

Wir alle kennen das Problem:

Wir wollen, dass die Gruppe einem NPC begegnet, weil das irgendwie realistisch ist, haben aber keine realistische Idee, was dieser NPC für ein Typ sein sollte. Ich will hier einige Tabellen darstellen, mit denen man Informationen auswürfeln kann, wenn man sie braucht. Die Tabellen sind so aufgebaut, dass man nicht alle Tabellen auswürfeln muss, sondern oft nur die eine Tabelle auswürfeln muss, von der man die Informationen haben will.

Der modulare Aufbau soll zusätzlich noch sicherstellen, dass man einzelne Teilergebnisse festlegen kann, wenn man für das Abenteuer ein bestimmtes Ergebnis braucht, oder auch dass man bei eigentlich gut ausgearbeiteten NPCs, die Eigenschaften, die nicht ausgearbeitet sind, die man aber braucht, nachwürfeln zu können.

Wir alle kennen das Problem:

Wir wollen, dass die Gruppe einem NPC begegnet, weil das irgendwie realistisch ist, haben aber keine realistische Idee, was dieser NPC für ein Typ sein sollte. Ich will hier einige Tabellen darstellen, mit denen man Informationen auswürfeln kann, wenn man sie braucht. Die Tabellen sind so aufgebaut, dass man nicht alle Tabellen auswürfeln muss, sondern oft nur die eine Tabelle auswürfeln muss, von der man die Informationen haben will.

Der modulare Aufbau soll zusätzlich noch sicherstellen, dass man einzelne Teilergebnisse festlegen kann, wenn man für das Abenteuer ein bestimmtes Ergebnis braucht, oder auch dass man bei eigentlich gut ausgearbeiteten NPCs, die Eigenschaften, die nicht ausgearbeitet sind, die man aber braucht, nachwürfeln zu können.

Die Tabelle hat relativ viele Situationen, die auch als Abenteueranfang geeignet sind. Diese Aufhänger können dann schnell abgehandelt werden, dadurch, dass die Abenteuer beispielsweise das Treffen sprengen, und Bösewichte töten/an die Stadtwache übergeben... Aber sie bieten dem Spielleiter auch die Gelegenheit, einen neuen Handlungsstrang zu eröffnen, wenn er entsprechende Spontaneität und Kreativität einbringt. Solche Begegnungen sind mit einem \* gekennzeichnet. Sie können neu gewürfelt werden, wenn der SL gerade keine Idee hat, sie umzusetzen. Gerade für Sandboxing können sie aber eine Bereicherung sein.

Ich hoffe, dass euch diese Tabellen beim Erstellen von Zufallsbegegnungen, die ein Eigenleben haben, helfen. Ich freue mich sehr über Kritik und Erweiterungsvorschläge, und auch über Hinweise auf Rechtschreibfehler (mit genauer Angabe wo).

### Tabellen, die man vor der Begegnung auswürfeln sollte

Diese Tabellen sollten immer gewürfelt werden, weil sie das Auftreten der Gruppe und ihr Verhalten so maßgeblich beeinflussen, dass die Ergebnisse für das Ausspielen in jedem Fall relevant sind.

#### Gruppentyp

Um welche grundlegenden Typ von Gruppe handelt es sich eigentlich. Diese Tabelle ist für viele Anschlussstabellen wichtig.

W20	Straße/Platz	Hauptstraße	Seitengasse	Dorf	Kleiner Weg	Wildnis	Ruine/Dungeon/Geheimgänge
	(Stadt)	(Überland)	(Stadt)		(Dorfnähe)		Seltsame Orte
1-5	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP
6-10	EP	RG	EP	EP	EP	ER	GT*
11-15	OG	OG	EP	OG	OG	OG	OG
16-17	AD	AD	AB	RG	RG	RG	AB
18	BE	BE	BE	BE	BE	BE	AG
19	BE	BE	GT*	BE	BE	GT*	AG
20	AG	AG	AG	AG	AG	AG	AG

Bedeutung der Kürzel:

**EP:** Einzelne Person, alle Eigenschaften werden ganz normal ausgewürfelt.

**RG:** Reise Gruppe, 2W6 Personen, die nicht viel mit einander zu tun haben, außer dass sie zum Schutz vor Räubern gemeinsam reisen. Die Eigenschaften von Personen werden für jede Person einzeln gewürfelt.

