

1W40 Normale Leute für weirde Fantasy

Wenn alles weird ist, ist nichts weird. Deswegen sollte es selbst in einer von unerklärlichen übernatürlichen Phänomenen bevölkerten Welt genügend bodenständige NSCs geben. Nur weil ihnen übernatürliche Elemente fehlen, heißt das nicht, dass sie langweilig sein müssen. Im Gegenteil können normale Menschen, die in ihrem Leben höchstens Legenden über blutrünstige Werwölfe, sagemumwobene Schwerter und wahnsinnige Zauberer gehört haben, eine willkommene Abwechslung in der Kampagnenwelt darstellen. Durch ihre Furcht, ihre Naivität oder ihre Unwissenheit wird nicht nur das Magische magischer, sondern die Charaktere bekommen vor Augen geführt, wie viel mehr sie doch wissen als der gemeine Bürger, ja selbst als die Reichen und Mächtigen. Dies hilft dabei, die Charaktere als kompetente und wichtige Personen innerhalb der Kampagnenwelt herauszustellen.

Deswegen hier 1W40 normale Menschen, die auf der Reise durch eine mittelalterliche Fantasywelt getroffen werden können. Würfle 1W20 und nochmal 1W6, bei 1-3 auf 1W6 zum zum Ergebnis des 1W20 Wurfes die Zahl 20 dazuzählen, bei 4-6 nichts zum Ergebnis des 1W20 Wurfes dazuzählen (**Autoren: Tegres & Puklat**).

1. Bettelmönch. Der Bettelmönch gehört einem religiösen Orden an, der allen weltlichen Genüssen abgeschworen hat. Seine Mönche ziehen daher mittellos durch die Welt und leben von der Gnade und Barmherzigkeit der Menschen, die ihnen begegnen.

Würfel mit 1W4 um zu bestimmen, wie sich die Dankbarkeit des Bettelmönchs über milde Gaben äußert: (1) Er wird den guten Namen der Charaktere verbreiten, wohin auch immer er geht. (2) Er ist ein talentierter Handwerker und repariert einfache Gerätschaften oder flickt Kleidung. (3) Er kennt sich mit Heilkräutern, Salben und Verbänden aus und leistet medizinische Hilfe. (4) Er erzählt auf spannende Weise eine alte Sage.

2. Bote. Der Bote reitet durch das Land, um eine wichtige Botschaft in die Hauptstadt zu bringen. Für wenig Geld wird er auch eine Botschaft der Charaktere übermitteln. Würfel mit 1W4, um den Inhalt der Botschaft der Stadt

zu ermitteln. (1) Hilferuf nach Unterstützung im Kampf gegen eine feindliche Streitmacht oder Piraten. (2) Die Stadt steht wegen einer Pestilenz unter Quarantäne. (3) Verweigerung von Steuerzahlungen. (4) Ein verkannter Gelehrter machte eine bahnbrechende Entdeckung oder Erfindung.

3. Erbe(n). 1W6 Erben machen sich auf, um ein Erbe anzutreten. Würfel mit 1W6 aus, was sie geerbt haben. (1) Ein Gasthaus. (2) Eine Mine samt Schürfrechten. (3) Ein Handwerksbetrieb (4) Ein stattliches Vermögen in Gold/Edelsteinen/Schmuck/Möbeln etc. (5) Diverse Schuldscheine (6) Eine Schatzkarte

4. Fahnenflüchtige. 1W4 Fahnenflüchtige fliehen aus einem Krieg, der ihm Zuge einer Fehde zweier verfeindeter Grafschaften ausgebrochen ist. Würfel mit 1W4 um zu bestimmen, als was sie sich ausgeben. (1) Boten (2) Patrouille (3) Steuereintreiber (4) Bauern

5. Flüchtlinge. Den Charakteren begegnet ein Treck aus 2W12 Flüchtlingen. Würfel mit 1W6 aus, warum sie geflohen sind. (1) Angriffe von Banditen/Barbaren/Piraten/der feindlichen Nachbargrafschaft (2) Ausbruch einer Krankheit (3) Ernteauffälle (4) Naturkatastrophe (5) Religiöse Verfolgung (6) Weissagung vom Untergang der Heimat

6. Gelehrte. 1W3 Scholare sind zügig unterwegs. Würfel mit 1W6, um den Grund der Reise zu bestimmen. (1) Sie unternehmen eine Forschungsreise, um Pflanzen und Tiere zu katalogisieren. (2) Sie suchen einen Lehrmeister. (3) Sie reisen zu einer der wenigen Bibliotheken im Lande. (4) Sie flüchten vor den Häschern eines Grafen, der ihre Erkenntnisse unterdrücken will. (5) Sie wollen als Lehrer in einem Adelshaus anheuern. (6) Sie wollen sich als Schreiber in einer Stadt verdingen.

