

Zufallstabelle Zinken

Mit Hilfe dieser Tabellen lässt sich auswürfeln, ob, wie viele und welche Zinken an einem bestimmten Haus angebracht sind. Optional kann auch überprüft werden, ob der Held die Bedeutung des Zeichens identifizieren kann. Dadurch kann ein Held Tipps für besonders Erfolgsversprechendes Vorgehen oder günstige Gelegenheiten bekommen. Zum Auswürfeln der Zinken wird zunächst bestimmt ob und wie viele Zinken an einem Haus angebracht sind. Dazu wird mit einem W6 gewürfelt. Bei einer 1 bis 3 sind keine Zinken angebracht. Bei einer 4 oder befindet sich ein Zeichen am Haus. Sollte eine 6 fallen befinden sich 1W4 Zinken an dem Haus.

Gewürfelte Zahl	Anzahl der Zinken
1 bis 3	0
4 bis 5	1
6	1W4

Tabelle 1: Bestimmung der Anzahl der Zeichen an einem Haus.

Hat man die Anzahl der Zinken bestimmt, wird jedes angebrachte Zeichen einzeln nach Tabelle 2 ausgewürfelt. Dazu wird zuerst mit einem W20 gewürfelt und aus dem Wert in Spalte 1 die Zeile mit der Zinkengruppe bestimmt. Anschließend wird mit einem zweiten Wurf das genaue Zeichen in Spalte 2 aus dieser Gruppe bestimmt. War der erste Wurf eine 1 bis 19 wird der zweite Wurf mit einem W6 ausgeführt. War der erste Wurf eine 20, ist auch der zweite Wurf eine W20 Wurf.

Beispiele:

Werner würfelt mit dem W20 eine 7 und mit dem W6 eine 3. Damit befindet sich das Zeichen „Hier kann man ein Nachtlager bekommen an dem Haus.

Hilde würfelt eine 16 und eine 6. Damit bekommt sie den Hinweis, dass es sich hier um ein lohnendes Objekt handelt.

Sich widersprechende Zeichen:

Befinden sich mehrere Zeichen an einem Haus, können die Würfelergebnisse sich möglicherweise widersprechen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten damit umzugehen sind:

1. Verschiedene Besucher, haben unterschiedliche Erfahrungen gemacht. So könnte zum Beispiel der erste Besucher an die weichherzige Hausdienerin geraten sein, die normalerweise, anklopfenden die Tür öffnet und ein entsprechendes Zeichen angebracht haben. Als der zweite Besucher erwartungsvoll klopfte, war die Hausdienerin gerade auf dem Markt einkaufen und er geriet an den übel gelaunten Magier, den er mit seinem penetranten Klopfen in seinen Studien gestört hat.
2. Zinken können veraltet sein. Zum Beispiel könnten die alten Bewohner gewechselt haben. Ein lohnendes Objekt wurde angeschafft, der Hund ist gestorben, es wurde ein neuer angeschafft oder die Bewohner haben schlechte Erfahrungen mit den ungewöhnlich vielen Bettlern gemacht, die an ihre Tür kommen.

Optional: Kenntnis des Zinkens bestimmen.

Wenn man den Kenntnisstand des Helden in Füchsich mit einbeziehen möchte, kann man auch bestimmen, ob der Held das Zeichen kennt, oder dessen Bedeutung bestimmen kann. In obiger Tabelle ist für jede Gruppe von Zeichen angegeben wie die Komplexität für ein Zeichen dieser Gruppe bestimmt werden kann. Dazu kann mit mit einem W6-Wurf und dem Modifikator eine Komplexität ausgewürfelt. Ist dieser Zahl kleiner oder gleich dem TaW des Helden in Füchsich, kennt er das Zeichen.

Wenn man berücksichtigen will, dass die Zeichen regional schwanken, kann die Komplexität um bis zu 3 Punkte erhöhen, wenn sich der Held in Gebieten aufhält, in denen eine Kultur vorherrscht, deren Kulturkunde er nicht besitzt.

Zahl auf W20	Bedeutung	Komplexität
1 bis 4: Mit einem W6 würfeln	1: Fromme Menschen 2: Freundliche Menschen 3: Leichtgläubige Bewohner 4: Frau(en) mit weichem Herz 5: Bewohner rufen Wachen 6: Grobe, ruppige oder unfreundliche Leute	1W6-3
5 bis 8: Mit einem W6 würfeln	1: Hier bekommt man was gegen Arbeit 2: Hier bekommt man was zu Essen 3: Hier kann man ein Nachtlager bekommen 4: Hier sind Geldgeschenke zu erwarten 5: Unterstützung/Mithilfe zu bekommen 6: Hier bekommt man Essen aber kein Geld	1W6-2
9 bis 11: Mit einem W6 würfeln	1: Krank spielen lohnt sich 2: Fromm tun lohnt sich 3: Geben etwas, um einen loszuwerden 4: Bewohner lassen sich einschüchtern 5: Hier kann man zudringlich werden 6: Versehrte bekommen hier etwas	1W6-1
12 bis 14: Mit einem W6 würfeln	1: Bellender Hund 2: Bissiger Hund 3: Hund im Haus 4: Gefährliche Nachbarschaft 5: Gefahr! Ständig bewacht 6: Bewohner sind bewaffnet	1W6
15 bis 17: Mit einem W6 würfeln	1: Hier ist nichts zu holen 2: Hier ist Geld zu holen 3: Günstiger Ort für einen Diebstahl 4: Bereits ausgeraubt 5: Nachts / Abends kommen 6: Lohnendes Objekt	1W6+1
18 bis 19: Mit einem W6 würfeln	1: Unbewohnt 2: Alleinstehende Frau 3: Alte Leute 4: Familie mit 1W6 Kindern 5: Nur Männer 6: Besitzer ist weg	1W6+2
20: Mit einem W20 würfeln	1 bis 3: Achtung! Unspezifische Warnung 4 bis 6: Hier kann man Gifte, Drogen oder andere verbotene Substanzen bekommen 7 bis 9: Kostenloser Heiler 10 bis 11: Justizperson (z.B. Henker) 12 bis 13: Würdenträger / Amtsperson	1W6+3
	14: Vertrauenswürdiger Geweihter. Auch weitergehende Hilfe ist zu erwarten. 15: Übelgesinnter Geweihter. In der Regel Praiosgeweihte oder andere Geweihte mit ähnlichen Vorurteilen. 16: Geweihter. Mehr als übliche Hilfsbereitschaft ist nicht zu erwarten.	1W6+4
	17: Zauberkundiger. Neutral / es ist nichts näheres bekannt. 18: Böse Zauberkundige. Magier der linken Hand, auch wirklich übel wollende Magier. 19: Gute Zauberkundige. Magier der rechten Hand, allgemein wohlgesinnte Zauberkundige.	1W6+5
	20: Wappenzinken der örtlichen Diebesgilde oder der Phexkirche	1W6+6

Tabelle2: Auswürfeln eines Zeichens. Zuerst mit einem W20 würfeln und in der ersten Spalte die Gruppe ablesen. Dann je nach Zeile mit einem zweiten Wurf eines W6 oder W20, das genaue Zeichen in der zweiten Spalte bestimmen. In der dritten Spalte enthält die Komplexität des Zeichens.