



Meine Aufgabe stammt von Jan, aka „Malspöler“ ([www.malspoeler.de](http://www.malspoeler.de)):

„Eine Liste an Zufallsbegegnungen in einer Mid- bis Low-Fantasy-Stadt, die in wirtschaftlich schlechten Zeiten ist und unter einem schnöseligen Adel leitet. Mindestens die Mehrzahl der Begegnungen sollte nicht kampfbezogen sein, sondern purer Fluff.“

Ich habe bewusst offen gelassen, ob es Magie in dieser Welt gibt oder wie groß ihre Rolle spielt, alle Begegnungen sind so leichter adaptierbar.

**01-10 Fehlangriff.** Ein junger Bettler wird aufdringlich. Plötzlich zieht er sogar ein Messer und scheint auf die Helden loszugehen. In Wirklichkeit will er aber nur die Ratte erlegen, die in der Stadt Seuchen verbreitet und sich gerade anschickte, die Helden anzugreifen.

**11-20 Fehlalarm.** Die Glocken der Stadt läuten mitten am Tag, Panik entsteht rund um die Heldengruppe, Menschen fliehen und verbarrikadieren sich in den Häusern aus Angst vor einem Angriff des feindlichen Nachbarortes/-landes. Es ist aber ein Fehlalarm, ausgelöst zum Amusement von einem menschenverachtenden, gelangweilten Adelspross.

**21-30 Essensdiebe.** Plötzlich schreit ein Bäcker laut „Dieb! Haltet den Dieb!“, und ein junges Mädchen flieht mit einem alten, harten Laib Brot unter dem Arm durch die Gasse, direkt auf die Helden zu. Es kann sich herausstellen, dass das junge Mädchen den Laib für sich und seine alte Mutter gestohlen hat, die gerade am Verhungern sei. Einige Zeit später werden einige ausgemergelte Bettler brutal von der Stadtwache vertrieben, damit sie nicht die Aussicht von dem prunkvollen Galadiner verschandeln, bei dem sich die Adligen regelmäßig mit allerlei Hilfsmitteln (Federn, Tränke etc.) übergeben, um alle Köstlichkeiten probieren zu können.

**31-40 Strukturprobleme.** Ein lautes Ächzen lässt sogar kurz die Erde beben. Dann wird klar, dass das mit Menschen überfüllte Armenhaus/Tempel/Rathaus der Stadt, gerade teilweise am Einstürzen ist. Es stellt sich nachher heraus, dass es schon seit Jahrzehnten baufällig war, aber kein notwendiges Geld investiert wurde. Bei anderen Gebäuden gibt es offenbar ähnliche Probleme.

**41-50 Heldentaten.** Die Helden werden von finsternen Gestalten umzingelt, die ihnen das Geld abnehmen wollen. Die Situation wird jäh unterbrochen durch einen Adligen, der sich als Rächer aufspielt und völlig inkompetent mit seinem Degen herumfuchteln die Gestalten tatsächlich verjagt. Es stellt sich heraus, dass er sie für diesen Auftritt bezahlt hat und auf Abenteuer aus ist. Dafür ist er aber nicht annähernd geschaffen, will dies aber partout nicht einsehen.

**51-60 Aussichtslos.** Ein Geldeintreiber lässt mehrere Handwerker aufziehen, die ein Haus abreißen sollen. Die Grundstücksschulden seien nicht beglichen worden. Die verzweifelte Familie beteuert aber, dass sie mit größter Mühe bezahlt haben, scheint

aber chancenlos, da ihre Quittung als gefälscht bezeichnet wird. Es stellt sich heraus, dass das Haus die Sicht eines Adligen auf den Fluss versperrt hat.

**61-70 Gedankenblockade.** Als ein alter Handkarren liegengeblieben ist, blockiert dieser den bequemen Fußweg für einen jungen, hochnäsigen Adligen. Den Führer des Wagens, ein alter Mann, greift dieser nahezu grundlos (erst mit einer Ohrfeige) an, weil er keinen „noch so kleinen Umweg“ in Kauf nehmen möchte. Wenn die Helden eingreifen, versucht die Eskorte des arroganten Adligen, sie zu inhaftieren (wahlweise auch zu töten), wenn nicht, wird der alte Mann wegen Widerworte, und weil dieser den Karren einfach nicht so einfach wegschleppen kann (nahezu) zu Tode geprügelt.

**71-80 Wettrüsten.** Ein Rächer der Armen taucht immer wieder in der Stadt auf und stiehlt Vermögen von den Adligen. Diese lassen sich das nur bedingt gefallen und gehen mit bisher nicht gekannter Gewalt auf die Suche nach dem Vigilanten, richten damit sogar noch mehr Unheil an, als vorher. Wenn sich die Helden mittlerweile selbst einen Namen als für das Gute kämpfend gemacht haben, tritt irgendwann dieser Rächer auf sie zu, gibt sich zu erkennen, und will ihr Rat, ob er sich stellen soll.

**81-90 Hoffnungsschimmer.** In einem Tempel einer ansonsten nicht besonders groß aufgestellten Gottheit wird tagtäglich Essen an die Armen verteilt. Da unklar ist, wie sich dies der ansonsten arme Tempel überhaupt leisten kann, wird er von den Zöllnern des Ortes untersucht, die eine große Menge Gold finden. Der Priester weigert sich offenzulegen, woher dies stammt. Sie schließen bis aufs Weitere den Tempel, die Essensausgabe muss ausfallen, was für viele Bürger der Stadt wieder Hungerleiden bedeutet. Die Helden können herausfinden, dass es eine anonyme, adlige Wohltäterin gab, die aber bisher nicht öffentlich zu ihrem Minderheitsglauben und zu ihrer Überzeugung stehen möchte und sich jetzt in einer Zwickmühle befindet, aus der die Helden sie hoffentlich befreien kann.

**91-00 Scrooge.** Ein alter Mann hat über die Jahre genügend Gold versteckt, um die notleidende Stadt über viele Monate hinweg zu helfen, aber weder Freunde noch Familie. Er ist verbittert und hat sich eine raue Schale zugelegt. Eine Priesterin fürchtet, dass er bald sterben wird und sein Gold dann für alle Zeit verloren sein wird. Können die Helden ihn überzeugen, sein Herz zu öffnen? Und wie?