

Gerüchte Sammeln für AD&D 1/ALRIK

Die folgenden Ideen sollen dem SL in Situationen helfen, in denen ein Spieler sagt: „Ich gehe mich mal umhören, was in dieser Stadt so los ist!“

1. Die eigentliche Arbeit beginnt vor dem Spiel. Erstelle eine Liste mit allen für eine Kampagne oder eine Sitzung relevanten nicht allgemein bekannten Umstände und Geheimnisse über NSC, Monster, Orte, Schätze, Begebenheiten und Ereignisse in der Spielwelt. Wähle dann ein Dutzend oder so aus, die für die aktuelle Situation relevant sind.
2. Mache einen Reaktionswurf für den Spieler mit den Modifikatoren aus Tabelle 1. Lese dann aus Tabelle 2 das

Ergebnis seiner Bemühungen ab. Jeder Versuch sollte mindestens einen Tag dauern, kann aber ausgedehnt werden, wenn der Spieler dies wünscht. Ebenso muss er mindestens 1W10 SM einsetzen; er kann aber auch deutlich mehr Geld ausgeben, wie in der Tabelle angegeben.

3. Stelle dann für jede Kategorie die Quelle und den Wahrheitsgehalt fest, und versuche dies, in eine entsprechende Aussage zu fassen.
4. Zeigen die Augenzahlen des W100 eine durch 5 teilbare Zahl, so tritt ein besonderes Ereignis ein, dass Du ganz nach Belieben mit 2W10 oder 1W12+1W8 bestimmen kannst.

Tabelle 1: Modifikatoren für den Reaktionswurf

Der Ort hat <1.000 Einwohner	+0	Der Charakter stellt Nachforschungen zu einem bestimmten Thema an	-10
Der Ort hat <10.000 Einwohner	+5	Der Charakter stellt Nachforschungen zu einem bestimmten, <i>gefährlichen</i> Thema an	-20
Der Ort hat 10.000+ Einwohner	+10	Der Charakter hört sich allgemein um	0
Der Ort hat eine Chaotische Gesinnung	+5	Pro Tag der Nachforschungen (max. 10)	+1
Der Ort hat eine Rechtschaffene Gesinnung	-5	Pro eingesetzten 10 GM (max. 100)	+1
Der Ort ist die Heimatstadt des Charakters	+10	Der Charakter gehört nicht dem Volk mit der lokalen Mehrheit an	-5
Der Charakter lebt seit min. 1 Jahr hier	+5	Der Charakter hat lokal einen schlechten Ruf	-10
Der Charakter lebt seit 3 Monaten hier	0	Der Charakter hat lokal einen zweifelhaften Ruf	-5
Der Charakter ist seit 1 Woche hier	-5	Der Charakter hat lokal einen guten Ruf	+5
Der Charakter ist neu im Ort	-10	Der Charakter hat lokal einen heldenhaften Ruf	+10

Tabelle 2: Ergebnis & Interpretation des Reaktionswurfs

5 und weniger	Nicht nur, dass der Charakter keine Ergebnisse vorweisen kann, er löst auch automatisch eine der ersten neun Reaktionen auf der Tabelle „Besondere Ereignisse beim Umhören“ aus (würfle 1W6+1W4)
6-25	Der Charakter kehrt mit leeren Händen heim.
26-45	Der Charakter erfährt ein Gerücht der Kategorie I.
46-55	Der Charakter erfährt zwei Gerüchte der Kategorie I.
56-75	Der Charakter erfährt zwei Gerüchte der Kategorie I und ein Gerücht der Kategorie II.
76-95	Der Charakter erfährt drei Gerüchte der Kategorie I und zwei Gerüchte der Kategorie II.
96 und höher	Der Charakter erfährt vier Gerüchte der Kategorie I, zwei Gerüchte der Kat.II und ein Gerücht der Kat. III.

Tabelle 3: Tiefe & Verlässlichkeit einer Quelle

Kategorie	Üblicherweise Besessen Von	Tiefe	Falsch	Teilweise Wahr	Wahr
I	Bauern, einfachen Soldaten, Spitzbuben von der Straße	Oberflächliches und grundlegendes Wissen, vermischt mit Aberglauben, Spott und Vermutungen.	1-3	4-7	8-10
II	Anführern, Freudenmädchen, Gastwirten, Spionen, Priestern, Veteranen, Zaubernern	Detailliertes und Umfassendes Wissen.	1-2	3-5	6-10
III	Kurtisanen, Gelehrten, Meisterspionen	Obskures Wissen, exakte Kenntnisse, pikante Details, Staatsgeheimnisse.	1	2-3	4-10

Tabelle 4: Besondere Ereignisse beim Umhören

1	Die lokale Obrigkeit beginnt, die SC für Spione und Verräter zu halten und will sie verhaften lassen und ihnen den Prozess machen.	11	Der Charakter wird Zeuge eines besonderen lokalen Ereignisses, wie einem Festtag, Triumphzug, Vollstreckung eines Gerichtsurteils usw.
2	Der Charakter wird von Meuchelmördern, Räubern oder (anderen) Monstern in Menschengestalt in einen Hinterhalt gelockt.	12	Unabhängig vom Ergebnis der Nachforschungen lernt der Charakter potentielle neue Mietling-Kandidaten kennen.
3	Ein falsches Wort, und der Charakter sieht sich einem wütenden Mob oder Schlägerei gegenüber.	13	Der Charakter hat eine romantische Begegnung und/oder eine echt gute Zeit in all den Tavernen, Lusthäusern, Spielhallen etc.
4	Der Charakter vergrault bei seiner Suche einige seiner Kontakte und verliert eine Stufe seiner Reputation.	14	Der Charakter findet bei seinen Nachforschungen eine mögliche Quelle für seltene, verbotene und/oder kostbare Dinge.
5	Der Charakter gerät in schlechte Gesellschaft und wird zum Ziel eines Taschendiebs, Falschspielers, oder Trickbetrügers.	15	Der Charakter stößt bei seinen Nachforschungen auf einen möglichen neuen Gefolgsmann.
6	Die Obrigkeit oder eine andere interessierte und einflussreiche Partei entscheidet, dass es besser ist, die SC im Auge zu behalten. Sie entsenden zu diesem Zweck Spitzel.	16	Der Charakter findet einen besonderen Ort, eine Zuflucht, eine geheime Tür oder Passage.
7	Jemand ist Dir zuvor gekommen und hat jemanden umgebracht, der Dir hätte weiterhelfen können. Verliere ein Gerücht der höchsten Kategorie.	17	Der Charakter lernt bei seiner Suche viele neue Kontakte kennen und verbessert seine Reputation um eine Stufe.
8	Jemand will durch Drohungen klarstellen, dass weitere Nachforschungen durch die Charaktere nicht erwünscht sind.	18	Ein Meisterspion oder ähnlich gut informierte Person bietet den SC für einen kleinen Auftrag Informationen an (werte diese so, als hättest Du eine 96 gewürfelt)
9	Jemand wird nur reden, wenn der Charakter bereit ist, mindestens 1W4+1 x 100 GM dafür zu bezahlen.	19	Der Charakter findet eine Schatzkarte.
10		20	Der Charakter erregt die Aufmerksamkeit eines Adligen, Hohepriesters, Erzmagiers oder einer anderen mächtigen Person, und dieser macht ein Angebot für Patronage und Zusammenarbeit.