7. Handwerker auf der Walz. 2W3 Wandergesellen befinden sich auf Walz. Würfel mit 1W10 aus, um welche Art von Handwerkern es sich handelt. (1) Maler (2) Instrumentenbauer (3) Keramiker (4) Sattler (5) Seiler (6) Schneider (7) Steinmetz (8) Tischler (9) Zimmermann (10) Anderes Handwerk

8. Kaufleute. 1+1W4 Händler sind unterwegs, im Waren zu kaufen und zu verkaufen. Würfel mit 1W8, um zu bestimmen, welche besonderen Waren die Händler dabei haben. (1) Exotische Textilien (2) Seltene Kräuter (3) Waffen (4) Rauschmittel (5) Salz (6) Gewürze (7) Felle (8) Bernstein und Mineralien

9. Kranke. 1W3 Kranke in Begleitung von 1W3 Angehörigen erhoffen sich Heilung in einer größeren Stadt, wo ein Medikus ihr Leiden lindern könnte.

10. Künstler. Ein Künstler reitet zu seinem nächsten Auftrag. Würfel mit 1W4 die neue Tätigkeit des Künstlers aus. (1) Bildhauer (2) Minnesänger (3) Schauspieler (4) Tempelmaler

11. Lohnkämpfer. Ein Lohnkämpfer wurde angeheuert, um für eine reiche Person in einem gerichtlichen Zweikampf dessen Unschuld im wahrsten Sinne des Wortes zu erkämpfen. Würfel mit 1W4 den Auftraggeber und den Fall aus. (1) Ein Ritter, der wegen einer Verletzung nicht mehr kämpfen kann, und dem der Mord an seinem Bruder vorgeworfen wird. (2) Eine Witwe, die ihren Mann vergiftet haben soll. (3) Ein dicker Kaufmann, der Geld unterschlagen haben soll. (4) Ein unmündiger Jüngling, ein mutmaßlicher Geldfälscher.

12. Pilger. 2W10 Menschen befinden sich auf Pilgerreise. Würfel 1W4, um die Besonderheiten ihrer Pilgerreise zu bestimmen. (1) Sie haben ein Schweigegelübde abgelegt. (2) Sie geißeln sich selbst. (3) Sie predigen bahnbrechende philosophische Ideen. (4) Ihr ursprünglich angestrebter Wallfahrtsort wurde zerstört und so suchen sie nach einen adäquaten Ersatzziel.

13. Schausteller. Ein fahrender Jahrmarkt bestehend aus 1W12+10 Schaustellern zieht mit Planwagen umher. Würfel ein- oder mehrfach mit 1W6, um die Zusammensetzung zu bestimmen. (1) Artisten und Gaukler (2) Geschichtenerzähler und Schauspieler (3) Musiker und Tänzer (4) Puppen- und Schattentheaterspieler (5) Quacksalber und Wahrsager (6) Tierbändiger

14. Siedler. 10+1W20 Siedler ziehen aus, um sich eine neue Heimat aufzubauen.

15. Söldner. Ein Zug aus 10W6+10 Söldnern und 2W8 Marketendern macht gerade Rast. Würfel 1W4, um zu bestimmen, warum die Söldner unterwegs sind. (1) Sie wurden von einem Grafen für eine Fehde mit der angrenzenden Grafschaft angeworben. (2) Sie wurden von einer freien Stadt als Unterstützung für die Stadtwache angeworben. (3) Sie treten die Heimreise an. (4) Ihre Bezahlung steht noch immer aus und solange kämpfen sie nicht für ihren Auftraggeber.

16. Spion. Ein Spion reist in eine mit seinem Auftraggeber verfeindete Grafschaft, um sie auszukundschaften. Würfel mit 1W4, um zu bestimmen, als was sich der Spion tarnt. (1) Bote (2) Mönch oder Pilger (3) Quacksalber (4) Wanderarbeiter

17. Steuereintreiber. Ein Schösser mit einem Gefolge von 2+1W3 reist in die Dörfer, um den Zehnt für den Grundherrn einzutreiben.

