

Begegnungstabelle für Städte

Nicht nur Wildnisabenteuer kann man durch Zufallsbegegnungen und andere Zufälle auflockern. Auch Stadtabenteuer können an Reiz gewinnen, wenn es etwas Alltagsleben um die Helden herum gibt, wenn nicht jeder Streuner, dem man begegnet, wichtige Informationen parat hat, wenn man weniger wichtige Randfiguren wie Wirte, Krämer, Geweihte, Nachbarn und Stadtgardisten näher kennenlernt, kleine Mißgeschicke nicht nur dann passieren, wenn der Meister meint, die Helden kämen zu schnell voran und überhaupt nicht jede Kleinigkeit für das Abenteuer bedeutsam ist. Man muß auch nicht in jedem Abenteuer mit Ronda um die Wette fahren und einen Basilisken erschlagen; auch die kleinen Leute brauchen Helden, die ihnen helfen - Klein Harika muß aus einem brennenden Haus gerettet werden, ein armer Witwer braucht Medizin für sein krankes Kind, ein tollwütiger Hund droht in der Stadt eine Seuche auszulösen, Birsel die Streunerin verkauft gefährliche Drogen, Alriks Liebste Yppa ist vom Marktbesuch in der Stadt nicht aufs Dorf zurückgekehrt ...

Vorschläge zur Benutzung

Pro Tag Aufenthalt in einer Stadt mögen den Helden null bis zwei Zufälle zustoßen; erwürfelt oder vom Meister zum bisherigen Geschehen des Abenteuers und zum Verhalten der Helden passend ausgewählt. Welchem der Helden ein Zufallsereignis zustößt, kann man durch Würfelwurf ermitteln oder „passend zum Verhalten“ bestimmen: Ganz sicher ist Alrik, der den ganzen Abend über billigen Wein getrunken hat, der Richtige für „Einem Helden ist übel“, und Harika, die im letzten Abenteuer von Orkkeulen bis zu rostigen Nägeln alles eingesackt hat, ist eine heiße Kandidatin für „Eine Heldin hat Packprobleme“. Aus vielen Zufällen können sich kleine oder größere Abenteuer entwickeln: wenn die Helden beispielsweise am Flußufer einen Toten finden und zu ergründen versuchen, um wen es sich handelt und ob ein Verbrechen geschehen ist (und wenn sie vielleicht für ein borongefälliges Begräbnis sorgen und Angehörige benachrichtigen); wenn sie eines Verbrechens beschuldigt werden oder wenn sie auf ein vages Gerücht hin, man habe irgendwo Gold gefunden, losziehen um ihr Glück zu machen. Wenn ein erwürfeltes Zufallsereignis sich nicht in das Abenteuer, das man gerade spielt, einfügen läßt, wenn es nicht zur Gegend paßt oder drei „außergewöhnliche Naturereignisse“ aufeinander folgen, muß der Meister es eben weglassen oder ein anderes Ereignis auswählen. Andererseits: Wer seinen Geldbeutel im Schlafsaal liegen läßt muß nicht auf das Zufallsereignis „Ein Held wird bestohlen“ warten. Die Vorschläge zur Ausgestaltung der Zufallsereignisse sind überwiegend für kleine und mittelgroße Städte im Mittelreich gedacht. In anderen Ländern mit anderer Kultur und Siedlungsstruktur und anderem Regierungs- und Rechtssystem können viele Ereignisse anders ausfallen. Und natürlich werden Meisterpersonen auf eine Gruppe edler Rittersleute und Geweihter (berühmter Basiliskenötter, stadtbekanntere Strolche, fremdartiger Elfen und Nivesen, ...) anders reagieren als auf eine bunt zusammengewürfelte, noch unbekanntere Jungheldengruppe. Für ein etwas umfangreicheres Zufallsereignis, das Gelegenheit zum rollengerechten Spiel und/oder zu Heldentaten bietet, sollten auch Abenteuerpunkte vergeben werden.

W100

1-2 Die Helden finden eine Leiche.

- a) Richtplatz am Stadttor/an einer Wegkreuzung vor der Stadt/vor dem Rathaus/vor dem Priostempel; ein(e) oder mehrere Gehängte, Geräderte, Gepfählte oder anders Hingerichtete verwesen - dieser „Fundort“ von Leichen ist bei weitem am häufigsten
- b) abends, nachts oder früh morgens auf der Straße: ein(e) Tote(r) aus einem Raubüberfall, Mord oder Bandenkrieg; die Helden könnten verdächtigt werden
- c) verschmähter Geliebter oder bankrotte Geschäftsfrau ging in den Fluß oder hat sich irgendwo erhängt
- d) auf der Straße liegt ein(e) tote(r) Bettler(in), der/die hat überall so komische schwarze Flecken...(ansteckende oder vermeintlich ansteckende Krankheit)
- e) feierliche Beerdigung; die Helden stoßen zum Trauerzug und werden zum festlichen Essen hinterher eingeladen
- f) flußaufwärts ist jemand bei einer Flußüberquerung verunglückt und wird jetzt hier angeschwemmt; jemand ist auf dem Heimweg von der Kneipe erfroren oder an Alkoholvergiftung gestorben
- g) ein besonders seltenes Ereignis: Teile einer Mahlzeit von Drachen, Harpyen oder Hippogriffen fallen vom Himmel

3-5 Die Helden finden einen verlorenen oder fortgeworfenen Gegenstand.