**ER:** Eremit, eine einzelne Person. Beruf ist Jäger und Sammler, würfle Charakterklassen 1W10(1-5:Wa,6:Tm,7:Sc,8:Dr,9:Wh,0:Ws)

**GG:** Geheimes T. Das Ziel/Grund des Treffens wird aus gesonderten Tabellen gewürfelt. Es gilt ein Ziel für alle 2W10 Teilnehmer.

**OR:** Organisierte Gruppe, die sich trifft. Das Ziel/Grund des Daseins wird aus gesonderten Tabellen gewürfelt. Es gilt ein Ziel für alle 3W6 Mitglieder.

**AD:** Adelige mit 2W20 Leuten Gefolge. Der ungefähre Rang lässt sich an der Größe des Gefolges schätzen. Adelige sind auf öffentlichen Plätzen quasi immer auf der Durchreise.

**AB:** Abenteurer (Einzelperson), meiste Eigenschaften werden ganz normal gewürfelt. +1W6 auf Grad, Ziel wird aus gesonderter Tabelle gewürfelt.

**AG:** Abenteurergruppe (3W4 Personen), Eigenschaften werden wie AB gewürfelt. Das Ziel wird nur einmal gewürfelt, und gilt für alle.

**BE:** Ein alter Bekannter, der Spielleiter kramt in seinen Erinnerungen, welchen bereits bekannten NPC man hier in der Gegend treffen könnte.

#### Ziel / Grund des Daseins

Diese Tabelle gibt Einblick darein, was die Personen an dem Ort suchen, an dem man sie trifft. Je nach Ort kann es sein, dass das Ergebnis unlogisch ist, dann wird noch mal gewürfelt. Die meisten Gruppentypen (EP, RG, ER) würfeln aus der ersten Tabellen. Andere Gruppen würfeln aus gesonderten Tabellen.

W10|Ziel

1-3|Die Person ist auf dem Weg zu ihrer Arbeit, oder nach Hause von ihrer Arbeit

4-5|Die Person will einkaufen.

6-8|Die Person geht hier ihrer Arbeit nach

9 |Die Person will hier etwas feiern (wenn gerade ein Feiertag ist, dann den, sonst würfle aus der Tabelle Feste)

10 |Die Person will hier spazieren gehen / entspannen.

#### Tabelle für Abenteurer (Gruppentyp AB oder AG)

W10|Ziel

1-3|Die Abenteurer suchen Aufträge

4-5|Die Abenteurer suchen nach Zeugen, für etwas was hier vor kurzem passiert ist. (Wenn dem SL nichts einfällt, kann er hier aus der Tabelle für geheime Treffen würfeln, um sich zu inspirieren) \*

6 |Die Abenteurer sind auf dem Weg zu einem anderen Ort, wo sie Hinweise vermuten.

7 |Die Abenteurer beobachten jemand\*

- 8 |Die Abenteurer Suchen eine Person\*
- 9 |Die Abenteurer Suchen einen Gegenstand/Spuren.\*
- 10 |Die Abenteurer versuchen das selbe Problem zu lösen, wie wie die Spielergruppe.