18. Tross eines Adligen. Ein Adliger mitsamt seiner Gefolgschaft aus 2W6 Personen reist durch das Land. Würfel mit 1W6 den Grund dafür aus. (1) Die Hochzeit eines der Kinder. (2) Die Trauerfeier für einen verstorbenen Verwandten. (3) Die Ritterweihe eines Knappen. (4) Eines der Kinder wird in die Obhut eines anderen Adligen gegeben. (5) Eine Vergnügungsreise zu einem bekannten Badehaus. (6) Eine Bildungsreise zu einer bekannten gelehrten Frau.

19. Wanderarbeiter. 1W12 Wanderarbeiter sind auf dem Weg in die nächste Stadt oder in ein größeres Dorf, um Arbeit zu suchen. Würfel mit 1W8, um die Beschäftigung zu bestimmen. (1) Buckelkrämer/Hausierer/Kiepenkerl (2) Erntehelfer (3) Kammerjäger (4) Kesselflicker (5) Lumpensammler (6) Prostituierte (7) Scherenschleifer (8) Tagelöhner

20. Zöllner. 3+1W4 Zöllner eines Raubritters versuchen Reisenden einen horrenden Zoll abzapressen.

21. Ein Betrukener sitzt an einem Wegekreuz/unter einem Baum und scheint zu dösen, bis er den/die Charaktere sieht. Würfel 1w8: (1) Der Betrunkene faselt etwas davon, dass eine Person aus der Gruppe ihm die Frau gestohlen habe und dafür nun büßen würde. Natürlich wusste er, dass er an den Ort zurück kommen würde und nun sei der Tag der Abrechnung. Er zieht einen schartigen Dolch und beginnt damit herumzufuchteln (2) Der Betrunkene bittet die Gruppe um etwas zu trinken (natürlich nur Alkohol). Ihm sei schreckliches Unrecht widerfahren und er brauche einen „Schluck auf dieses Unrecht“. (3) Er ist orientierungslos und bittet um Richtungsangaben. Er will in seinen Heimatort zurück. Er kann oder will nicht erzählen, warum er dort nicht ist. Aber er will unbedingt zurück. Sollte man ihn begleiten? (4) Er bettelt die Gruppe um Geld an. Er wurde auf seiner Reise überfallen und all seines Geldes beraubt [sicherlich im Gasthaus], (5) er folgt der Gruppe auch wenn diese schneller ist als er. Er will von seinem Leben berichten. (6) Er springt auf, unterdrückt einen Schrei und versteckt sich hinter Steinen, Bäumen oder im Getreide eines benachbarten Feldes. Dabei stolpert er. Er hat keine offensichtlichen Wunden, wirkt aber als wäre er noch immer auf der Flucht - vor Räubern, Soldaten oder Geistern? (7) er hat all sein Geld beim Glücksspiel verloren und bittet die Gruppe ihm zu helfen es zurück zu bekommen. Zur Not würde er für sie auch Aufträge erledigen, solange er dabei Geld verdienen

könnte, (8) er wartet schon seit Stunden auf seine „Verlobte“. Sie habe versprochen ihn hier zu treffen, aber sie sei nicht erschienen. Er ist in tiefer Trauer und Verzweiflung.

22. Ein Barde. Er begleitet die Charaktere. Sollten sie interessant genug erscheinen, dann bietet er an sie zu begleiten und sie in Hymnen und Legenden zu verewigen. Erscheinen sie langweilig stimmt der Barde ein spöttisches Lied über die „lausigen Lakaien der Langweiligkeit“ an, die sein Werk so mühsam machen und geht in eine andere Richtung weiter.

23. Ein Herold mit 1w3 Begleitern ist auf dem Weg wichtige Nachrichten in jedem Dorf zu verkünden. Für den Inhalt der Botschaft wirf einen 1w4: (1) Der Steuersatz wird aufgrund einer schweren Notlage (Angriffe, Trauerfeier für den verstorbenen Herrscher, Missernte in anderen Teilen des Königreichs) von 10 auf 25% erhöht. Die Steuer wird zudem bereits vor dem Herbst fällig, (2) Der/die Herrscher/in verkündet die bevorstehende Hochzeit, die in weniger als 2 Wochen in der Hauptstadt/Verwaltungssitz stattfinden soll (ggf. wird auch nach einem Geschenk aus jedem Dorf verlangt), (3) Es wird ein Krieg/Friedenschluss verkündet, was entsprechende Reaktionen der Bevölkerung mit sich zieht, (4) Es wird verkündet, dass der Herrscher/die Herrscherin der Region in wenigen Wochen zur Jagd/zur Besichtigung der Ländereien oder wegen Krieg die Region bereisen wird. Es wird verlangt, dass jedes Dorf mindestens 1w100 Betten und Essen für entsprechend viele Personen für je 3 Tage bereit stellt.