Jemand könnte z.B. im Herbergszimmer der Helden etwas vergessen haben; die Helden könnten versuchen, es zurückzugeben oder sie könnten es behalten; vielleicht werden sie des Diebstahls verdächtigt, oder sie bekommen Finderlohn; vielleicht ist es eine unbrauchbare Kleinigkeit, die weggeworfen wurde, vielleicht aber auch ein mysteriöser Brief, etwas, das wie eine Schatzkarte aussieht, oder ein echter Wertgegenstand? Je wertvoller das Stück, desto wahrscheinlicher ist, daß der Besitzer es zurückhaben will. Vielleicht liegt auch einfach nur ein Kreuzer auf der Straße.

6 Ein/e Held/in wird bestohlen.

Die SpielerInnen haben aufzuschreiben, was die HeldInnen wo aufbewahren (Geldbeutel am Gürtel, Brustbeutel, Rucksack in der Herberge, Pferd im Stall, ...). Man geht übrigens nicht voll bewaffnet und mit dem Reisekoffer in die Oper, das Pferd darf man nicht mit aufs Zimmer nehmen, 235 Dukaten passen nicht in den Brustbeutel unterm Hemd und der Wirt einer Herberge billigster Kategorie haftet nicht für gestohlene Wertsachen.

- a) Taschendieb/in auf der Straße (Sinnesschärfeprobe gegen die Taschendiebstahlprobe, eventuell Verfolgungsjagd - und will der Held wirklich, daß der Diebin die Hand abgehackt wird?)
- b) Einbruch in der Herberge; jemand schleicht sich zum Gepäck der Helden, während sie schlafen; das Pferd wird aus dem Mietstall gestohlen
- c) diebisches Personal in der Herberge (mit etwas Detektivarbeit ist es vielleicht möglich, das gestohlene Geld/die Gegenstände zurückzubekommen)

7-8 Ein/e Held/in verliert oder verlegt etwas.

Je mehr Krempel man mitschleppt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß das, was man gerade erfolglos sucht, einfach irgendwo unter den anderen Sachen liegt (natürlich könnte der Held glauben, er sei bestohlen worden). Man kann auch Hut, Schal, Handschuhe oder Regenumhang irgendwo ablegen und vergessen, die Schnapsflasche irgendwo stehen lassen oder vergessen, die Taschen auszuleeren, bevor man die Hose der Wäscherin anvertraut. Es kommt auch vor, daß eine Tasche ein Loch hat und irgendwelcher Kleinkram (Münzen, Amulett, die guten gezinkten Würfel, ...) 'rausfällt. Man sollte meinen, es käme demgegenüber selten vor, daß jemand sein Schwert irgendwo vergißt. Tatsächlich kommt es aber vor, daß Helden Teile ihres Waffenarsenals und ihrer Ausrüstung hinter irgendeiner Regentonne deponieren, um z.B. einer verdächtigen Gestalt in die Kanalisation zu folgen oder einen Ertrinkenden aus dem Fluß zu retten. Hinterher vergessen sie manchmal, was sie wo gelassen haben - oder jemand anderes hat es inzwischen gefunden.

9 Die Helden (oder ein/e Held/in) werden angegriffen.

Vielleicht mag man am Ort allgemein keine Fremden oder speziell keine Elfen („Hühnerdiebe“), Zwerge („nehmen uns ehrlichen Handwerkern die Arbeit weg“), Mohas („Menschenfresser“) oder Schelme. Vielleicht ist ein kleines Kind verschwunden, und das muß doch daran liegen, daß die Hexe (der Druide, der Novadi, die Al-Anfanerin, der Elf, ...) es geraubt hat (um es als Sklave zu verkaufen/den Feen zu übergeben) oder gar geschlachtet (auf dem Altar des Götzen Rastullah/um Flugsalbe draus zu kochen); bei Diebstahl, Mißernte usw ergeben sich vergleichbare Verdächtigungen. Vielleicht haben die Helden gegen irgendwelche lokalen Sitten und Bräuche verstoßen (in Gashok küßt man sich nicht öffentlich, man fehlt nicht bei der Morgenandacht im Praiostempel, in Unau gehen Frauen verschleiert, ein Haus betritt man mit dem rechten Fuß zuerst, niemand darf den Feentanzplatz im Wald bei der geborstenen Eiche betreten, man nimmt den Hut ab und verbeugt sich wenn der Baron vorbeireitet, ...) oder jemanden beleidigt, angepöbelt, eifersüchtig gemacht oder an etwas Unangenehmes erinnert. Man könnte die Helden für die Räuberbande halten, die seit einer Weile die Gegend unsicher macht, oder für ein Überfallkommando der Nachbar-Dorfjugend. Oder irgendein Raufbold ist einfach auf Streit aus. Es könnte zu einer Prügelei mit aufgebrachtten Dörflern oder Immanfans kommen, zu einem Duell oder einer Verhaftung. Vielleicht fordert auch nur jemand eine Heldin zum Armdrücken, Ringen oder Stockfechten heraus. Oder irgendwer überfällt die Helden ganz klassisch in einer dunklen Gasse, um sie auszurauben.