**Tabelle für Geheime Treffen (Gruppentyp GT)**

W100 |Teilnehmer des Geheimtreffens und ihr Ziel

- 1- 2|Eine Sekte oder Religiöse Minderheit will ein normales Gebet sprechen,
- 3- 4|Eine Sekte oder Religiöse Minderheit begeht eine Festtag
- 5- 6|Eine Sekte oder Religiöse Minderheit Will kleines Opfer darbringen (kleine Geldsummen, Speisen etc)
- 7- 8|Eine Sekte oder Religiöse Minderheit führt eine Priesterweihe Durch
- 9-10|Eine Sekte oder Religiöse Minderheit Will ein großes Opfer darbringen (große Geldsummen, Magische Gegenstände)
- 11-12|Eine Sekte oder Religiöse Minderheit lauscht der Predigt, lehrt und lernt neues über den Glauben.
- 13-16|Eine Räuberbande Trifft sich für Organisatorische Absprachen.
- 17-20|Eine Räuberbande Trifft sich zur Beuteaufteilung
- 20-24|Ein Auftragsdieb / Einbrecherteam nimmt einen Auftrag entgegen.
- 25-28|Ein Auftragsdieb / Einbrecherteam tauscht beute gegen Lohn
- 29-34|Es wird Hehlerware gehandelt
- 35-40|Es werden Drogen gehandelt
- 41-46|Orcmänner geben Waren an Orcs weiter
- 47-48|Es wird ein Mordauftrag an ein Assasinen oder ein Assasineteam gegeben.
- 49-50|Ein Assasine oder Assasineteam bekommt den Vereinbarten Lohn.
- 51-54|Eine Entführte Person soll gegen ein Lösegeld ausgetauscht werden.
- 55-56|Es werden Friedensverhandlungen zwischen Maffiaclans geführt.
- 57-58|Geheimdienstler Tauschen Geiseln aus.
- 59-64|Gesuchte Personen (gesetzlose, Verurteilte) verstecken sich hier.
- 65-68|Ein Hexenzirkel trifft sich zu Taktischen Besprechung
- 69-73|Ein Hexenzirkel trifft sich zu einem Finsteren Ritual
- 74 |Ein Hexenzirkel feiert die Aufnahme eines neuen Mitgliedes
- 74-77|Eine rechtsextreme Politische Gruppierung trifft sich zum Feiern/Kontakte pflegen
- 78-80|Eine rechtsextreme Politische Gruppierung trifft sich und plant einen Anschlag/Randaleakt
- 81-83|Eine rechtsextreme Politische Gruppierung trifft sich um zu Anschlag/Randaleakt aufzubrechen.
- 84 |Eine rechtsextreme Politische Gruppierung nimmt ein Neues Mitglied auf.
- 85-87|Eine linksextreme Politische Gruppierung trifft sich zum Feiern/Kontakte Pflügen
- 88-90|Eine linksextreme Politische Gruppierung trifft sich und Plant einen Anschlag/"Umverteilungs"aktion
- 91-93|Eine linksextreme Politische Gruppierung trifft sich um zu einem Anschlag/einer "Umverteilugs"aktion aufzubrechen.
- 94 |Eine Linksextreme Politische Organisation nimmt ein neues Mitglied auf.
- 95-96|Eine Friedensorganisation trifft sich zum Feiern/Kontakte Pflügen
- 97-99|Eine Friedensorganisation trifft sich zum Planen Politischer Aktionen
- 00 |Eine Friedensorganisation feiert die Aufnahme eines Neuen Unterstützers.

**Tabelle für Organisierte Gruppen (Gruppentyp = OG)**

W8 |Ziel

- 1-3|Stadtwache auf Patroullie
- 4 |Millitäische Einheit während der Truppenverlegung
- 5 |Handelszug
- 6 |Räuberbande
- 7 |Forschungsexpedition
- 8 |Pilgergruppe

**Herkunft**

Die Herkunft ist meist an der Kleidung deutlich erkennbar. Wenn man mit Ausländern Spricht, merkt man das Am Accent.

Je Nach Gruppentyp, dem man Begegnet, und je nach Ort, gibt es Verschiedne Wahrscheinlichkeiten, dass es sich um Einheimische Handelt.

Ort	Dorf/Land	normale Stadt	Hafenstadt	am Hafen/Handelskontor
EP, RG, ER, OR, AD	99%	98%	95%	90%
GG	98%	95%	90%	85%
AB, AG	50%	45%	40%	30%

Wenn es keine Einheimischen Sind, muss aus dieser Tabelle gewürfelt werden, woher sie kommen:

W100 |Herkunft

- 1-10|Nachbarstaat im Norden
- 11-20|Nachbarstaat im Osten
- 21-30|Nachbarstaat im Süden
- 31-40|Nachbarstaat im Westen
- 41-45|Elf
- 45-47|Waldgnom
- 48-49|Berggnom
- 50-55|Zwerg
- 56-60|Halbling
- 61-80|Anderer Staat auf dem gleichen Kontinent.
- 91-00|von einem Anderen Kontinent.