24. Ein Wunderheiler/Bader. Ein klassischer Quacksalber ist mit seinem Karren auf dem Weg von Dorf zu Dorf. Für seine „Spezialität“ wirf 1w4: (1) Wundertinktur, die alle Leiden lindert; (2) Zahnbehandlungen - durch Wurzelziehen; (3) Wundbehandlungen. Wahlweise Verband mit Kräutern oder Entenfedern und Gänsezung; (4) „Chiropraktik“ - Er renkt alles wieder ein, egal ob es ausgerenkt war oder nicht „Danach können auch lahme wieder laufen!“

25. Der Dorfhirte - Etwas außerhalb des Dorfes verbringt der Tierhirte viel Zeit damit die Schweine bei der Eichel- und Buchemast zu hüten oder er bewacht das Federvieh des Dorfes. Der Job ist eintönig und erfordert meist nicht viel Verstand. Er/Sie ist nicht sonderlich helle, aber an Geschichten interessiert. Er/sie erzählt gerne Geschichten aus dem Dorf (von XY und YZ, die ganz bestimmt ein Verhältnis haben; aber auch von den Tieren und ihren Krankheiten). Man kann auch einiges nützliches über das Dorf und den Dorfwald erfahren. Viel mehr hat

die Person in ihrem Leben auch auch noch nicht gesehen. Man kann für Informationen bezahlen, indem man interessante Geschichten erzählt. Je interessanter, desto besser die Information.

26. Eine Gruppe von 1w6 Viehtreibern mit 1w20 Tieren (1w8 - (1) Rinder, (2) Schweine, (3) Schafe, (4) Gänse, (5) Ziegen, (6) Pferde, (7) exotisches Geflügel, (8) exotisches Wild). Sie treiben schon seit Jahren immer die gleiche Art Vieh von den Dörfern der Region wahlweise zum Markt oder zum Schlachthof in der Stadt. Sie können von den Essgewohnheiten und den billigen Unterkünften in der Stadt berichten als wären sie weitgereiste Personen. Sie kennen aber außer ihrem Heimatdorf und den wenigen Dörfern aus denen Sie das Tier abholen, eigentlich nicht viel mehr. Sollten Sie exotische Tiere treiben, halten sie sich für etwas sehr besonderes und verlangen, dass man ihnen Platz macht und sie mit vornehmsten Respekt behandelt. Schließlich sind sie keine „gewöhnlich Viehtreiber“. Wer das behauptet wird von ihnen verachtet oder bedroht. Wenn sie kein Vieh treiben (was in der Saison meistens viele Wochen in Anspruch nimmt), sind sie Tagelöhner oder einfach nur Säufer.

27. Eine Gruppe von 1w6 Holzfällern. Wirf 1w3: (1) Sie sind nach getaner Arbeit unterwegs nach Hause - natürlich mit dem Umweg über das nächste Gasthaus. Sie waren zwei Wochen im Wald und wurden gerade abgelöst. Sie können von den Vorkommnissen im Wald berichten (meistens ist das nicht viel besonderes). Sie sind aber sehr stark und exzellente Kartenspieler. (2) Sie sind auf dem Weg mit Proviant und Ausrüstung und frisch geschärften Äxten und Sägen in den Wald. Sie sollen dort ihre Kollegen ablösen, die bereits seit 2 Wochen dort arbeiten. 2 Wochen arbeiten, 4 Tage frei. (3) Ein Baum ist anders gefallen als der „Große John“ es erwartet hatte. Es hat ihn schlimm erwischt. Sie müssen ihn dringend zu einem Heiler bringen und seine Wunden versorgen lassen. Irgendwann musste dieser Tag kommen, John hat es nämlich immer besser gewusst, aber nie richtig gemacht. Zumindest wenn man seine Kollegen fragt.

