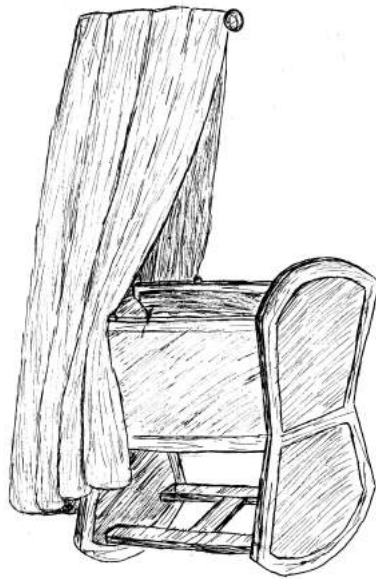




SPIELHILFE ZU SCHWANGERSCHAFT & ПАЧВУЧС

VON DER ZEUGUNG BIS ZUR GEBURT



Version 1.0

INHALTSVERZEICHNIS

1	Vorwort	1
2	Fruchtbarkeit, Zeugung & Schwangerschaft	2
2.1	Fruchtbarkeit	2
2.2	Zeugung und Schwangerschaft	3
2.2.1	Optional: Offenes Geheimnis	3
2.2.2	Empfängnis	3
2.2.3	Trächtigkeit	4
3	Kindsentwicklung, Anlagen & Merkmale	5
3.1	Magische Begabung	5
3.2	Vererbung von Äußerlichkeiten	5
3.3	Kindsmerkmale	6
3.3.1	Optional: Kindslaunen und Verhaltensweisen	6
4	Tsatag, Niederkunft & Geburtshilfe	7
4.1	Gewaltsames Herausholen	7
4.2	Komplikationen	7

VORWORT

Die vorliegende Spielhilfe für DSA 4.1 enthält Regeln zu Empfängnis, Schwangerschaftsverlauf und Kindsentwicklung sowie Geburt und Vererbung von physischen Eigenschaften und Magiebegabung. Es kann in einigen Regelteilen dabei auch vorkommen, dass Schwangerschaften natürlich abgebrochen werden oder Mutter und Kind zu Schaden kommen.

Die verwendeten Wahrscheinlichkeiten und rassenspezifischen Besonderheiten entstammen eigenen Anpassungen und Überlegungen und müssen nicht zwangsläufig mit offiziellen Setzungen übereinstimmen.

Dieses Dokument verwendet Grafiken aus dem DSA-Fanpaket der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Alle Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2017 von Nikasia, Phylageon und Lisa Wetterwechsel. Alle Rechte daran sind vorbehalten.

FRUCHTBARKEIT, ZEUGUNG & SCHWANGERSCHAFT

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Weibchen gleich welcher Spezies ein Kind empfängt und bis zum Ende erfolgreich austrägt, ist von weitaus mehr als dem Willen der (Würfel-)Götter abhängig. Maßgebliche Modifikatoren der Fruchtbarkeit sind das Alter der Mutter, ihre vorwiegende Lebensweise der letzten Monate und ihre karmagisch-profane Versorgung. Der Gesamtwert der Fruchtbarkeit wird in den Proben zur Empfängnis und dem Fortbestand der Schwangerschaft verwendet.

ALTER ¹	FRUCHTBARKEIT (FMOD)	MENSCHEN	ZWERGE	ELFEN	GOBLINESKE ²
Kleinkind	—	0 – 2	0 – 4	0 – 2	0 – 2
Kind	—	3 – 7	5 – 19	3 – 7	3 – 5
Jugendlich	– 2	8 – 15	20 – 34	8 – 15	6 – 12
Junge Erwachsene	+1	16 – 20	35 – 54	16 – 29	13 – 17
Reife Erwachsene	+0	20 – 34	55 – 89	30 – 99	18 – 24
Mittleres Alter	– 1	35 – 44	90 – 139	100 – 199	25 – 34
Fortgeschritten	– 2	45 – 54	130 – 179	200 – 299	35 – 41
Ehrwürdig	– 5	55 – 64	180 – 229	300 – 399	42 – 46
Altehrwürdig	– 10	65 – 74	230 – 279	400 – 499	47 – 49
Greis	—	75 – tot	280 – tot	500 – tot	50 – tot