10-14 Ein/e Held/in schläft schlecht.

Viele Gründe kommen in Frage: prophetische Träume, ungewöhnlich viele hungrige Bettwanzen, unbequemes Bett (pieksiger Strohsack, kratzige Decke), zugig-kaltes oder stickig-schwüles Zimmer, Fliegen oder Moskitos, Unwohlsein nach zu fettem Essen (bzw viel Bohnen oder Kohl) oder zuviel schlechtem Wein/Bier/Schnaps ... Es ergibt sich jedenfalls eine verminderte Regeneration.

15-18 Die Nachtruhe der Heldengruppe wird gestört.

Viele Gründe kommen in Frage: Schlägerei, sehr lautes Grölen oder Zwergenkapelle im Schankraum unter ihnen oder im Haus nebenan; Durchsuchung der Herberge (ein Dieb/eine Aufrührerin/Drogen werden gesucht); jemand irrt sich im Zimmer; jaulender Barde vor dem Haus gegenüber; lautes Liebesleben im Nachbarzimmer; irgendein(e) Romantiker(in) schleicht nächtens über Dächer und Balkone zum/r Geliebten (und stürzt vielleicht gerade über dem Zimmer der Helden ab und muß diskret von der Regenrinne gerettet werden); Ratten rumoren auf dem Dachboden oder sogar im Zimmer; schon vor Tagesanbruch werden die Marktstände aufgebaut und die Bierkutschen ratternd geräuschvoll vorbei; es regnet 'rein; die Kriegerschule nebenan macht eine Nacht-Alarm-Übung mit lauten Kommandos, Trompetensignalen und Waffengeklirr; die Türen quietschen und die Fensterläden klappern laut bei dem starken Wind draußen; der Sturm deckt das Dach ab; die Nachtwächterin oder die Wache am Tor bläst oder läutet (Fehl-?)Alarm; die Herberge gehört den Badilakanern, und die halten täglich Mitternachts- und Frühmesse; im Praiostempel wird zu jeder vollen Stunde der Gong geschlagen; Einbruch im Nachbarhaus (Hunde schlagen an, Tumult auf der Straße oder auf dem Hof, Befragung der Nachbarn durch die Stadtwache, ...); plärrendes Kleinkind im Nebenzimmer; ...

Es ergibt sich in vielen Fällen eine verminderte Regeneration.

19-22 Die Helden werden betrogen.

- a) Für teures Geld gibt ihnen jemand Auskünfte, die sie gerne glauben, die aber völlig aus der Luft gegriffen (oder absichtlich falsch) sind.
- b) Ein(e) Händler(in), Handwerker(in), Wirt(in) o.ä. verlangt Wucherpreise für Schund, der kurz darauf kaputt geht, verwendet falsche Gewichte oder dergleichen. So etwas sollte allerdings bei „ordentlichen“, in Gilden organisierten HandwerkerInnen eher selten vorkommen, denn die Gilden kontrollieren die Qualität ihrer Produkte und bürgen dafür.
- c) Jemand zockt die Helden beim Würfel-/Karten-/Hütchenspiel ab.
- d) Der Streuner, der die Helden „eingeladen“ hat, haut ab und läßt ihnen die Rechnung da.
- e) Irgendwer hat ein „Bombengeschäft“ anzubieten...

f) Eine vereinbarte Leistung wird nicht erbracht (die Hure haut mit dem Geld ab; die Stadtgardisten lassen trotz Bestechung die Helden doch nicht passieren; das Zimmer wurde nicht reserviert; die Botschaft wurde nicht überbracht; die neue Robe ist noch lange nicht fertig; der Auftraggeber zahlt nicht, ...)

Vielleicht können die Helden durch entsprechende Proben den Betrugsversuch rechtzeitig erkennen, aber diese Proben sollte der/die Meister/in verdeckt würfeln, und auch das nur, wenn die SpielerInnen zu erkennen geben, daß ihre HeldInnen mißtrauisch sind.

23-25 Einer/m oder mehreren HeldInnen ist übel.

Schlechtes Essen, ungekochtes Wasser aus dem Hausbrunnen neben dem Abort oder aus dem Fluß, oder eine durchzechte Nacht können die Ursache sein. Mit Bauchschmerzen, Brechdurchfall oder furchtbarem Kater abenteuer es sich einen Tag lang nicht so gut. Die Helden können ihre Heilkundetalente üben und Opa Alriks Hausmittelchen zum Einsatz bringen: Senfpflaster, Rettichsaft, Zwiebelsamen, Kamillentee, Eidechsenkot, Schonkost, Rosenessig, kalte Umschläge, Massagen, ...

