

Finsterland

WOHER KENNT MAN SICH?

von Georg Pils

Um schnell die Beziehung zwischen Spielercharakteren untereinander oder mit anderen Figuren festzulegen, kann man diese Tabellen verwenden. Selbstverständlich sind die Ergebnisse nur Vorschläge und man kann beliebig neu würfeln oder diese auch einfach ignorieren. Zunächst würfelt man einen zehnsseitigen Würfel, um die Tabelle festzulegen. Dann würfelt man einen sechsseitigen Würfel für das tatsächliche Ergebnis.

Tabelle 1: Familie

- 1 Die Charaktere haben denselben Vater, sind aber nicht zusammen aufgewachsen.
- 2 Die Charaktere sind Cousins.
- 3 Die Charaktere sind gemeinsam aufgewachsen.
- 4 Die Charaktere sind Geschwister.
- 5 Die Charaktere sind Zwillinge.
- 6 Die Charaktere wurden bei der Geburt getrennt und sind sich später wieder begegnet.

Tabelle 2: Schule

- 1 Die Charaktere mussten gemeinsam nachsitzen.
- 2 Die Charaktere sind gemeinsam von der Schule weggelaufen.
- 3 Die Charaktere waren gemeinsam im Internat.
- 4 Die Charaktere waren Sitznachbarn.
- 5 Einer der Charaktere hat dem anderen Nachhilfe gegeben.
- 6 Einer der Charaktere hat den anderen in der Schule beschützt.

Tabelle 3: Freizeit

- 1 Die Charaktere haben dasselbe Stammbeisl.
- 2 Die Charaktere haben in derselben Mannschaft gespielt.
- 3 Die Charaktere sind bei derselben Geheimorganisation.
- 4 Die Charaktere sind sich beim Wandern begegnet und haben Freundschaft geschlossen.
- 5 Die Charaktere spielen in derselben Kapelle.
- 6 Die Charaktere teilen sich eine Loge im Theater.

Tabelle 4: Beziehung

- 1 Die Charaktere haben sich auf einer Hochzeit von Verwandten kennengelernt.
- 2 Die Charaktere haben sich zufällig auf einer Hochzeit von ihnen Unbekannten kennengelernt.
- 3 Die Charaktere hätten verheiratet werden sollen. Es ist nichts daraus geworden.
- 4 Die Charaktere sind verschwägert.
- 5 Die Charaktere waren eine Zeitlang zusammen.
- 6 Die jeweiligen Partner der Charaktere haben sie miteinander betrogen.

Tabelle 5: Geheimnis

- 1 Die Charaktere besitzen jeweils Teile einer Karte, die zu einem Schatz oder einem verfluchten Gegenstand führt. Die anderen Stücke der Karte sind verschollen.
- 2 Die Charaktere haben denselben Geburtstag und Geburtsnamen, sind aber nicht verwandt. Sie sahen sich als Kinder auch sehr ähnlich.
- 3 Die Charaktere haben immer wieder voneinander geträumt, ohne sich zu kennen.
- 4 Die Charaktere sind eines Tages ohne Gedächtnis nebeneinander aufgewacht.
- 5 Die Charaktere tragen seltsame Schriftzeichen unter der Haut.
- 6 Die Charaktere wurden mit einem anonymen Brief zu einer Ruine eingeladen. Dort angekommen wurden sie von geheimnisvollen Gegnern angegriffen.

Tabelle 6: Religiöses

- 1 Bei der Geburt der Charaktere wurde ihnen beiden ein dramatisches gemeinsames Schicksal vorhergesagt.
- 2 Die Charaktere gehören zur selben Gemeinde.
- 3 Die Charaktere sind beide unreligiös in einer traditionellen Umgebung.
- 4 Die Charaktere sind in der Obhut desselben Ordens aufgewachsen.
- 5 Die Charaktere waren gemeinsam auf Pilgerfahrt.
- 6 Die Namen und Portraits der beiden Charaktere finden sich auf einer Reliquie aus der Eisernen Zeit.

Tabelle 7: Geschäftliches

- 1 Die Charaktere haben als Einzige in einem verfallenen Bürogebäude gearbeitet.
- 2 Die Charaktere haben eine Einladung zu einem Vorstellungsgespräch bekommen. An der angegebenen Adresse war keine Firma.
- 3 Die Charaktere haben in derselben Firma gearbeitet.
- 4 Die Charaktere haben sich beide für eine Stelle beworben. Keiner von beiden hat sie bekommen.
- 5 Die Charaktere haben sich ein Zimmer auf einer Dienstreise geteilt.
- 6 Die Charaktere wurden gleichzeitig entlassen.

Tabelle 8: Militär

- 1 Die Charaktere waren bei derselben Einheit.
- 2 Ein Charakter hat dem anderen das Leben gerettet.
- 3 Die Charaktere sind gemeinsam desertiert.
- 4 Die Charaktere waren im Krieg auf verschiedenen Seiten und haben sich gegenseitig nicht getötet, obwohl sie das tun hätten müssen.
- 5 Die Charaktere waren im Krieg auf verschiedenen Seiten und haben ihre Uniformen getauscht.
- 6 Die Charaktere haben sich in einem Kriegsgefangenenlager kennengelernt.

Tabelle 9: Ausbildung

- 1 Der Meister der Charaktere wurde ermordet.
- 2 Die Charaktere haben beide probiert, an geheimes Wissen zu gelangen.
- 3 Die Charaktere haben gemeinsam eine große Reise unternommen, um ihr Wissen zu erlangen.
- 4 Die Charaktere waren an derselben Universität oder Hochschule oder haben gemeinsam eine Lehre gemacht.
- 5 Die Charaktere waren bei derselben Studentenverbindung oder bei derselben Gewerkschaft oder Zunft.
- 6 Die Charaktere waren gemeinsam auf der Walz oder haben ein Praktikum oder eine Famulatur gemacht.

Tabelle 10: Probleme

- 1 Beide Charaktere haben Schulden bei einem gemeinsamen Gegenspieler.
- 2 Das Leben der Charaktere ist unheilvoll verbunden. Stirbt der eine, stirbt der andere.
- 3 Die Charaktere haben sich duelliert.
- 4 Die Charaktere waren gemeinsam im Gefängnis.
- 5 Die Charaktere waren in einen Unfall verwickelt.
- 6 Einer der Charaktere hat dem anderen Blut oder ein Organ gespendet.