LEBENSWEISE	SCHWANGERSCHAFT	FMOD	VERSORGUNG	KOSTEN	FMOD
Elend	sehr schwer	– 2	Hebamme (monatlich)	25 H/M	+1
Karg	schwer	– 1	Hebamme (wöchentlich)	100 H/M	+2
Annehmbar	normal	+0	Karmagische Hilfe	variabel	bis +12
Ab reichlich	einfach	+1			

FRUCHTBARKEIT

Beginnend im letzten Drittel des Jugendalters treten bei Mädchen erstmals fruchtbare Tage auf, die sich im speziesabhängigen Rhythmus wiederholen. Am Ende ihrer fruchtbaren Phase tritt eine Regelblutung ein, die halb so lange dauert wie die fruchtbare Phase. Maßgeblich für den Beginn der fruchtbaren Zeit ist der Tsatag, wobei sie nicht zwingend am jährlichen Tsatag das erste Mal auftritt.

Ebenso wie die Regel unterscheiden sich die Tragzeiten. Das wirkt sich sowohl auf die Dauer der einzelnen Schwangerschaftsdrittel als auch die finale Tragzeit nach dem letzten Drittel aus; bei Schwangerschaften gemischter Spezies wird der Mittelwert verwendet.

DAUER	EINHEIT	MENSCHEN	ZWERGE	ELFEN	GOBLINESKE
Fruchtbare Phase	Tage	10	30	beliebig	10
Rhythmus	Monate	1	4	beliebig	1
Schwangerschaftsdrittel	Monate	3	5	3	2
Finale Tragzeit	Tage	2W10	2W20	2W10	2W6

¹Altersresistenz verdoppelt die Intervalllänge ab *Junge Erwachsene*

²Halborks, Orks und Goblins

ZEUGUNG UND SCHWANGERSCHAFT

An dieser Stelle wird nur Entstehung und Auswirkung des Nachwuchses behandelt; die einvernehmlichen Rahjafreuden werden als flüchtige Künste³ der Körperbeherrschung mithilfe der Betörung behandelt. Nicht einvernehmliche Zeugung kann, so es denn nötig wird, als spezieller waffenloser Kampf mit einer weiteren Distanzklasse behandelt werden.

Die Schwangerschaft ist in drei Phasen geteilt. Die Empfängnis bestimmt, ob sie überhaupt entsteht. Ist dies der Fall, beginnt die Tragzeit. In der Tragzeit wird über den Verlauf, Anzahl und Entwicklung der Kinder entschieden; am Ende steht die Geburt mit ihren Folgen für das Wochenbett.

OPTIONAL: OFFENES GEHEIMNIS

Sind Spielercharaktere in die Schwangerschaft involviert und ist sie nicht durch Plot in Verlauf und Ergebnis vorgegeben, kann es reizvoll sein, die Würfelergebnisse geheim zu halten. Um zu verhindern, dass verdeckte Würfel den Anschein von Meisterwillkür erwecken, wird ein unbeteiligter Spieler benötigt.

Der unbeteiligte Spieler gibt verdeckt eine Zahl an, um welche die Bereiche der 1W20-Ergebnisse zirkular verschoben werden, z.B. "1-12" verschoben um "-3" wird zu "1-9 und 18-20". Die verwendete Zahl wird von sowohl dem Meister als auch dem unbeteiligten Spieler notiert und aufbewahrt; im Verlauf der Entwicklung wird stets derselbe Versatz verwendet.

So können nicht nur die 2W6-Würfe, welche sofort erkennbare Auswirkungen haben, sondern auch die 1W20-Würfe mit verzögerten Wirkungen vom betroffenen Spieler selbst abgelegt werden. Wie sein Charakter weiß er demnach nicht genau, was das Ergebnis bedeutet, kann hinterher aber den Verlauf nachvollziehen.