Man kann statt dessen auch eine leichte Erkältung, Husten oder Rückenschmerzen verwenden und gewisse Talentproben erschweren - mit Husten zu schleichen fällt schwer, und wer sich den Rotz am Ärmel abwischt, weil er kein Taschentuch besitzt, kann Probleme mit der Etikette bekommen.

26 Ein(e) Held(in) erkrankt schwer.

In Frage kommen die in den offiziellen Regelwerken beschriebenen Krankheiten: Flinker Difar, Blutiger Rotz, Dumpfshädel, Schlafkrankheit, Lutas, Wundfieber, Brabaker Schweiß, Paralyse, Schlachtfeldfieber, Jahresfieber, Rascher Wahn, Blaue Keuche, Zorgan-Pocken, Tollwut, Schwarze Wut, Lykanthropie, Dämonenfäule, Rote Keuche, Lebensmittelvergiftung, (Marder-)Krätze. Natürlich muß der/die Meister/in die Krankheit passend zur Situation wählen: Brabaker Schweiß tritt nur im feuchtheißen Klima des Südens auf, Wundfieber logischerweise nur nach einer Verletzung (aber ein kleiner Schnitt am Schlachtermesser oder beim Reinigen des eigenen Schwertes mag ausreichen), Dämonenfäule nur in Gegenwart gehörnter Dämonen ...

Es sind aber auch noch andere Krankheiten denkbar: Entzündung von Blinddarm, Augen, Mandeln oder Mittelohr; sehr schwere Erkältung (kann unbehandelt in Blaue Keuche übergehen); fauler Zahn; Bandwurmbefall („Schwindsucht“); Geschlechtskrankheiten; Nieren-/Blasen-/Gallensteine.

Unter Skorbut leiden nicht nur Seeleute, sondern auch Leute, die den ganzen Winter über nur Grütze und Bohnen bekommen oder Helden, die sich nur von Zwieback und Hartwurst ernähren - etwas Obst, Zitronensaft, Sauerkraut oder notfalls sogar Gras und Laub kann Abhilfe schaffen, bevor die Zähne ausfallen (dies ist der Perainekirche bekannt, aber nicht unbedingt jedem Aventurier).

Es könnte sich auch um eine Vergiftung handeln, z.B. mit einem Pilzgericht oder durch Schlangen-/Spinnenbiß oder Skorpionstich, oder um einen Bienen-/Wespen-/Hornissenstich im Mund. Das schreckliche „St-Anconius-Feuer“ läßt die Finger und Zehen brandig werden und absterben; daß es eine chronische Vergiftung mit Hexenkornpilzen an den Roggenkörnern ist, hat die Perainekirche noch nicht rausbekommen.

Ob ein Fall einer wirklich schweren und lebensbedrohenden Krankheit den Spielspaß fördert und den Ablauf des Abenteuers beschleunigt, ist so die Frage. Aber Krankheiten gibt es nun einmal in Aventurien. Es muß auch Probleme geben, die sich nicht mit einem Schwerthieb und einem Ignifax ausräumen lassen. Hier können die Helden bei verschiedenen Medici, Magiern oder Hexen Rat suchen (beziehungsweise bei akuten Vergiftungen ganz schnell die eigenen medizinischen Kenntnisse auspacken), die Apotheken nach seltenen und teuren Kräutern abklappern und den Stand aventurischer Medizin, Chirurgie und Hygiene am eigenen Leib erleben.

Alternativ könnte auch eine Meisterfigur aus dem Bekanntenkreis der Helden erkranken - für die Helden ist es in jedem Fall ein kleines Abenteuer, die richtigen Kräuter zu besorgen/einer Operation beizuwohnen, Panikreaktionen der Bevölkerung und Hexenverbrennungen zu vermeiden, ...

27-29 Jemand ist aufdringlich.

Wenn die Helden stattlich/reich aussehen, berühmt sind oder bekanntgegeben haben, daß sie von weit her kommen, werden viele Leute sie nach Neuigkeiten, ihren Taten, ihrem Woher und Wohin usw. ausfragen, und natürlich möchte jede/r Spätergekommene die ganze Geschichte noch einmal hören. Junge Leute drängen sich als Knappinnen/Schüler auf. In gutaussehende HeldInnen verlieben sich bisweilen Meisterpersonen. Jemand könnte den Helden etwas verkaufen wollen, sie engagieren, sie zu einem bestimmten Problem konsultieren oder sie als Beteiligte für ein angeblich überaus lukratives Geschäft gewinnen wollen ...

30 Ein(e) Held(in) verliebt sich

In wen, ob glücklich oder unglücklich, ob kurzfristig oder andauernd, das entscheiden Meister(in) und Spieler(in) gemeinsam - man sollte ruhig für jede/n Held/in festlegen, was für Leute „sein/ihr Typ“ sind, das gibt den HeldInnen mehr Charakter.