28. Eine Gruppe von 1w4 Grabräubern sind unterwegs um nachts Gräber in Wäldern, an Wegrändern oder auf dörflichen Friedhöfen nach Wertvollem zu untersuchen. Wirf einen 1w4 um zu bestimmen als was sie sich tagsüber ausgeben: (1) Minenarbeiter, (2) Tagelöhner, (3) Totengräber, (4) Sie sind unabgestimmt und verstricken sich in Widersprüche (Tagelöhner, Bauern, Minenarbeiter, Mergelbauern, Torfstecher, ...)

29. An einem Fluss oder Bach befinden sich 1w3 Angler. Wirf einen 1w2: (1) Sie sind illegal am Angeln, da das Fischereirecht bei jemand anderem liegt. Sie fischen um zu überleben (Essen, Verkauf); (2) Sie haben den Auftrag des Dorfes, des Vogten/Grafen/Barons/... hier zu fischen und sind königstreu.

30. Eine Gruppe aus 1w8 Büttel oder Wachsoldaten. Sie sind unterwegs um (1w4): (1) ... Die Sicherheit auf den Wegen der Region sicherzustellen und sind gerade auf Patrouille (2) ... gegen eine Gruppe Wegelagerer vorzugehen, die in der Nähe ihr Unwesen treiben soll, (3) ... in einen bestimmten Ort um dort Recht zu sprechen oder einen vermeintlichen Straftäter zu verhaften, (4) ... die Sicherheit auf den Wegen sicherzustellen und sitzen am Wegrand, rauchen, schnitzen, schlafen, (5) ... ihren Sold aufzubessern verlangen sie Zölle mit einem fingierten Schreiben oder sehen sich als einzige (allmächtige) Exekutive und drohen den Reisenden mit Verhaftung, wenn Sie nicht wertvollen Besitz da lassen, (6) ... gerade 1w3 Häftlinge in die größere Stadt zu bringen (Anklagen könnten sein: Hexerei, Diebstahl, Mord, Viehdiebstahl, Wilderei, ...).

31. Ein Bautrupps aus einem Vorarbeiter und 1w6 Tagelöhnern/Bauern/Straftätern/Skalven ist unterwegs und repariert z.B. eine Brücke, bessert den Weg aus, zieht Bäume und Treibgut aus dem Fluss um diesen wieder schiffbar zu machen.

32. Zwei Wilderer sind (1w6: (1) Mit kleiner möglicherweise legaler Beute (Hasen, Kaninchen, kleines Geflügel), (2) ohne Beute aber mit offen sichtbaren verbotenen Fallen, (3) mit hochwertigen Bögen und für Wanderer zu vielen Seilen und Schlingen, (4) mit großer Beute (Hirsch, Reh), (5) offensichtlich verbotener Beute (Fasan, weißer Hirsch, prachtvoller Hirsch, ...) oder (6) mit besonderer Beute - einem Käfig mit einem unbekanntem Tier, einem unbekanntem Wesen) unterwegs. Wirf 1w4: (1) Sie scheinen nicht mit Bütteln oder hohen Herren zu rechnen, so offen wie sie unterwegs sind., (2) Sie geben sich als Jäger im Auftrag des Adels aus, (3) sie versuchen sich zu verstecken bzw. ihre Ausrüstung/Beute geheimzuhalten. Offensichtlich haben sie nicht mit Fremden gerechnet.; (4) Sie sehen es als ihr gutes Recht an ebenfalls zu jagen und sei es „nur um zu überleben“.

33. (am Fluss) Ein eine Gruppe aus 1w6 Kahnfahrern treideln ihre Boote (1w2: (1) flussaufwärts; (2) flussabwärts). Die 1w4 der Kähne sind voll beladen, die anderen leer und/oder reparaturbedürftig

Flussaufwärts - wirf 1w5: (1) Die Gruppe rastet, damit die Tiere sich erholen können, (2) Sie schlagen einen Treidelweg entlang des Ufers, da die Böschung abgerutscht ist, kommen sie so nicht weiter; (3) sie treiben ihre erholten Tiere locker den Fluss hinauf, (4) Sie prügeln ihre übermüdeten Pferde/Ochsen/Esel brutal an - ohne Rücksicht auf deren ausgemergelten Körper, (5) die Gruppe bieten einige Waren (zumeist Rohstoffe, Nahrung oder Werkzeuge) zum Kauf an („Alles was wir jetzt verkaufen müssen die Tiere nicht gegen die Strömung ziehen.“)

