

Stand der Eltern (DSA3) Sofern bei den Helden nichts weiter Angegeben ist auf dieser Tabelle den Stand ermitteln			
2W6		Stand	Startkapital
2-4	Unfrei	(in Südaventurien Sklaven, im Bornland Leibeigene)	1w3 Heller
5-8	Arm	(noch einmal 1W6, Gaukler +2)) 1-3 Bauern 4 Tagelöhner 5 Handwerker 6-8 Fahrende	1w6 Silbertaler
9,10	Mittelstand	(noch einmal 1W6) 1 Bauern 2 Handwerker 3 Fahrende Kaufleute 4 Krämer 5 Beamte, Offiziere 6 Geweihte	1w6 Dukaten
11	reich	(noch einmal 1 W6) 1 Großbauern, Gutsbesitzer 2 Kaufleute 3 Geldverleiher, Wucherer 4 Hohe Beamte o. Offiziere 5 Heiler, Schriftgelehrte, Rechtsgelehrte 6 Schiffseigner	1w10 Dukaten
12	adlig	(noch einmal 1 W6) 1,2 niederer Adel (Ritter) 3,4 Barone, Freiherren 5 Grafen 6 Herzöge, Fürsten	2w20 Dukaten

Geschwister
<p><i>Anzahl:</i> „2W6-2 (Werte unter 1 = Keine)</p> <p><i>Geschlecht:</i> Für jedes Kind mit W6 würfeln: 1-3 männlich, 4-6 weiblich</p> <p><i>Reihenfolge:</i> Mit W6 wird der Geburtsrang Ihres Helden ermittelt. 1 entspricht Erstgeborenem, 2 ist Zweitgeborener usw., 6 bedeutet immer jüngstes Kind.</p>

Geburtsort (W20, Jäger-8, Moha-17, Nivese-17, Gaukler+5, Streuner +5)	
-16 bis 2	Wildnis, Hütte im Wald
3	Ruine (verl. Dorf, Festung, Tempel)
4-12	Dorf, Weiler, Burg
13-17	Stadt
18,19	Großstadt
20 und höher	Wagen auf der Straße (Thorwaler: Schiff)

Start in das Abenteuerleben V1.0

Stand der Eltern (Diese Tabelle ist ab DSA4)	
Sozialstatus Held	Mögliche Profession der Eltern
1-3	Abschaum: Unfreie, Arbeitssklaven, Bettler, arme Leibeigene, primitive Wilde, Ehr und Besitzlose, Sträflinge, Tagelöhner, Wanderarbeiter, Fahrendes Volk
4-6	Unterschicht: arme Land oder Stadtbewohner, niederes Gesinde, besser gestellte Sklaven und Leibeigene, einfache Soldaten, hochrangige Persönlichkeiten niederer Kulturen
7-9	Mittelstand: angesehene Bürger, Handwerker, Gastwirte, Gardisten, Großbauern, Händler, hochrangige Hausangestellte, niedere Offiziere, einfache Geweihte, Akademieabgänger, Verarmter Adel, Landadel aus wenig angesehenen Ländern, Tituaradel
10-12	Obere Mittelschicht: Wohlhabende Großbürger, einfache Höflinge, angesehene Gelehrte, Offiziere, niederer Lehnsadel, Tempelvorsteher
13-15	Oberschicht: Handelsmagnaten, reiche Grundbesitzer, hochrangige Offiziere, Vorsteher von Orden oder Kirchenprovinzen, Barone, Könige von Andergast, Nostria oder Brabak
16-18	Hochadel: (Einfluss)reiche Barone, Grafen, Fürsten, Grande von Al Anfa, Zwergenkönige, Hetmann, Hetleute,
19	Trohnfolger: Herzöge, Kalifen, Patriarchen der Kirche
20	Patriarchen: Von Al Anfa, Bote des Lichts, Schwert der Schwerter
21	Kaiser: Mittelreich und Horasreich