31-38 Ungezieferbefall

Nur Elfen haben in der Regel keine Flöhe und Läuse - um so mehr ekeln sie sich davor. Für Menschen und Zwerge ist es nicht ungewöhnlich, daß sie ständig oder häufig solche Parasiten haben, aber wenn sie Überhand nehmen, muß man doch etwas dagegen tun - baden, Kleider waschen, neue Haarbürste kaufen; Parfum, Flohpulver, Mottenkugeln, Seife kaufen... Läuse, Flöhe und Milben fängt man sich in Gesellschaft unsauberer Personen (in Hafentavernen und billigen Bordellen z.B.) und in Herbergen, Zecken eher im Gebüsch (nicht nur in der Wildnis, sondern auch in Gärten und Hinterhöfen), Blutegel an feuchten Orten (Dungeon, Burggraben, Dorfteich). Wurmbefall, wie man ihn sich über das Essen, Trinkwasser und auf dem Abort zuziehen kann, kann für medizinisch wenig bewanderte Helden und unerfahrene Medici mysteriös sein - leidet Alrik, der immer dünner wird, soviel er auch ißt, an „Schwindsucht“ oder an einem Fluch, und was mag dagegen helfen? Rainfarn? Oder

eine Statuette des heiligen Therbun? Von einer Perainegeweiheten gesegneter Honig? Oder der Zauber „Geister austreiben“? Wenn der Meister gnädig ist, könnte es statt massiven Ungezieferbefalls sein, daß einfach mal wieder ein Besuch im Badehaus mit Haarschnitt und Nägelschneiden angesagt ist und die Kleider gewaschen werden müssen (selbst Ritter Alriksej aus Wladiwalsach im rückständigen Bornland darf sich ruhig einmal pro Abenteuer mit einem feuchten Lappen abreiben).

39-43 Ein(e) Held(in) erleidet oder verursacht einen kleinen Unfall oder eine geringfügige Verletzung.

Es gibt zahlreiche alltägliche Mißgeschicke, durch die Helden sich oder Andere verletzen oder sonstige geringfügig schädigen können; wenn jemand anders zu Schaden kommt, sollten echte Helden natürlich Wiedergutmachung leisten. Einige mögliche Vorfälle: Fuß umgeknickt; Treppe runtergefallen; heißen Schürhaken oder Bratspieß angefaßt; Zunge an heißer Suppe oder einem heißen Getränk verbrannt; Rattenbiß; Splitter im Fuß oder Finger; in einen Nagel/Scherben getreten; an einem vorstehenden Nagel oder beim Messerwetzen/Gemüseputzen verletzt; Kellner angerempelt (Bier und Speisen auf die Umsitzenden verteilt); in den Straßendreck gefallen bzw. jemanden in den Dreck gestoßen; aus dem Fenster, unter dem man steht, leert gerade jemand seinen Nachtopf; Heldin Harikas Pferd scheut und zertritt ein paar Waren an einem Marktstand ...

Bei leichten Verletzungen (1-3 SP) können die Helden ihr Heilkundetalent üben - teure Tamele zu kaufen oder einen Medicus zu rufen wäre übertrieben, Oma Alrikes Hausmittelchen sollten ausreichen. Je nach Talentwert und je nachdem, ob die Probe gelungen ist, könnte man Brandblasen aufstechen, Brandwunden mit Essig beträufeln oder mit Mäusefett bestreichen; Wunden mit Honig bestreichen, mit Schnaps auswaschen, ausbrennen oder mit schmutzigen Lappen verbinden ...

44-47 Die Helden haben einen Glückstag.

Das Essen ist gut, das Wetter schön, das Herbergszimmer sauber und bequem, die Reisepässe werden nicht kontrolliert und das Gepäck nicht durchsucht, jemand gibt eine Runde Bier aus, benötigte Waren sind vorhanden und relativ billig (in vernünftigen Grenzen), die Audienz wird gewährt, jemand gibt einen guten Tip, netter Flirt mit einer hübschen Meisterperson, ...

48-51 Die Helden haben eine Pechsträhne.

Vieles kann schiefgehen: Rauswurf aus der Herberge („Es ist hoher Besuch gekommen, ihr versteht...“); streikende Fährleute; alle Läden sind praiostags (am Geburtstag des Reichsbehüters, am Todestag der heiligen Lutisana) geschlossen; was die Helden kaufen wollen ist ausverkauft/hier verboten/sehr teuer; Sauwetter; hoher Wege-/Tor-/Brückenzoll; Sondersteuer; Sprachprobleme („Jo mei! Sau-Noschtriner, damische!“); keine Auskünfte erhältlich; strenge Paß- und Gepäckkontrollen, eventuell mit Leibbesichtigung; mieses Essen; bissige Hunde; „Das ist hier verboten!“; der Auftraggeber/die Baronin/die Geweihte ist krank/verreist/nicht zu sprechen;...