Flussabwärts - wirf 1w4: (1) Die Kähne treiben gemächlich flussabwärts und die Tiere stehen auf dem Kahn oder laufen locker an Land nebenher, (2) Die Kähne haben sich in Treibgut oder aufgrund eines Fahrfehlers verkeilt und stecken fest oder drohen sogar zu kentern, (3) Die Gruppe pausiert und repariert kleinere Schäden an (unbeladenen) Booten, (4) Die Gruppe bietet Waren an, die sie nicht verkaufen konnte zu günstigen Preisen an (zumeist Rohstoff, Nahrung, einzelne Werkzeuge), (5) die Boote legen an, um beschädigte Treidelwege auszubessern oder um Steine aus der Stromschnelle zu tragen, die z.B. durch einen Starkregen aus dem Gebirge in den Fluss gespült wurden.

34. Kinder - 1w4 Kinder sind auf oder abseits des Weges unterwegs. Wirf 1w7: (1) Sie spielen und tollern durch die Gegend, (2) Sie sehen zerrissen und eingeschüchtert aus. Vielleicht sind sie Ausreißer oder Flüchtlinge, oder einfach nur Kinder sehr armer Leute?, (3) sie betteln die Reisenden an, (4) sie scheinen für ihre Familien Pflanzen, Pilze, Beeren, ... zu sammeln, (5) Sie sind mit einem kleinen Karren oder einer Kiepe unterwegs um Essen und Getränke zu einer/einem alten Verwandten zu bringen, (6) Ihnen ist langweilig und sie begleiten Reisende und bitten darum Geschichten zu hören von der weiten Welt außerhalb des Dorfes. (7) Sie sind einem Kinderdieb entlaufen, der sie aus ihren Dörfern entführt hat. Was genau er vor hatte wissen sie nicht, aber sie haben furchtbare Angst, dass er sie wieder bekommt. Leider wissen nicht alle wo sie herkommen „Ich? ich wohne zu Hause, bei Mama und Papa.“

35. 1w4 Alte Leute - Wirf erneut 1w4: (1) Die Alten sind verbittert und schlecht gelaunt. Sie sitzen am Wegrand und schnitzen und/oder rauchen Pfeife. Sie schauen die Neuankömmlinge argwöhnisch an und murmeln kaum verständliches Zeug. Geht die Gruppe vorbei werden ihnen Beschimpfungen und Verwünschungen nachgerufen. „Unhöfliche Fremde! Wollen uns bestimmt bestehlen! Grüßen nichtmal! Hoffentlich holt sie die Pest!“; (2) gebeugt von

Jahren harter Arbeit und noch immer mit einfachen Werkzeugen ausgestattet oder schwer beladen schleppen sie sich den Weg entlang. Zahnlos lächeln sie den Fremden zu. Nimmt man Ihnen Last ab, berichten sie freundlich und dankbar über die umliegenden Dörfer, seine Einwohner und darüber, dass früher alle so freundlich waren und geholfen haben, heutzutage aber niemand mehr so nett wie die Charaktere ist. (3) Ihnen ist langweilig. Sie sitzen oder stehen am Wegesrand oder an einen Zaun gelehnt, um möglichst früh zu sehen, wer da kommt. Sie fragen die Fremden nach deren Herkunft, deren Weg, den Erlebnissen und den Leuten aus dem Nachbardorf aus, ohne ihre Pose zu verändern. Dafür rufen sie notfalls auch mehrere Meter. Ihr Motto scheint: Unterhaltung ja, Anstrengung nein., (4) Je eine/r ist blind, taub, stumm oder amputiert. Als sie die gesunden Reisenden sehen, machen sie sich jeweils über den anderen lustig, ohne zu bemerken oder einzugestehen, dass sie selbst körperlich eingeschränkt sind („Sieh mal, Helga, was für strahlende Augen der hat. Die hattest du auch mal, bevor dich der Starr getroffen hat. dürres kichern“ „Du redest zu viel Egon! Und so starke, schöne Beine. Das kennst du auch noch, oder? Damals, ... bevor du ins Mühlrad gefallen bist. krächzen“ „Ich weiß nicht was du meinst. Ich kann doch noch immer alles. Oder hast du mich hergetragen?! NEIN!!“).

