms Talentpaket*

NEUES TALENT: TÜFTLER

HWK 16 I, GEL 12 III

Einmal pro Monat pro Talentrang kann der Charakter versuchen, die Kenntnis eines Zauberspruchs zu simulieren. Dazu muss ihm GEI + VE + Wissensgebiet (Magie) gelingen, wobei er ein Probenergebnis mindestens in Höhe der Stufe des zu



simulierenden Zauberspruchs erzielen muss (ist der Zauberspruch für mehrere Klassen verfügbar, gilt die Klasse mit der niedrigsten Zugangsstufe). Bei einem Erfolg kann der Charakter den Zauberspruch

zwar nicht wirken, aber ihn in einem einzelnen magischen Gegenstand einbetten, als hätte er Kenntnis von diesem Zauber. Mit dem Herstellungsprozess des Gegenstandes muss innerhalb von einem Tag pro Talentrang begonnen werden, dann ist die Zauberkenntnis bis zur Vollendung des Gegenstandes verfügbar.
Besitzt der Charakter eine Schriftrolle mit dem gewünschten Zauber, ist kein Würfelwurf notwendig. Die Zauberkenntnis steht ihm automatisch zur Verfügung, die Schriftrolle wird dabei verbraucht.

BÜRGER ALS SPIELERCHARAKTERE

Auch wenn die Bürger-Klasse in erster Linie für NSC gedacht ist: das handwerkliche Geschick eines Schlossers oder Steinmetzes, die Wildniskenntnisse eines Waidmannes, das Verhandlungsgeschick eines fahrenden Händlers, die Kunstfertigkeit eines Medicus, das Wissen eines Historikers – all diese Fertigkeiten können sich für eine Abenteurergruppe als äußerst nützlich erweisen. Prinzipiell sollte es daher möglich sein, dass sich auch Spielercharaktere für eine Karriere im eher weltlichen Bereich entscheiden.
Zwei Dinge sollten dabei jedoch bedacht sein:
Erstens kann ein Bürger-Charakter sehr leicht zu einem allzu fokussierten Spezialisten werden, der nur in ganz bestimmten Situationen seine Stärken voll ausspielen kann – was recht bald langweilig werden könnte.
Zweitens sind Bürger-Charaktere bei weitem nicht so kampfstark wie echte Abenteurer-Charaktere. Da Kampfsituationen in Dungeonslayers charakteristischerweise häufig sind und darüber hinaus schnell tödlich enden, wird sich der Spieler eines bürgerlichen Charakters oft in Situationen sehen, in denen er sich zusätzlich zurückhalten sollte.
Diese zwei Punkte sollte ein Spielleiter einem Spieler vor Augen führen, der die Wahl eines Bürger-Charakters in Betracht zieht – und auch sich selbst: Denn mit einem Bürger-Charakter in der Gruppe ist die Gesamtgruppenstärke niedriger, und Begegnungen können schwieriger ausfallen als erwartet.
Somit hat ein Spielleiter also sämtliche Argumente an der Hand, um im Zweifel Bürger-Charaktere nicht als Spielerfiguren zuzulassen. Und wenn doch, ist es sicherlich keine schlechte Idee, sich im Vorfeld eine Möglichkeit zurechtzulegen, einen bürgerlichen Charakter sich zur Ruhe setzen und einen neuen, echten Abenteurer in die Gruppe treten zu lassen, wenn ein Spieler merkt, dass er mit der Entscheidung, einen einfachen Bürger zu spielen, nicht recht zufrieden ist.