52 Die Helden werden Zeugen eines Kampfes.

Razzia, Verhaftung, Verfolgung eines Taschendiebes, Duell, Bandenkrieg, Entführung, Wirtshausschlägerei, Raub(mord), Ehekrach, Pogrom, Thorwalerüberfall, Meuchelmord, handgreiflicher Streit unter Nachbarn/KonkurrentInnen, ein Fleischer versucht eine Sau wieder einzufangen, jemand versucht ein bockiges Pferd zu reiten, Armdrück- oder Ringkampf-Wette, Kinder prügeln sich, Schlägertrupp schlägt jemanden zusammen (z.B. einen säumigen Schuldner), eine arme Familie ist mit der Miete im Rückstand und wird rausgeworfen, jemand hetzt die Hunde auf eine arme HausiererIn, Prügelei unter Immanfans, ...

53 Die Helden kommen zu einem ehemaligen Kampfplatz. (siehe 52)

Von der Art des Kampfes und seinem Ausgang hängt ab, was die Helden sehen. Vielleicht gibt es aber Zeugen, die ihnen berichten?

54 Ein/e Held/in bzw die Heldengruppe hat, verursacht oder beobachtet einen größeren Unfall.

herabstürzender Balken, Balkon, Kronleuchter oder Erker; durchgehendes Pferd oder Fuhrwerk (vielleicht mit einem Helden drauf); zerschellende Öllampe (kann zu einem großen Brand führen); jemand stürzt von einer Brücke oder der Stadtmauer oder von einem Dach oder Balkon oder aus einem Fenster; kräftiger Pferdetritt; jemand fällt so unglücklich, daß Zähne splintern; jemandem fällt ein Dachziegel auf den Kopf; eine Maurerin bekommt einen Spritzer Ätzkalk ins Auge; der besoffene Schmied zerschlägt dem Lehrling die Hand; dem Holzhauer fährt die Axt ins Bein; die Küchenhilfe verbrüht sich schwer; ein Kleinkind taumelt ins offene Herdfeuer oder fällt in einen Brunnenschacht; ein schwerer Wagen überrollt jemandes Fuß; jemand leuchtet mit einer Fackel oder einem Kienspan oder sonst einer offenen Flamme (Magierstab, Ignifax, ...) und zündet dabei versehentlich ein Strohdach an; eine Fähre mit zahlreichen Passagieren kentert; ...

55 Die Gruppe findet ein besonders schönes oder interessantes Plätzchen.

Geheimtunnel unter der Stadtmauer durch oder in die Burg; lauschige, versteckte Laube im Stadtpark; besonders gut dem Geschmack und Geldbeutel der Helden entsprechende Kneipe/Herberge; den Helden bisher unbekanntes Sehenswürdigkeit; die Ecke in der Hesindetempelbibliothek, wo die seltenen Magiebücher stehen; Aufnahme in eine Geheimloge, ein Spielkasino für handverlesene Gäste, den inneren Zirkel der Rahja-/LevthananbeterInnen o.ä.; Zugang zur Kanalisation der Stadt; Eingang in ein zugemauertes altes Haus; Krämerladen mit besonders seltenen und/oder verbotenen Waren; geheimer Phextempel; ...

56 Die Gruppe findet eine Erfrischung.

Genau im richtigen Moment wird irgendeine Kleinigkeit billig angeboten (oder ihnen gar spendiert), die die Helden gerade gut gebrauchen können: kühle Getränke, frisches Obst, ein kleiner Imbiß, ein bequemer Sitzplatz, ein Platz am Kamin und ein heißes Getränk, ...

57-59 Die Heldengruppe oder ein(e) Held(in) verliert die Orientierung.

Nicht nur im Wald oder in der gleichförmigen Sandwüste kann man sich verlaufen, sondern auch im Gassengewirr einer fremden Stadt (zumal nachts, denn Straßenbeleuchtung gibt es keine, in enge Gassen fällt kein Mondlicht und der Schein einer Blendlaterne reicht nicht weit), in der Kanalisation von Havena, in den Hafenanlagen von Festum, in der Hesindebibliothek von Kuslik, im Kaiserpalast oder in einer großen Magierakademie. Orientierungsproben sollten grundsätzlich vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Folgendes könnte ebenfalls geschehen: Ein/e Held/in tastet sich nachts im Dunkeln aufs Plumpsklo im Hof, auf die Gasse oder in die Mistecke des Stalls, weil es in der Billig-Herberge keinen Nachtopf gibt; auf dem Rückweg verläuft er/sie sich und erwacht morgens im falschen Bett an der Seite eines/r Fremden (in Nord- und Mittelaventurien ist es nicht unüblich, zu mehreren in einem Bett zu schlafen, schließlich sind die meisten Zimmer nicht beheizt - aber man möchte doch wissen, mit wem man im Bett liegt).