36. Eine Gruppe Abenteurer ist auf dem Weg. Wirf 1w4: (1) Die Gruppe ist in ihrer Zusammensetzung genau das Gegenteil der Gruppe der Charaktere (andere Rassen, wenn möglich andere Klassenkonstellation). Und sie haben - zumindest ihren Erzählungen nach - viel mehr erlebt. Sie haben gerade eine 8 köpfige Hydra erschlagen und fordern nun ihren Lohn beim hiesigen Herrscher ein.; (2) Die Gruppe ist genauso aufgebaut wie die Gruppe der Charaktere (nur gleiche Klassen, ggf. andere Rassen). Waren die Charaktere zuletzt erfolgreich, so sind die Abenteurer, die sie treffen, gerade auf dem Rückweg von einem Fehlschlag. Sie hatten das gleiche Ziel, sind aber gescheitert. Wie sie auf die „Helden“ reagieren kann man z.B. von einem Charisma-Wurf abhängig machen. Waren die Charaktere zuletzt nicht erfolgreich, so holt sie diese Abenteurer-Gruppe ein. Sie waren bei der gleichen Sache erfolgreich und prahlen mit ihrer letzten Heldentat. Sie laden die Charaktere gönnerhaft auf einen Humpen ein und verhalten sich in ihrem Triumph übermäßig angeberisch.; (4) Option A: Halte der Gruppe den Spiegel vor und spiele die Gruppe Abenteurer wie eine (überspitzte) Version ihrer selbst. Dies ist eine Möglichkeit ihre besten und/oder schlechtesten Seiten zu verdeutlichen; Option B: Die Gruppe besteht aus alternden Abenteurern, deren besten Tage und größten Taten bereits Jahre zurück liegen. Sie leben fast

ausschließlich in der Vergangenheit. Ihre größte Heldentat diese Woche war es, einen Hühnerdieb auf frischer Tat zu ertappen. In der Taverne munkelt man, dass das hier nur der Zufall geholfen haben kann.

37. Der Taschendieb. Wirf 1w4: (1) Der Taschendieb ist auf einem Markt unterwegs und versucht sein Glück bei einer/einem Kundin/en, was den Charakteren auffällt. Wirf 1w6 für die Beute: (I) ein mit Knöpfen und Steinen und wertlosem Blech gefüllter Geldbeutel, der nur zum Protzen aufgefüllt wurde, (II) ein edles Fläschchen mit einer interessant riechenden Flüssigkeit, welches das Opfer an einer stabilen Schnur an seinem Gürtel trug, (III) eine mit überraschend vielen Münzen gefüllte Geldkatze, (IV) einige Schuldscheine und ein scharfger Dolch, (V) ein in Pergament gebundenes kleines Päckchen vielleicht ein Buch, etwas essbares oder etwas mysteriöseres?, (VI) ein kleines Wesen, ein Katzenjunges, eine Kaninchenjunges, ein Frosch, eine Kröte, ein Hamster oder doch ein Kobold?; (2) Der Taschendieb versucht sein Glück an einem der Charaktere, (3) Er versucht sein Glück bei einer reich aussehenden Person, noch bevor die Charaktere etwas mitbekommen, wird „DIEB! DIEB! Haltet den Dieb gerufen.“ Und ein großer Tumult bricht los.; (4) Eine Person kommt auf euch zügig auf euch zu: „Könnt ihr mir einen Gefallen tun? Bewahrt das bitte für mich auf. Ich werde es bei euch wieder abholen.“ Ihr habt die Person noch nie gesehen. Wirf 1w6 für die Beute und siehe bei (1) nach.

38. Magd/Knecht: Sie/er ist auf dem Weg um ein paar Erledigungen für die „Herrschaften“ zu erledigen. Wirf 1w4: (1) Ein Botengang zu einem bekannten Bauern auf dem abgelegenen Nachbarhof mit der Bitte um Erntehelfer, (2) Er/Sie ist unterwegs um für Waren zu bezahlen, für die zuvor angeschrieben wurde, (3) Er/Sie soll bei einem Nachbarn aushelfen, weil der Knecht/die Magd dort erkrankt ist, (4) Neues Leben: ein Tier kalbt, die Herrin liegt in den Wehen, auf jeden Fall wird Hilfe benötigt, damit das junge Leben und die Mutter überlebt, (5) die wohlhabenden Herrschaften lassen Einkäufe abholen, man will heute ein kleines Gelage halten, dazu muss erst bestellt und am besten vorab bezahlt werden, (6) Suche nach Arbeit: Die Herrschaften konnten oder wollten sich keine Bedienstete mehr leisten (zu alt, zu unerfahren, zu dreist, zu ungeschickt, Armut, oder Reichtum, der schönere Bedienstete „erfordert“. Nun wird nach neuer Arbeit gesucht. „Kennt ihr wen? Ich komme ursprünglich aus __ und ich kenne hier doch kaum jemanden.“