EMPFÄNGNIS

Zu Beginn jedes neuen Fruchtbarkeitszyklus wird, sofern im letzten Zyklus intimer Kontakt mit einem Mann bestand, die Möglichkeit einer Schwangerschaft geprüft. Dazu wird ein Wurf mit 1W20 abgelegt und mit den angegebenen Ergebnisbereichen verglichen, welche um die Fruchtbarkeit und die beste angewendete Verhütungsmethode erweitert oder verkleinert werden.

Wird ein Kind empfangen – oder soll der Anschein im ersten Monat entstehen – kann der Meister zum regulären Regelzeitpunkt den Spieler auf die Symptome hinweisen, die entweder festgelegt oder mit der optionalen Tabelle am Ende im späteren Abschnitt erwürfelt werden.

EMPFÄNGNISITUATION	EMPFÄNGNISBEREICH	VERHÜTUNG	KOSTEN / PORTION	FMOD
Einmalig (fruchtbar)	1 – 8	Unfruchtbarkeit	—	– 12
Einmalig (sonst)	1 – 6	Aufpassen	Spaß	– 2
Regelmäßig	1 – 12	Darm, Strumpf	5 H – 1 D	– 4
Namenlose Tage	1 – 13	Rahjaleib (schlecht)	5 H	– 8
<i>Bereiche erweitert um FMod</i>		Rahjaleib (normal)	10 H	– 10
		Rahjaleib (gut)	15 H	– 12
		<i>Rahjaleib haltbar</i>	+5 H	

³Siehe *Spielhilfe zu Kunst & Herstellung*

TRÄCHTIGKEIT

Am Ende jedes Schwangerschaftsdrittels wird am Zyklustag mit 1W20 überprüft, ob die Schwangerschaft weiterhin fortbesteht. Ein Abbruch muss nicht sofort erfolgen, sondern erst im Verlauf des nächsten Drittels. Jedes Drittel hat zudem seine eigenen unumgänglichen Auswirkungen auf die Mutter und Entwicklungsschritte für den ungeborenen Nachwuchs. Optional wird zusätzlich ein weiteres Symptom für die restliche Schwangerschaft bestimmt oder erwürfelt.

FORTBESTANDSBEREICH	I-18
1-fache Bauchwunde	- 1
2-fache Bauchwunde	- 3
3-fache Bauchwunde	- 6
4-fache Bauchwunde	- 10
<i>Nur die höchste erlittene Bauchwunde</i>	
Neuer Hexenfluch	- 12
<i>Bereiche erweitert um FMod</i>	

DIE SCHWANGERSCHAFTSDRITTEL

Am Ende des ersten Drittels wird Anzahl, Geschlecht und magische Begabung der Nachkommen bestimmt. Für jedes Kind wird zusätzlich das erste *Kindsmerkmal* erwürfelt, wobei der Bereich durch die Umstände und Fruchtbarkeit der Mutter im vorigen Drittel modifiziert wird.

Am Ende des zweiten Drittels ist es fast unmöglich, den Zustand geheim zu halten. Besteht die Schwangerschaft fort, wird für jedes Kind das zweite *Kindsmerkmal* erwürfelt, wobei der Bereich durch die Umstände und Fruchtbarkeit der Mutter im vorigen Drittel modifiziert wird.

Am Ende des letzten Drittels ist der Nachwuchs voll entwickelt. Besteht die Schwangerschaft fort, wird für jedes Kind das letzte *Kindsmerkmal* erwürfelt, wobei der Bereich durch die Umstände und Fruchtbarkeit der Mutter im vorigen Drittel modifiziert wird.

FESTE AUSWIRKUNGEN FÜR DAS ZWEITE DRITTEL
Bauch beginnt zu wachsen
Gelegentlich "flatterndes" Gefühl im Bauch
Bedarf ⁴ steigt auf Lebensweise $\times 1,5$
Angepasste Torsorüstung erzeugt BE + 1
FESTE AUSWIRKUNGEN FÜR DAS LETZTE DRITTEL
Tritte und Drehungen im Bauch
Bedarf bleibt auf Lebensweise $\times 1,5$
Angepasste Torsorüstung nicht nutzbar
Bauch-BE steigt jeden Monat um 1
FESTE AUSWIRKUNGEN BIS ZUM ENDE
Tritte und Ziehen im Bauch
Bedarf bleibt auf Lebensweise $\times 1,5$
Angepasste Torsorüstung nutzbar ab Bauch-BE < 2
Bauch-BE bleibt auf Dritteldauer in Monaten + 1
Nach der Geburt sinkt die Bauch-BE jeden Monat um 1