60 Weghindernis

Ein mehr oder weniger großer Umweg oder eine längere Wartezeit wird nötig, weil Bauarbeiten im Gange sind, eine Brücke morsch ist, ein Fuhrwerk nicht vom Fleck kommt, eine Fähre kaputt bzw auf Grund gelaufen oder die Fährfrau krank ist, das Stadttor geschlossen ist, auf dem Marktplatz dichtes Gedränge herrscht, eine Gasse so eng oder so mit Brennholzstapeln und Müllhaufen zugestellt ist, daß man zu Pferde nicht durchkommt (oder sogar nicht einmal mit einem großen Rucksack), oder aus ähnlichen Gründen.

61-66 Ein(e) Held(in) hat Packprobleme.

Ein typisches Heldenproblem: Lasse ich den persönlichen Zweihänder im Schlafsaal der Herberge oder nehme ich ihn mit in den Traviatempel? Passen 350 Dukaten in den Brustbeutel? Wo war doch gleich der Kriegerbrief/Heiltrank/magische Ring? Wie packe ich meinen Kriegerbrief, den Reisepaß, die Nordlandbankpapiere, die Schatzkarte, das Magiebuch und die Bogensehnen wasserdicht ein? Ich bringe meine ganzen Wertsachen auf die Bank, damit ich sie nicht schleppen muß - wie, es gibt hier keine Nordlandbankfiliale? Kann ich das Pferd mit aufs Zimmer nehmen, wenn doch der Stall unbewacht ist? Ich stecke je 7 Diamanten zu je 0,5 Karat in die Schuhabsätze und nähe die 60 Maravedis in den Hosenboden ein. Kleingeld besitze ich nicht, weil der Geldbeutel schon mit Dukaten voll ist - der Bettler wird doch wohl Wechselgeld geben können? Ich stecke die Erdbeeren, die Speckseite, die rohen Eier und die zehn Sahnetörtchen in meinen Rucksack zu dem anderen Proviant. Ich hätte gern 5 Maß Bier - nein, ich habe keinen Krug mitgebracht, wieso? Ich stecke die Weinamphore in meinen Rucksack zu der Schnapsflasche, dem Wasserschlauch, der Blendlaterne, den zehn Fackeln, dem Kletterseil, der Spitzhacke, der Armbrust und dem ausgestopften Bärenkopf. Natürlich hab' ich die dicken Wintersachen noch mit, auch die Wüstenausrüstung, das Ballkleid und meine Verkleidung als Thorwalerin, und natürlich drei Garnituren Kleidung zum Wechseln. Ach, wenn ich meine einzigen Kleider wasche, dann bin ich nackt, bis sie trocken sind?

Man sollte Helden einfach nicht durchgehen lassen, daß sie alles einsacken, was irgendwo 'rumliegt, nie etwas wegwerfen und angeblich immer alles griffbereit haben, wobei das Gepäck sie angeblich nie behindert. Dieses Zufallsereignis gibt Gelegenheit zur Inventur.

67-72 Ein(e) Held(in) oder gar die ganze Gruppe hat Gelegenheit, etwas Geld zu verdienen.

Gemeint ist ein kurzer Job von einigen Stunden Dauer, der die/den Heldin/en nicht von anderen Abenteurertätigkeiten abhält. Natürlich sollte die Arbeit dem Heldentyp angemessen sein; es wäre unangemessen, der adligen Kriegerin anzubieten, sie könne für drei Heller einen Nachmittag lang Holz hacken, oder einen zarten Gaukler als Ordner bei einem Immanspiel anzustellen. Einige Heldentypen haben den Beruf sozusagen eingebaut und können praktisch immer und fast überall arbeiten/auftreten: Barden, Gaukler, Skalden, Sharisadim, Scharlatane. Auch Elfen könnten für Geld singen und musizieren. Für eine Streunerin mag sich Gelegenheit ergeben, jemanden zu bestehlen, beim Kartenspiel zu betrügen oder für Geld ins Bett zu begleiten. Ein Medicus, eine Magierin oder Hexe könnte (weil gerade keine ortsansässige Heilkundige verfügbar ist) jemanden (oder ein Tier) heilen. Zwerge und andere HeldInnen, die einen Handwerksberuf erlernt haben, könnten bei einem Meister ihrer Gilde unterkommen, wie es Brauch ist; allerdings wird dort in der Regel den ganzen Tag gearbeitet. Geweihte werden von Gläubigen mit Geldspenden bedrängt (und müssen sich lange Beichten und Klagen dafür anhören) oder in einem Tempel ihrer Gottheit beherbergt und mit einem Taschengeld ausgestattet. Kriegern, insbesondere adligen, bleibt an kurzfristigen Verdienstmöglichkeiten eigentlich nur, beim ehrlichen Glücksspiel oder Wetten mit Standesgenossen etwas Gewinn zu machen. Söldner könnten als Rausschmeißer in einer Taverne oder als Geldeintreiber eines Kredithais anfangen oder bei Wetten, Glücksspiel oder Armdrücken Geld verdienen. Die übrigen Heldentypen werden sich wahrscheinlich mit Hilfsarbeiten wie Putzen, Fegen, Kellnern, Stall ausmisten und Lasten schleppen (Heuballen stapeln, Schiffe be- und entladen) begnügen müssen. Alles natürlich unter der Voraussetzung, daß die Helden die Arbeit annehmen, weil sie Geld brauchen.