Besondere Umstände bei der Geburt (W6 1-2 Keine 3-6 W100 auf Tabelle)	
1-4	Zwillingsgeburt
5-8	Erster Sonnenstrahl nach einem schweren Unwetter
9-12	Sonne und Regen formten einen besonders prächtigen Regenbogen
13-16	Sternschnuppen und oder Kometen zeigten sich am Himmel
17-20	Ucuri der Siegesstern ging auf
21-24	Ein naher Bach/Fluss färbte sich blutrot
25-28	Gleichzeitig verstarb in nächster Nähe ein Tier
29-32	<i>Lämmerschwänzchen</i> Das Kind trägt eine auffällige Locke am Hinterkopf – angebliches Zeichen das Kind von Göttern auserwählt ist
33-36	Die Mutter verfiel unmittelbar nach der Geburt für mehrere Stunden in geistige Verwirrung (Apathie, Weinkampf)
37-40	Vater stieß beim Anblick des Säuglings ein hysterisches Gelächter aus
41-44	Während der Geburt war aus nächster Nähe stets, unheimliches Gepolter zu hören
45-48	Die Wölfe und Hunde in der Umgebung fingen an zu heulen
49-52	Gewitter und Hagelstürme tobten den ganzen Tag
53-56	Ein Blitz fuhr aus heiterem Himmel nieder
57-60	Praiosscheibe verfinsterte sich
61-64	Die Sumu bewegte sich (Erdbeben)
65-68	Vater bekam beim Anblick des Säuglings einen Schock / viel in Ohnmacht
69-72	Eine besonders schwere Geburt die fast Mutter und Kind das Leben gekostet hat
73-76	Echsen, Schlangen, Frösche und Kröten zeigten sich in großen Mengen in der Umgebung des Geburtsplatzes
77-80	Ein Fels, Tisch, Bett, Amboss oder ähnlich Stabiles spaltete sich in Augenblick der Geburt
81-84	Vom Kind schien ein Leuchten aus zu gehen
85-88	Ein Botentier der Zwölfgötter tauchte auf (Greif / Sonnenluchs, Löwe, Rabe, Fuchs, weiße Stute, Gans, Storch, Delphin / Seeadler, weißer Bär, Schlange, Eidechse, Feuersalamander / Feuerelement / Zerwergengeode
89-92	Eine Unheimliche Stille breitet sich über eine Stunde aus
93-96	Ein schwerer Sturm brach aus und entwurzelte in nächster Nähe des Geburtsortes ein Baum
97-100	Ein Gewässer trat über die Ufer / ein Deich brach / Eine Überschwemmung

Start in das Abenteuerleben V1.0

Legitimation (W20)	
1+2	Kind wird gleich nach der Geburt ausgesetzt und wächst/ bei Pflegeeltern / im Tempel / bei einer anderen Sippe / im Kinderheim oder anderem Stamm auf
3-16	Kind wird von Eltern anerkannt
17	Vater behauptet, dass das Kind nicht von Ihm ist
18	Mutter behauptet, dass ihr Gefährte nicht der Vater des Kindes ist
19	Familie kommt bei einen Unfall um und wächst/ bei Pflegeeltern / im Tempel / bei einer anderen Sippe / im Kinderheim oder anderem Stamm auf
20	Mutter ist bei der Geburt noch unberührt gewesen (<i>1-19 Behautet es 20 ist es</i>)