## Verhaltensziel gegenüber der Spielergruppe

Bei Allen Gruppen kann es Passieren, dass sie etwas von den Spielern wollen. bei den Geheimen Treffen lässt sich schon Am Zweck des Treffens bestimmen, wie sie Reagieren, wenn sie auf die Abenteurer Treffen. Bei den Anderen Lässt sich anhand dieser Tabelle auswürfeln, was sie von den Abenteurer wollen.

### W100 | Was wollen sie Von der SC-Gruppe

- 1-30 | Die Menschen wollen von den SCs in Ruhe gelassen werden, und sich nicht mit ihnen befassen.  
| ein freundlicher Gruß, aber mehr ist nicht drin.
- 31-60 | Den Menschen sind die SCs egal, sie lassen sich aber auf Smalltalk ein, wenn die SCs es versuchen, und beantworten Triviale fragen (wie sieht die Straße in eure Richtung aus etc.)
- 61-70 | Falls die SCs durch Verhalten oder Kleidung auffällig sind/Exotisch wirken, werden sie neugierig gefragt, woher sie kommen und was sie so machen.
- 71-80 | Falls die SCs durch Verhalten oder Kleidung auffällig sind/Exotisch wirken, werden Sie Skeptisch beäugt, und vorsichtig gefragt, was sie hier zu suchen haben.
- 81-95 | Die Begegnung versucht mit den SCs entsprechend ihres Berufes geld zu verdienen  
| (Händler versuchen den SCs was zu verkaufen, Söldner wollen bei ihnen Anheuern,  
| Diebe versuchen sie aus zu rauben und ähnliches).
- 96-97 | Die Begegnung (bei Gruppen einer aus der Gruppe) versucht mit einer Spielerfigur zu flirten.
- 98-99 | Die Begegnung will Dinge über das Aktuelle Abenteuer wissen, weil sie selbst ein Interesse an der Lösung hat.\*
- 100 | Die Begegnung will die Hilfe der Abenteurer in Anspruch nehmen (Die Begegnung ist Questgeber).\*

## Eigenschaften die Erst bei Bedarf gewürfelt werden

Diese Eigenschaften muss der SL erst auswürfeln, wenn sie Konkret gebraucht werden... man kann sie natürlich im Voraus auswürfeln. Dann artet der Aufwand aber aus. Manche Sachen, wie die Fragen nach dem Genauen aussehen, nehmen die Figuren zwar immer war, in Gruppen, wo die Spieler nicht Standardmäßig nachfragen, braucht man es aber nicht immer zu wissen. In Gruppen, wo dass immer nachgefragt wird, sollte man das Natürlich im Voraus würfeln.

### Aussehen

Wie Gut jemand aussieht wird ganz normal mit 1W100 ausgewürfelt. Für Weitere Details gibt es hier Tabellen.

### Haarfarbe

Bei der Haarfarbe können Unterschiede zwischen Volksgruppenzugehörigkeiten berücksichtigt werden, indem hellhaarige Volksgruppen gewürfelt werden, wie Volksgruppen einer Kategorie Nördlicher.

W10 | Südsiaro | Mittelsiaro, Lamarin | Südvesternesse, NordSiaro | NordVesternesse, hoher Norden Siaros

1	Braun	Hellblond	Rot	Rot
2-3	Braun	Dunkelblond	Hellblond	Hellblond
4-7	Schwarz	Braun	Hellblond	Hellblond
8-9	Schwarz	Schwarz	Dunkelblond	Hellblond
10	Schwarz	Schwarz	Schwarz	Hellblond

### Kleidung

W4	Unterschicht	Volk	Mittelstand	Adel
1	Lumpen	Angerissene	Arbeitskleidung	Schlichte Kleidung
		Arbeitskleidung	Schlicht, alt	Gedeckte Farben
2	Lumpen	Arbeitskleidung,	Arbeitskleidung	Feine Kleidung
		Braun, Dreckig	Schlicht, Neu	Helle Farben
3	Angerissene	Arbeitskleidung	Feine Kleidung	Feine Kleidung
	Arbeitskleidung	Schlicht, Alt	Gedeckte Farben	Bunte Farben
4	Arbeitskleidung	Arbeitskleidung	Feine Kleidung	Feine Kleidung & schmuck
	Braun, Dreckig	Schlicht, Alt	Bunte Farben	Bunte Farben