2W6	BLUTUNGEN	ERSTES DRITTEL	ZWEITES & LETZTES DRITTEL	WOCHENBETT
2	keine	Zwei Symptome	Symptomlinderung	Krankheitsresistenz
3	keine	Gesundes Äußeres	Gesundes Äußeres	Euphorie
4	keine	Viel Energie	Viel Energie	Schnelle Heilung
5	keine	Ausgeglichenheit	Ausgeglichenheit	Ausgeglichenheit
6	leicht	Gute Laune	Gute Laune	Nichts
7	leicht	Nichts	Brustschmerzen	Nichts
8	leicht	Übelkeit	Rückenschmerzen	Kränkeln
9	normal	Stimmungsschwankungen	Stimmungsschwankungen	Stimmungsschwankungen
10	normal	Müdigkeit	Heißhunger	Vernarbungen
11	stark	Unreine Haut	Nahrungsaversion	Depression
12	stark	Zwei Symptome	<i>Komplikationen</i>	Erkrankung

⁴Siehe Spielhilfe zu Lohn & Lebenskosten

KINDSENTWICKLUNG, ANLAGEN & MERKMALE

Besteht die Schwangerschaft über das erste Drittel hinaus, wird ermittelt wie viele Kinder welchen Geschlechts entstanden sind. Dazu werden zuerst 2W6 gewürfelt und die Anzahl aus der nachfolgenden Tabelle abgelesen. Für Nichtzwerge wird nacheinander für jedes Kind mit 1W20 das Geschlecht erwürfelt; bei 1–10 handelt es sich um ein Mädchen und bei 11–20 um einen Jungen. Ist das Ergebnis eine 1 oder eine 20, handelt es sich sogar um eineiige Zwillinge. Der Zwilling entsteht zusätzlich zu den erwürfelten Kindern.

2W6	MENSCHEN	ZWERGE	ELFEN	GOBLINESKE
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	2
6	1	1	1	2
7	1	2	1	2
8	1	2	1	3
9	1	3	1	3
10	2	4	2	3
11	2	5	2	4
12	3	6	3	4

Bei Zwergen ist eine Einzelgeburt fast immer eine Zwergin. Nur wenn der nachfolgende 1W20 eine 1 oder 20 zeigt, handelt es sich um einen männlichen Nachkommen. Mehrfachgeburten hingegen sind stets vollständig männlich; bei dem nachfolgenden 1W20 ist ein eineiiger Zwilling als besonders starkes Seelenband zu interpretieren. Der Mehrling mit dem Seelenband entsteht ebenfalls zusätzlich zu den erwürfelten Kindern.

MAGISCHE BEGABUNG

Die magische Begabung eines Kindes hängt bei allen nichtzergischen Spezies von der magischen Begabung ihrer Eltern ab. Die Veranlagung entwickelt sich für jedes Kind unabhängig von Eineiigkeit. Zwerge besitzen nur dann magisches Potential, wenn ein besonders starkes Seelenband besteht; es wird nur dann entfesselt und nutzbar, wenn einer der beiden vor ihrer Feuertaufe verstirbt.

ELTERNTEIL	MAGIECHANCE
Beide nichtzergisch	10%
Teilmagisch	+10%
Vollmagisch	+20%
Elfenmagisch	+50%
Magisches Wesen	+100%

VERERBUNG VON ÄUßERLICHKEITEN

Bei der Geburt des Nachwuchses steht ein Teil seines späteren Aussehens bereits fest. Für Phänotyp, Statur, Haarfarbe und Augenfarbe wird getrennt ermittelt, wessen körperliche Anlagen sich stärker durchsetzen oder ob ein gemischtes Bild entsteht. Zusätzlich gibt es immer eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass durch Zufall oder Schicksal das Kind völlig von den Eltern abweicht; das kann genauso ein blonder Novadi wie unnatürliche, stigmatisierende Augenfarben sein.