W3 Geschehnisse in der Kindheit mit 2W20 bestimmen	
	Beschreibung <i>Besondere oder Mögliche Auswirkung</i>
2	Kind hat einen schweren Unfall und geht fast in Borons Hallen ein <i>Prohpezeihen +1</i>
3	Durch ein Traum kann das Kind einer tödlichen Gefahr entgehen <i>Prohpezeihen +1</i>
4	Eine Seuche, Grippe oder Epidemie überzieht das Land. Geschwister, Eltern werden Krank und können sterben <i>Heilkunde Krankheit +1</i>
5	Ein Freund der Familie / Wanderer wohnt einige Zeit bei der Familie und Unterrichtet das Kind in: W6 <i>1 Lesen und Schreiben, 2 Waffengang, 3 Fallenstellen, 4 Holzarbeiten, 5 Jagen, 6 Kochen</i>
6	Das Kind findet einen Schatz: W6 <i>1 Gold, 2 Waffe, 3 Schmuck, 4 Ochsen, 5 Pferd, 6 Rüstung</i>
7	Wird Zeuge eines göttlichen Wunders <i>Erfurcht oder Angst vor Göttern</i>
8	Ein Geweihter oder Freund der Familie hat gefallen am Kind und beschenkt es immer wieder mit Kleinigkeiten <i>Goldgier +1, eingebildet, besonders Schmuckstück oder besonderes Ausrüstungsteil</i>
9	Die Familie konnte besondere ehren erlangen und werden für eine Zeit von allen besonders Geehrt
10	Kind findet einen Freund: <i>W6 1-2 niederen, 3-4 gleichen, 5-6 höheren Standes</i> <i>W6 1-4 Freundschaft zerbricht nach 1w6+1 Jahr, 5-6 hält immer noch an</i>
11	Eltern ziehen um <i>Wildnisleben +1</i>
12	Eine Wahrsagerin sagt dem Kind eine großartige Zukunft voraus <i>Glückskind darf einmal pro Abenteuer einen Würfelwurf wiederholen Meisterentscheid</i>
13	Eine Gruppe von Abenteurern wohnt vorübergehend bei der Familie und erzählt von ihren Heldentaten. <i>Fernweh ergreift das Kind</i>
14	Die Ernte / Einkünfte die das bisherige überleben der Familie sicherten bleiben aus. Eine Zeit der Armut und Entbehrung bricht an. <i>Selbstbeherrschung +1</i>
15	Das Kind läuft von Zuhause weg. <i>Kehrt zurück, kommt bei Pflegeeltern unter, Wird in einer Bande aufgenommen.</i> <i>Entweder Gassenwissen +1, Wildnisleben +1, Menschenkenntnis +1</i>
16	Das Kind wird verschleppt <i>Menschenkenntnis +1</i>
17	Muss einer arbeit nachgehen. <i>Geeigneter Beruf +2</i>
18	Wird von jemand dazu verführt etwas Verbotenes zu tun. <i>Wird erwischt, nicht erwischt, Bestraft, nicht bestraft, Hat schlechtes Gewissen</i> <i>Menschenkenntnis +1</i>
19	Hilft einen verletzten Tier. <i>Dadurch evt. Ein Haustier als Kind gehabt. Tierkunde +1</i>
20	Wird von einen Tier schwer verletzt. <i>Angst für Tierart, Narbe, Selbstbeherrschung +1</i>
21	Ein Familienmitglied kommt durch einen Unfall ums Leben <i>Selbstbeherrschung +1</i>
22	Muss die Praiosschule besuchen. <i>Lesen und Schreiben +1, Götter und Kulte +1</i>

Start in das Abenteuererleben V1.0

W3 Geschehnisse in der Kindheit mit 2W20 bestimmen (Vortsetzung)	
23	Durch einen Brand verliert die Familie ihre Habe <i>Angst vor Feuer, Angst das es brennen könnte</i>
24	Eine Hungersnot überzieht das Land. Zeit der Entbehrung <i>Selbstbeherrschung +1</i>
25	Kind wird Zeuge eines Duells auf Leben und Tod. <i>Besonderes Ehrgefühl, oder Abscheu für so was</i>
26	Ein Drache überfällt das Land. Angst vor Drachen.
27	Begegnung mit Geistwesen / Untoten <i>Totenangst +1</i>
28	Kann eine Person vor Gefahr retten <i>Dadurch einen Freund / Gönner</i>
29	Zeit des Überflusses. Die Ernten sind gut die Leute haben Geld und geben das aus. <i>Kind bekommt besonderes Schmuckstück oder anderes Besitzstück.</i>
30	Kind verläuft sich. <i>Orientierung +1</i>
31	Kind hat besonderes geleistet. <i>Jemand gerettet. Etwas gerettet oder ähnliches und wird als Held von Familie und Freunde gefeiert</i>
32	Durch das Kind kommt jemand zu schaden. Angesägte Leitersprosse oder ähnliches. <i>Alpträume suchen das Kind immer wieder heim</i>
33	Eine Naturkatastrophe überzieht das Land, Erdbeben, Vulkanausbruch, Überschwemmung, Wirbelsturm <i>Körperbeherrschung +1</i>
34	Kind wird Zeuge eines Verbrechens. <i>Feind fürs Leben, Schuldgefühle, besonderes Ehrgefühl</i>
35	Kind wird eines Verbrechens bezichtigt. <i>Kann seine Unschuld beweisen, wird unschuldig für schuldig befunden, ist Schuldig und kommt davon, ist Schuldig und wird bestraft</i>
36	Ein Krieg / Aufstand überzieht das Land <i>1W12 1 Vater kommt um 2 Mutter kommt um, 3 Mutter wird geschändet, 4 Schwester wird geschändet, 5 Geschwister kommen um, 6 Geschwister werden verschleppt, 7 Haus / Besitz werden Opfer von Brandschatzern, 8 Lebensmittel und Vieh werden gestohlen, 9 Vater zieht in den krieg, 10 Bruder / Schwester ziehen in den Krieg, 11 Flüchtlinge suchen bei der Familie Schutz, 12 Verwundete müssen versorgt werden</i> <i>zu 1-5 Rachsucht +1 6,9,10 Hoffnung auf ein Wiedersehen, 11 Hauswirtschaft +1, 12 Heilkunde Wunde +1, 7+8 Selbstbeherrschung +1</i>
37	Trifft auf eine Fee oder Kobold <i>Magisches Geschenk oder Unglücksmagnet</i>
38	Ertrinkt fast <i>Wasser / Meeresangst +1</i>
39	Muss Tempeldienst leisten <i>Götter und Kulte +1</i>
40	Hat eine Begegnung mit einem Dämonen <i>Körperliches Merkmal wie weiße Haarsträne, auffällige Narbe, Gelbe Augen, stechender Blick, Trübe Augen, Mut oder Magieresistenz +1</i>

