

BLUT und TITTEN

FRAGMENTE



Was zum Teufel?

In den 20 Jahren, die es die DORP nun gibt, sind immer wieder Projekte gestartet, aber nicht beendet worden.

Wenige davon waren allerdings so fortgeschritten (und klangvoll) wie **Blut und Titten**, Michaels humorvolle Adaption des Barbaren-Genres für Savage Worlds.

Nachdem im DORPCast einige Elemente daraus noch mal erwähnt worden waren, erreichten uns mehrfach Wünsche, wenigstens Teile davon zugänglich zu machen. Diese Wünsche seien hiermit erfüllt!



DORP
www.dorpcast.de

Text: Michael Mingers
 Layout: Thomas Michalski
 Cover-Illustration: Markus Heinen



© 2019 DORP GbR

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

DER KULT-BAUKASTEN

1. Name

Titel [W6] 1 Kinder, 2 Söhne, 3 Töchter, 4 Erwählte, 5 Wahre Gläubige, 6 [Waffe]
Subjekt [W10] 1 Sonne, 2 Mond, 3 Sterne, 4 Wald, 5 Finsternis, 6 Blut, 7 Krieg, 8 Lust, 9 [Name], 10 [Wesenheit]
Adjektiv [W8] 1 blutend, 2 finster, 3 mächtig, 4 allmächtig, 5 betörend, 6 erhaben, 7 krank, 8 liebend

Aus diesen Begriffen wird der Name des Kultes frei zusammengesetzt oder ausgewürfelt. So können beispielsweise „Die Töchter des erhabenen Blutes“ auch „Die erhabenen Töchter des Blutes“ sein. Alleine der Name sollte bereits die Kreativität und die Tätigkeit des Kultes begreifbar machen, denn wer hat nicht direkt bei „Den mächtigen Keulen der Lust“ ein Bild vor Augen?

Weitere Beispiele

Erwählte [Wesenheit] blutend – Die Erwählten des blutigen Stieres
 finster Mond Töchter – Töchter des Finstermondes
 sterne krank [Waffe] – Die kranken Klängen der Sterne

2. Größe [W6]

1 Die Familie des Kultgründers, 2 abgelegenes Dorf, 3 mehrere Dörfer, 4 Stadt, 5 mehrere Städte, 6 überall

3. Status [W8]

1 geduldet, 2 misstraut, 3 begrüßt, 4 verlacht, 5 ignoriert, 6 gehasst, 7 gefürchtet, 8 geliebt

4. Struktur [W6]

1 demokratisch, 2 absolut, 3 hierarchisch, 4 anarchistisch, 5 gerontokratisch, 6 Pornokratie

5. Wo zu finden? [W12]

1 Gebirge, 2 Meer, 3 Wüste, 4 Wasser, 5 Wald, 6 Hügel, 7 Dschungel, 8 bei Tieren, 9 Städte, 10 Dorf, 11 nomadisch, 12 Kloster

6. Ziele [W12]

1 Reichtum, 2 Krieg, 3 Erleuchtung, 4 Liebe, 5 Aufmerksamkeit eines höheren Wesens, 6 Orgien, 7 Frieden, 8 Weltherrschaft, 9 Macht, 10 Land, 11 Erhabenheit, 12 würfle 2x

7. Eigenheiten [W10]

1. Die Mitglieder dürfen nur Kleidung aus Tieren tragen, die sie selbst erschlagen haben.
2. Selbstverstümmelung führt zu Selbsterkenntnis!
3. Kleidung ist unnatürlich und muss gemieden werden.
4. Bevor man einem Feind eine Wunde zufügen darf, muss er erst die Geschichte der Vorfahren gehört haben.
5. Der erste Bissen und der erste Schluck einer Mahlzeit müssen wieder ausgespuckt werden.
6. Enten sind die Boten einer höheren Macht und verdienen Respekt und Anerkennung.
7. Alles was man erlebt ist nur ein Traum.
8. Man kann die Macht eines Menschen mit Hilfe von Steinen messen.
9. Das heilige Tier muss in Bildern auf dem Körper zu finden sein.
10. Jede Rede muss mit einer offensichtlichen Feststellung begonnen werden, wie „Du hast dunkle Haare!“ oder „Es regnet nicht.“

Machen wir mal mit den Töchtern des erhabenen Blutes weiter. Dieser Kult ist zwar überall zu finden, aber auch überall verlacht, da er nur eine sehr anarchistische Struktur aufweist. Die Töchter des erhabenen Blutes bevorzugen es, sich in Dörfern niederzulassen und dort nach Reichtum zu streben. Mit diesem Reichtum soll man sich dann aus dem Traum freikaufen können, indem man sein ganzes Leben gefangen ist.