DOMINANZ	1W20
Mutter	1 – 6
Gemischt	7 – 12
Vater	13 – 18
Sonderling	19 – 20

Bei einer Zeugung oder Geburt in den namenlosen Tagen wird Vater durch Sonderling ersetzt

KINDSMERKMALE

Bereits während der Schwangerschaft legt die Entwicklung des ungeborenen Kindes den Grundstein für seine Kindheit. Am Ende jedes Drittels wird ein Kindsmerkmal ausgewürfelt, welches den neuen Aventurier bis zur Jugend begleiten wird. Die Merkmale werden mit 1W20 zuzüglich der Fruchtbarkeit der Mutter durch Alter, Lebensweise und Versorgung ausgewählt. Es ist möglich, ein Merkmal mehrfach auszuwählen.

Krankheitsresistenz und -anfälligkeit bedeuten dasselbe wie die Heldenvariante; das Kind hat ein besonders starkes oder schwaches Immunsystem.

Robust und Gebrechlich bestimmen wie viel das Kind problemlos wegstecken kann ohne ernsthafte Verletzungen davonzutragen.

Eiserner oder Empfindlicher Magen wirkt sich auf die Verdauung aus, wodurch Bauchschmerzen und Wundheit weniger oder öfter auftreten können.

Selbstständig und Anhänglich prägen vorwiegend das Nähe- und Sicherheitsbedürfnis des Kindes.

Durchschläfer und Leichtschläfer drücken die Resistenz oder Anfälligkeit des Kindes gegen Schlafstörungen und Albträume aus. Vor allem in den ersten Jahren gilt dasselbe für ihre nächtliche Betreuung.

1W20+FMOD	MERKMAL
1	Krankheitsanfällig
2	Gebrechlich
3	Empfindlicher Magen
4	Anhänglich
5	Leichtschläfer
6	Krankheitsanfällig
7	Gebrechlich
8	Empfindlicher Magen
9	Anhänglich
10	Leichtschläfer
11	Durchschläfer
12	Selbstständig
13	Eiserner Magen
14	Robust
15	Krankheitsresistenz
16	Durchschläfer
17	Selbstständig
18	Eiserner Magen
19	Robust
20	Krankheitsresistenz

OPTIONAL: KINDSLAUNE UND VERHALTENSWEISEN

Im Alltag und der aktiven Spielzeit kann es bisweilen reizvoll sein, die Laune des Kindes auszuwürfeln um ihm eine lebendigere Persönlichkeit zu verleihen.

Dazu wird mit 2W6 eine Laune erwürfelt und gegebenenfalls um je eine Stufe für Müdigkeit, Einsamkeit, Hunger und sonstige Wehwehchen verändert. Passende Kindsmerkmale vermindern oder verstärken entsprechend den Einfluss der Störfaktoren.

Bis zur Jugend ist es wenig sinnvoll, für Kinder konkrete Spielwerte festzulegen. Um sie dennoch interessanter zu gestalten können ihnen Verhaltensweisen verliehen werden. Sie geben weniger Erziehung als angeborene Persönlichkeit wieder; eine Variante sie zu bestimmen wäre mit 3W10 Verhaltensweisen auszuwählen und Gegenteile sich aufheben zu lassen.

2W6	LAUNE
2	Alveranisch
3	Glückselig
4	Munter
5	Zufrieden
6	Neutral
7	Neutral
8	Neutral
9	Unzufrieden
10	Qualvoll
11	Unerträglich
12	Erzdämonisch

VERHALTENSWEISE	1W10	GEGENTEIL
Aufgeschlossen	1 2	Stur
Gesellig	3 4	Schüchtern
Geduldig	5 6	Aufbrausend
Lebhaft	7 8	Träge
Hilfsbereit	9 10	Eigennützig