Start in das Abenteuererleben V1.0

Jugend W3 Ergebnis 2W20 auswürfeln	
2	Der Jugendliche Held findet einen Ausbildungsplatz / Arbeitsplatz <i>Geeigneter Beruf auf Talentwert +2</i>
3	Der Jugendliche Held hilft einem verletzten Tier <i>Das Tier könnte immer wieder als Helfer in der Not auftreten oder Ein Reittier sein oder ein Vertrautentier oder Ein Haustier wie Hund oder Katze</i>
4	Der Jugendliche Held verliebt sich. <i>1W6 1 Stößt auf Gegenliebe, 2 Stößt nicht auf Gegenliebe, 3 geliebte Person zieht fort, 4 geliebte Person kommt ums Leben, 5 Eltern sind gegen die Liebe, 6 Verlässt den Helden für jemand anderes</i>
5	Der Jugendliche Held trifft auf eine berühmte Persönlichkeit, W8 <i>1 Musiker, 2 Adelig, 3 Herold, 4 Künstler, 5 Gelehrter, 6 Krieger, 7 Geweihter, 8 Magier</i>
6	Dem Jugendliche Held widerfährt seltsames W8 <i>1 Warnung im Traum rettet Leben, 2 Begegnung mit einem verstorbenen Freund / Verwandten, 3 Traum von einer Queste, 4 Steht einem wilden Tier gegenüber und kann dem Tier Befehle erteilen, 5 Begegnet einem Kobold, 7 Begegnet einer Fee, 8 Begegnet einem Einhorn</i>
7	Eine Hungersnot überzieht das Land, W6 <i>1 Selbstbeherrschung +1, 2 Jagen +1, 3 Pflanzenkunde +1, 4 Wildnisleben +1, 5 Angst, vor Hunger, 6 Angeln +1</i>
8	Der Jugendliche Held hat einen Rivalen <i>Ein immer wiederkehrender Widersacher, Kampf um die Liebe, Neider, Feind der Familie, Eignende Geschwister um Erbfolge</i>
9	Der Jugendliche Held soll verheiratet werden <i>Der Ehepartner ist hässlich, will noch nicht Heiraten und läuft weg, Muss erst beweisen das er Heiratwürdig ist, Politische ehe, Wirtschaftliche Ehe,</i>
10	Wird von einem Tier schwer verletzt. <i>Angst für Tierart, Narbe, Selbstbeherrschung +1</i>
11	Ein Familienmitglied kommt durch einen Unfall ums Leben <i>Selbstbeherrschung +1</i>
12	Eine Naturkatastrophe überzieht das Land, Erdbeben, Vulkanausbruch, Überschwemmung, Wirbelsturm <i>Körperbeherrschung +1</i>
13	Wird Zeuge eines Verbrechens. <i>Feind fürs Leben, Schuldgefühle, besonderes Ehrgefühl</i>
14	Kann eine Person vor Gefahr retten <i>Dadurch einen Freund / Gönner</i>
15	Ein Drache überfällt das Land. <i>Angst vor Drachen.</i>
16	Findet einen Schatz: W6 <i>1 Gold, 2 Waffe, 3 Schmuck, 4 Ochsen, 5 Pferd, 6 Rüstung</i>
17	Ein Freund der Familie / Wanderer wohnt einige Zeit bei der Familie und unterrichtet den Helden in: W6 <i>1 Lesen und Schreiben, 2 Waffengang, 3 Fallenstellen, 4 Holzarbeiten, 5 Jagen, 6 Kochen</i>
18	Ein Geweihter oder Freund der Familie hat gefallen am Jugendlichen und beschenkt es immer wieder mit Kleinigkeiten <i>Goldgier +1, eingebildet, besonders Schmuckstück oder besonderes Ausrüstungsteil</i>
19	Die Familie konnte besondere Ehren erlangen und werden für eine Zeit von allen besonders geehrt
20	Jugendlicher findet einen Freund: <i>W6 1-2 niederen, 3-4 gleichen, 5-6 höheren Standes</i> <i>W6 1-4 Freundschaft zerbricht nach 1W6+1 Jahr, 5-6 hält immer noch an</i>
21	Durch einen Brand verliert die Familie ihre Habe <i>Angst vor Feuer, Angst das es brennen könnte</i>
22	Eltern ziehen um <i>Wildnisleben +1</i>
23	Ein Familienmitglied oder gar der Held wird verschleppt <i>Kann sich selbst befreien, kommt gegen Lösegeld frei, wird einfach freigelassen,</i>
24	Dem Jugendlichen wird nachgestellt <i>Aufdringliche Jugendliche/r der den Helden Heiraten will</i>
25	Der Jugendliche Held nimmt an einer Werwolfsjagd, Hexenjagd, Hetzjagd teil und ist von den gesehenen fasziniert / angewidert
26	Durch den Jugendlichen kommt jemand zu Schaden. Angesägte Leitersprosse oder ähnliches. <i>Alpträume suchen das Kind immer wieder heim</i>