### Besonderheit im Gesicht

- W20 | Besonderheit
- 1 | Narbe (dezent)
  - 2 | Narbe (unansehnlich)
  - 3 | Muttermal
  - 4 | Sommersprossen
  - 5 | Schweinsäuglein
  - 6 | Segelohren
  - 7 | Grobe Züge
  - 8 | Doppelkinn
  - 9 | Sonnenbrand (in Alba nochmal würfeln 🤪)
  - 10 | Schiefes Kinn
  - 11 | sehr Weiche Züge
  - 12 | Starke Lachfalten
  - 13 | Grübchen
  - 14 | Starke Grübelfalten
  - 15 | Zwei Auffälligkeiten (jeweils einzeln würfeln, Würfe ab 16 wiederholen)
  - >16 | Allerwelts Gesicht.

## Hintergrund

### Stand

Der Stand wird nach den Tabellen im KOD ausgewürfelt. Für NPCs die keine Haben, gilt als Modifikator +0 auf den W100;

### Beruf

Der Beruf wird abhängig davon ermittelt, ob man aus der Stadt oder vom Land kommt.

Vor dem Auswürfeln bedenke, dass in den Meisten Ländern meist nur die Männer arbeiten, der Beruf von Frauen also zu 95% Hausfrau ist.

W100	Beruf, Land	Beruf, Stadt
1	Anstreicher	Gaukler
2-8	Feldarbeiter	Angestellter/Beamter
9	Aufseher	Gelehrter/Wissenschaftler oder Gildenzauberer
10	Bauer	Schreiber
11	Bauer	Scharlatan
12-13	Bauer	Schlachter
14	Bauer	Schmuggler
15	Bauer	Schlosser
16	Bauer	Schneider
17	Bauer	Seiler
18	Bauer	Vorkoster
19	Bauer	Leibwächter
20-21	Bauer	Söldner
21-24	Bauer	Wagner
24-26	Bauer	Heiler
27-30	Bauer	Zimmermann
31	Bergführer	Anstreicher
32	Bergarbeiter	Apotheker
33	Bootsbauer	Arzt
34	Brauer	Aufseher
35	Dachdecker	Barbier
36	Diener	Künstler
37	Färber	Bootsbauer
38	Falkner	Brauer
39-40	Fallensteller	Bäcker
41-44	Fischer	Händler
45	Flößer/Fährmann	Dachdecker
46	Fuhrmann	Diener
47	Gerber	Dolmetscher
48	Schmied	Einbrecher
49	Hebamme	Färber
50	Herold/Bote	Herold/Bote
51-60	Hirte/ Viehzüchter	Arbeiter
61	Imker	Flößer/Fährmann
62-64	Jäger	Schmied
65	Knappe	Folterknecht
66	Köhler	Gärtner
67-68	Krämer	Fuhrman
69	Kräuterhändler	Geldverleiher
70	Kutscher	Gerber
71	Prediger	Glöckner
72-77	Müller	Stadtwache
78	Musikant	Hebamme
79	Dieb	Räuber
70-72	Räuber	Dieb
73-74	Wirt	Wirt
75	Schneider	Hehler/Dealer
76	Seiler	Jurist
77	Händler	Seemann
78	Späher	Knappe
79	Verwalter	Müller
81	Verwalter	Märchenerzähler
82	Verwalter	Fremdenführer
81-82	Wilderer	Bauarbeiter
83	Heiler	Koch
84	Zimmermann	Prediger
85	Bäcker	Leibwächter
86-90	Bettler	Tagelöhner
91-00	Tagelöhner	Bettler

### Familienstand

Diese Tabelle ist erdacht für Alba, in Ländern wo Das Familienkonzept anders ist (beispielsweise die Eheliche Treue nicht so gilt), muss sie Angepasst werden.

#### W10| Familienstand (Ehe und Kinder)

- 1 | Allein, Kinderlos
- 2 | Verlobt, Kinderlos,
- 3 | Verheiratet, Kinderlos
- 4-7| Verheiratet, 1W6 Kinder
- 8 | Verwitwet, keine Kinder
- 9-0| Verwitwet, 1W6 Kinder

#### W6| Familien stand (Elternhaus)

- 1 | beide Eltern Tod
- 2 | Ein zu Pflegendes Elternteil lebt, ein Elternteil Tot
- 3 | Ein gesundes Elternteil, ein Elternteil Tot
- 4 | Zwei Pflegebedürftige Eltern.
- 5 | Ein Elternteil pflegt das andere.
- 6 | Zwei gesunde Eltern.