TSATAG, NIEDERKUNFT & GEBURTSHILFE

Fällt das Ende der Schwangerschaft in einen unbespielten Zeitraum, erfolgt die Geburt nach der ausgewürfelten rassenabhängigen finalen Zeit. Handelt es sich um aktive Spielzeit, entwickelt sich der Nachteil "Hochschwanger 1". Er steigt bei Menschen und Elfen um 1, bei Zwergen um 1/2, und bei Orks und Goblins um 2 Punkte je Tag. Steht die Mutter unter großem Stress, wird auf den Nachteil geprobt. Bei erfolgreicher Probe werden Wehen ausgelöst und die Geburt beginnt. Ab "Hochschwanger 10" erfolgt täglich eine Probe.

Ist die Geburt endlich ausgelöst, beginnt die gefährlichste Zeit für alle Beteiligten. Die Niederkunft ereignet sich in vier Phasen. In den ersten beiden, der Eröffnung, in der die Wehen allmählich stärker werden und die Mutter sich Beistand suchen kann, und dem Übergang, während dem das Kind in Position geschoben wird, ist wenig zu tun abseits des Ausharrens. Danach folgt die Austreibung, in der aktive Arbeit geleistet werden muss, um das Kind oder die Kinder zu gebären. Dazu ist die Ansammlung von 20 TaP* für das erste Kind zuzüglich 2 TaP* je weiteres Kind notwendig, die entweder durch die *Körperbeherrschung* der Mutter oder *Heilkunde Wunden (Geburtshilfe)* erbracht werden. Jede der Proben dauert eine Spielrunde und ist bei Einzelgeburten um 3 Punkte erschwert, niemals aber durch die Bauch-BE der Mutter. Misslingt die Probe, erleidet die Mutter 1W6 temporäre SP. Ist der Fehlschlag sogar ein Patzer, entsteht stattdessen eine *Komplikation*.

Wird die Mutter bewusstlos, liegt sie durch Wunden im Sterben oder fällt sie temporär unter 0 Lebenspunkte, schwebt auch der Nachwuchs in Lebensgefahr. Sowohl Mutter als auch Kinder müssen umgehend versorgt werden; ist ein Kind noch ungeboren, muss es vor seiner Stabilisierung zuerst geholt werden.

GEBURTSPHASE	WEHENSTÄRKE	DAUER
Eröffnung	Schwache, zunehmende Wehen	3W6–3 h (*)
Übergang	Starke, schmerzhaftes Wehen und Druckgefühl	2W6 SR (*)
Austreibung	Minutenlange Druckwehen	1 SR je Probe
Nachgeburt	Kaum merkliche Wehen	2W6 SR (*)

(*) Zeigen in einer Geburtsphase alle W6 dieselbe Zahl, entsteht eine *Komplikation*.

GEWALTSAMES HERAUSHOLEN

Die restlichen Kinder herauszuholen erzeugt automatisch eine *Komplikation* und erfordert außerdem eine *Heilkunde Wunden (Geburtshilfe)*-Probe, die bei misslingen 1W6 temporäre SP oder bei einem Patzer eine weitere *Komplikation* verursacht. Die Entscheidung und Durchführung des Herausholens geschieht in den zwei Spielrunden nach der Bewusstlosigkeit oder finalen Bauchwunde. Unabhängig vom Ergebnis der Talentprobe befinden sich alle Kinder danach außerhalb des Mutterleibs. Gleich ob die Kinder geholt wurden beginnen nach den 2 SR jeweils die eigenen "im Sterben liegen"-Zeiträume, ausgehend von der Konstitution der Mutter.

KOMPLIKATIONEN

Eine *Komplikation* während der Schwangerschaft ist eine regeltechnische Bauchwunde mitsamt ihrer Auswirkungen nach den Zonenwundenregeln. Tritt sie während der Geburt auf, muss der Mutter eine *Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren)* gelingen, um nicht bewusstlos zu werden. Während der gesamten Geburt kann eine einzige *Komplikation* behoben und die Wunde damit verhindert werden. Dazu ist *Heilkunde Wunden (Geburtshilfe)*, ein passender magischer oder karmaler Eingriff notwendig, jeweils um 7 Punkte erschwert.