Und jetzt kommt der kreative Teil! Wie versuchen sie mit ihrem erhabenen Blut Reichtum zu erlangen? Sonderlich eindrucksvoll kann es nicht sein, sonst wären sie nicht verlacht. Und wenn sie gefährlich wären, könnte man sie auch nicht überall finden. Vielleicht versuchen sie sich ja an seltsamen Ritualen, die nur ein paar Tage im Monat Wirkung zeigen ...

VERPRASSEN

Um die Verprassen-Tabelle sinnig einsetzen zu können, müssen die Settingregeln für Wohlstand greifen (SWAE, S. 144). Jeder Charakter hat zwischen Abenteuern die Möglichkeit seinen Wohlstandswürfel um eine Stufe zu senken, um eine Karte für die folgenden Tabelle zu ziehen. Als zusätzlicher Anreiz kann die SL dafür einen teilweisen oder vollen Aufstieg des Charakters zulassen. Wenn man seinen Reichtum verprasst, zieht man eine Pokerkarte für ein zufälliges Ereignis (oder die SL zieht verdeckt Karten für die Charaktere und bestimmt daraus eine neue Geschichte, je nach dem, worauf sich die Gruppe einigt).

Karte Ergebnis

- 2 **Bestohlen!** – Der Charakter erwacht und muss feststellen, dass sein Wohlstandswürfel um eine weitere Stufe reduziert wurde!
- 3 **Sieg!** – Der Charakter erwacht und sein Wohlstandswürfel ist um eine Stufe gestiegen, kann sich aber nicht erinnern, warum.
- 4 **Das ist mir noch nie passiert ...** – Der Charakter erwacht in einem unbekanntem Bett und muss feststellen, dass einige Leute furchtbare Lügen über seine Tüchtigkeit zwischen Laken verbreiten! Er erhält –2 auf Überreden gegenüber Charakteren seines bevorzugten Geschlechts für die Sitzung.
- 5 **Hengst!** – Der Charakter erwacht neben einigen Leuten, die von seiner oder ihrer Darbietung letzte Nacht sehr beeindruckt sind. Er erhält +2 auf Überzeugen gegenüber Personen, die sich mit ihm auf ein Abenteuer einlassen würden.
- 6 **Dicker Kopf** – Die Feier war irgendwie härter als sonst. Der Charakter erleidet zwei Stufen Erschöpfung (–2 auf alle Proben), die jeweils nach 1W6 Stunden verschwinden.
- 7 **Alles Pussies!** – Feiern wie ein Wahnsinniger und am nächsten Morgen frisch wie ein Abstinenter! Der Charakter erleidet zwar keine Erschöpfung, dafür aber für den Rest des Tages –2 auf soziale Proben gegenüber allen, die einen Dicken Kopf haben.
- 8 **Wie nennst du mich?** – Es kommt zur Kneipenschlägerei, in die sich 3W6 weitere Gäste gegen die Spielercharaktere einmischen.
- 9 **Du hast da was** – Der Charakter erwacht mit einer neuen, höchstens handtellergroßen Tätowierung. Das Motiv wird vom Spieler rechts von ihm und der Ort vom Spieler links bestimmt.
- 10 **Übertrieben** – Ziehe zwei weitere Karten und wende beide auf den Charakter an.
- Bube Neuer Feind** – Der Charakter hat es sich während der Feier mit jemandem wichtigem ziemlich versaut. Der Charakter erhält den **Nachteil Feind (leicht)** (SWAE, S. 24).
- Dame Neuer Freund** – Der Charakter hat jemanden so beeindruckt, dass er ihn (oder sie) nun als einzelnen Gefolgsmann erhält. Es gelten die gleichen Regeln wie für das Talent **Gefolgsleute** (SWAE, S. 46).
- König Wo bin ich?** – Der Charakter wacht irgendwo auf, ohne zu wissen, wie er dorthin gelangte, aber mit der spontanen Erkenntnis, dass er sich Ärger eingebrockt hat. Das kann das Schlafgemach der (vormals) Jungfrauenpriesterin sein, eine Sklaven-Galeere, neben einer Leiche oder die karge Zelle unter der örtlichen Arena.
- Ass Ich mache wo mit?** – Der Charakter ist nun Mitglied in einem örtlichen Kult, Gilde, Kriegszug oder sonstigen Vereinigung. Seine neuen Kameraden erwarten, dass er etwas für sie tut und nach ihren Regeln lebt.
- Joker Wieder etwas gelernt!** – Der Charakter lernt neue Leute kennen, hört unglaubliche Geschichten und kann sich in Wettbewerben beweisen. Die Erfahrungen zeigen sich in einem zusätzlichen Aufstieg für das Saufgelage!