### **Persönlichkeit**

Der Teil Persönlichkeit bietet mehrere Tabellen zu Charakter und Befinden. Diese Sollten gewürfelt werden, spätestens wenn die Abenteurer im Gespräch auf Persönliche Dinge zu Sprechen kommen.

### **Charakterzüge**

Jede Person hat 1W3 Charakterzüge

#### W30| Charakterzug

- 1 | Offenherzig
- 2 | Neugierig
- 3 | Unsicher
- 4 | Selbstbewusst
- 5 | Egoistische
- 6 | Rational
- 7 | Impulsiv
- 8 | Optimistisch
- 9 | Pessimistisch
- 10 | Liebevoll
- 11 | Redet gern
- 12 | Introvertiert
- 13 | Streng Religiös
- 14 | Angeber
- 15 | Bescheiden
- 16 | Genügsam
- 17 | Gierig
- 18 | Flirtet gern
- 19 | Ruhig
- 20 | Aufgeregt
- 21 | hält sich für was besseres
- 22 | Freundlich
- 23 | Hilfsbereit
- 24 | Selbstlos
- 25 | ungeduldig
- 26 | geduldig
- 27 | Besserwisser
- 28 | lässt nicht ausreden
- 29 | immer was zu Meckern
- 30 | immer ein Flotter Spruch

### **Emotion**

wenn das Ergebnis nicht zu Ergebnis von 'Was jemanden Bewegt' passt, wird der Wurf der beiden, der als zweites stattfand wiederholt.

#### W10| Gefühl

- 1 | Wut
- 2 | Freude
- 3 | Belustigung
- 4 | Langeweile
- 5 | Sorge
- 6 | Angst
- 7 | Spannung
- 8 | Verunsicherung
- 9 | Entspannung
- 10 | Hoffnung

### **Was jemanden Bewegt**

Dinge die Der Person, die Man Gerade trifft durch den Kopf gehen, und die Sie vielleicht erwähnt, wenn man sie nach ihrem Befinden Befragt. Wenn das Ergebnis nicht zu der 'Emotion' passt, wird der Wurf der beiden, der als zweites Stattfand, wiederholt.

#### W? | was jemanden beweg

- 1 | Ein Guter Freund ist Krank

2 | Ein Freund ist vor Kurzem gestorben  
3 | Derjenige hat Schulden  
4 | Der Arbeitsplatz ist nicht Sicher  
5 | Man Grübelt über den Tod  
6 | Das Leben Scheint sinnlos  
7 | Die Politische Lage ist instabil  
8 | Man hat sich mit dem Ehepartner Gestritten  
9 | Man hat angst vor der Steigenden Kriminalität  
10 | Das Wetter ist Schlecht für die Ernte, die Lebensmittel werden Teurer  
11 | Man hat im Glücksspiel verloren  
12 | Es gibt Gerüchte über die lokal Prommies.  
13 | Angst vor Hexern  
14 | Glaubenskrise, man Fragt sich, ob Gott einem Noch Zuhört  
15 | Man hat beim Glücksspiel viel Gewonnen  
17 | Die Ernte ist Gut  
18 | Eine Spirituelle Erfahrung hat den Eigenen glauben bereichert /  
| man ist sich sicher, dass ein Gebet erhört wurde.  
19 | Man hat einen Neuen Freund Gefunden  
20 | In der Familie ist ein Kind geboren Wurden  
21 | man Feiert morgen Geburtstag  
22 | Die Steuern sind Gestiegen, man weiß nicht wie man es Bezahlen soll  
23 | Die Steuern sind Gesunken  
24 | Der Betrieb in dem Man Arbeitet hat einen Großen Auftrag bekommen  
25 | Man ist Befördert Worden  
26 | Man hofft bald befördert zu werden  
27 | Man Hat einen Netten Menschen Kennengelernt  
28 | Die Ernten werden Dieses Jahr gut  
29 | Jemand verwandtes hat Geheiratet  
30 | Man Hat am Abend zuvor wundervoll mit Freunden gefeiert - und es war den Kater wert