39. Ein Grenzgang. Heute ist Grenztag. Ein Tross aus 1w15 Bewohnern (je nach

Region auch gemischten Geschlechts) schreitet die Grenzsteine ab. Wirf 1w3: (1) Verdopple die Anzahl der Teilnehmer. Die Truppe ist angetrunken und ausgelassen, da an jedem Stein ein halber Humpen getrunken wird. Ein Vorteil ist, dass das Fass auf dem Karren dadurch leichter wird und fast das ganze (erwachsene) Dorf mitkommt. Allerdings werden so vielleicht einige Steine übersehen. Nur die 1w3 Knaben, die den Karren mit dem Fass schieben und lenken müssen, sind nüchtern und weit weniger ausgelassen; (2) Die Truppe schreitet finster voran und ist mit Knüppeln und Sensen ausgerüstet. Angeblich um die Steine freizulegen. Aber munkelte nicht letztens jemand etwas von Grenzstreitigkeiten zwischen den Gemeinden in der Region?; (3) Die Gruppe besteht aus 1w10 Eltern und ihren Kindern. Alle Kinder sind im gleichen Alter - ca. 10 bis 11 Jahre. Einige Kinder haben rote Wangen und schniefen, andere gehen als hätten sie Schmerzen. Sie haben sich aber angestrengt unter Kontrolle und weinen nicht. An jedem Grenzstein werden die Kinder gezwungen sich genau umzuschauen und bekommen dann eine ordentliche, laut schallende Ohrfeige oder einen heftigen Gertenhieb auf den bereits wunden Hintern. „Sonst merken sie sich den Grenzverlauf nicht! Das hat bei uns funktioniert, das wird auch bei dieser Generation funktionieren. Und wenn nicht, dann kommen sie nächstes Jahr wieder mit. Und dann haben sie auf jeden Fall gelernt, was unseres ist und wo die von drüben nichts zu suchen haben.“

40. Fremdländer - 1w6 Fremdländer sind unterwegs. Sie sind anhand ihrer fremden Sprache und/oder ihrer abweichenden Hautfarbe „klar“ zu erkennen. Wirf 1w3 für ihre Sprachkenntnisse und 1w4 für ihre Herkunft.

1w3: (1) Sie sind auch in der Lage (fast) akzentfrei in der hiesigen Landessprache zu sprechen, (2) sie können einige übliche Brocken der hiesigen Sprache, weichen sonst aber auf Pantomie und Lautsprache aus, (3) Ihre Sprache ist und bleibt fremd. Der Klang ist sonderbar und den Charakteren höchstwahrscheinlich völlig unbekannt.

1w4: (1) Sie stammen aus einem fernen Land jenseits des Meeres/des großen Gebirges. Sie kamen vor wenigen Wochen als Wachen/Arbeiter/Treiber/Ruderer mit einer Karwane/einem Frachtschiff hier an; (2) Sie sind bereits hier geboren aber ihre Familien lebten in einer Art Ghetto, so dass sie nur wenig Kontakt zu hiesigen Bewohnern hatten. Sie sind ausgezogen, um ihren Familien nicht mehr zur Last zu fallen und eigenes Geld zu verdienen, (3) Sie sind Sklaven, die ihrem „Besitzer“ entkommen sind und nun versuchen zu überleben und einen Weg zurück in die Heimat zu finden, (4) Sie sind Sklaven, die von ihrem Herren

aufgrund treuer Dienste oder als eine Art „Opfergabe für gutes Karma“ freigelassen wurden; (5) Sie kamen als Söldner in das Land. Nach etlichen Schlachten waren sie tiefer ins Landesinnere vorgerückt, doch dann wurden sie entlassen, mussten sie fliehen, weil das Heer besiegt wurde, bzw. sind sie gegangen, weil kein Sold mehr bezahlt wurde. Nun sind sie auf der Suche nach neuem Sold oder einer Möglichkeit zur Heimkehr.