Start in das Abenteuererleben V1.0

Jugend W3 Ergebnis 2W20 auswürfeln (Vortsetzung)	
27	Der Jugendliche Held kommt mit Rauschmittel in Berührung <i>Kontakt zur Unterwelt, Verpflichtungen, Sucht, Wissen um Wirkung, Verlust eines Familienmitgliedes, oder Freundes</i>
28	Der Jugendliche Held schließt sich einer Jugendbande an. <i>Hilfe oder Schwierigkeiten können sich dadurch ergeben</i>
29	Wird Zeuge eines Hexenprozesses durch die Praioskirche <i>Muss der Spieler mit entscheiden wir sein Held so was findet</i>
30	Der Jugendliche Held kommt mit Magie in Berührung / ist Opfer / Begünstigter /
31	Der Jugendliche Held durchlebt eine Phase der Frömmigkeit und sucht die Nähe von Tempeln, Geweihten und Priestern Götter und Kulte +1
32	Der Jugendliche Held hat seine ersten sexuellen Erfahrungen
33	Ein Krieg / Aufstand überzieht das Land <i>1W12 1 Vater kommt um 2 Mutter kommt um, 3 Mutter wird geschändet, 4 Schwester wird geschändet, 5 Geschwister kommen um, 6 Geschwister werden verschleppt, 7 Haus / Besitz werden Opfer von Brandschatzern, 8 Lebensmittel und Vieh werden gestohlen, 9 Vater zieht in den Krieg, 10 Bruder / Schwester ziehen in den Krieg, 11 Flüchtlinge suchen bei der Familie Schutz, 12 Verwundete müssen versorgt werden</i> <i>zu 1-5 Rachsucht +1 6,9,10 Hoffnung auf ein Wiedersehen, 11 Hauswirtschaft +1, 12 Heilkunde Wunde +1, 7+8 Selbstbeherrschung +1</i>
34	Ertrinkt fast <i>Wasser / Meeresangst +1</i>
35	Sieht/trifft eine berühmte Persönlichkeit
36	Wird eines Verbrechens bezichtigt. <i>Kann seine Unschuld beweisen, wird unschuldig für Schuldig befunden, ist Schuldig und kommt davon, ist Schuldig und wird bestraft</i>
37	Kann eine Person vor Gefahr retten <i>Dadurch einen Freund / Gönner</i>
38	Jugendlicher hat besonderes geleistet. Jemand gerettet. Etwas gerettet oder ähnliches und wird als Held von Familie und Freunde gefeiert
39	Jugendlicher hat einen schweren Unfall und geht fast in Borons Hallen ein <i>Prohpezeihen +1</i>
40	Wird von jemand dazu verführt etwas Verbotenes zu tun. <i>Wird erwischt, nicht erwischt, Bestraft, nicht bestraft, Hat schlechtes Gewissen</i> <i>Menschenkenntnis +1</i>

Anmerkung viele Würfelergebnisse sind zu Interpretieren. Wenn ein Spieler ein Ergebnis überhaupt nicht passt neu würfeln oder weglassen.. diese Tabelle soll nur eine Hilfe liefern für die Erstellung einer Vorgeschichte