73-77 Defekt an der Kleidung

Typische Gebrauchserscheinungen: die Schuhsohle löst sich oder bekommt Löcher, Knöpfe reißen ab, Nähte platzen, Gürtel reißen, Taschen und Strümpfe bekommen Löcher, der Mantelsaum franst aus, die Hosenbeine werden durchgescheuert, der Pelzmütze fallen die Haare aus, man ist mit dem Ärmel oder Mantel irgendwo hängengeblieben, ein Schnürsenkel reißt... Über die typischen Abenteuer-Begleiterscheinungen wie Armbrustbolzeneinschußlöcher und häßliche Blutflecken wollen wir erst gar nicht reden. Man kann die beschädigten Stücke zum Schuster bzw zur Schneiderin bringen oder sich mit Nadel, Faden, Flicker und Talentwert Stoffarbeiten (bzw Ahle, Leisten, Messer, Feile, Hammer, Sohlenleder, Leim und TaW Lederarbeiten) selbst an die Arbeit machen. Geht die Probe daneben, hält der Hosenknopf nur bis zum nächsten Bücken. Vielleicht ist auch nur die kostbare Brokatrobe in den Dreck gefallen und braucht eine magische Reinigung.

78-80 Defekt an der Ausrüstung

Gegenstände, die man oft benutzt, aber selten wartet, gehen bevorzugt bei Belastung kaputt (Satteltgurt, Steigbügelriemen, Kletterseil, Bogensehne). Es könnte aber auch sein, daß ein zerbrechlicher Gegenstand zerbricht, z.B. ein Heiltrank- oder Giffläschchen, ein Parfumflacon, der tönerner Trinkbecher oder eine Flasche mit Schnaps oder Lampenöl. Flaschen, Lederschläuche und Dosen könnten aufgehen, so daß der Inhalt ausläuft bzw. rausfällt, wobei Flüssigkeiten typischerweise alle anderen Sachen im Rucksack durchweichen. Bücher können aus dem Leim gehen und zu Loseblattsammlungen werden. Dokumente, Bücher und getrocknete Kräuter können naßregen oder bei ständig hoher Luftfeuchtigkeit aufweichen. Ratten knabbern Ledersachen und Proviantbeutel an. Manche Sachen muß man nachkaufen, weil sie aufgebraucht werden. Andere nutzen sich ab oder müssen hin und wieder gerichtet/nachgeschliffen werden.

81 Eine berühmte (oder berüchtigte) Persönlichkeit taucht auf.

Der König reitet im Triumphzug ein; der Bote des Lichts segnet die Gläubigen auf dem Greifenplatz; die Geliebte der Göttin besucht den örtlichen Rahjatempel; Raidri Conchobair soll gesehen worden sein; ... Es geht natürlich auch eine Nummer kleiner: Die Baronin empfängt heuer BittstellerInnen; der Landvogt kommt, um die Steuern einzutreiben; eine Magisterin aus Punin logiert in derselben Herberge wie die Helden; aus Gareth ist eine Inquisitorin gekommen; der Überfall auf die Salzhändlerin gestern, das war der Raubritter Giselwulf von Burg Aarkopf höchstpersönlich; am Nachbartisch ißt der Bürgermeister; Harika, die Stockfechten-Meisterin der Gegend, fordert zum Duell; ...

82-83 Es gibt interessante Neuigkeiten (wahr oder erfunden?) von außerhalb (aus der näheren Umgebung häufiger als von weiter weg).

Neuigkeiten aus der Ferne werden von Reisenden überbracht: Kaufleuten, Schiffern, Pilgern, Barden, Gauklern, Fuhrleuten, Wandergesellen, ... Regierungsamtliche Bekanntmachungen (Steuererhöhung, Ausgangssperre, Ausheben der Bürgerwehr, neue Gesetze, Wechsel des Regenten, bevorstehende Hinrichtungen, ...) werden von der städtischen Ausruferin bekanntgegeben.

In Trutzbach wurde ein Kalb mit zwei Köpfen geboren; morgen kommt ein Gauklerzug hier an; die Orks sind besiegt; Raubritter Giselwulf wurde gefaßt; auf eine Bande von Pferdedieben (Beschreibung der Helden?) ist eine Belohnung ausgesetzt worden; in der Stoerrebrandt-Villa wurde eingebrochen; in Beilunk ist eine Seuche ausgebrochen; in Trallop ist Magie (Alkohol, Waffentragen, Reiten, Boltan, ...) verboten worden; der Kalif hat eine Tochter des Sheiks der Beni Khibera geheiratet; Stoerrebrandt sucht dringend Helden, die ...; großes Wunder des Boron in Al'Anfa; Jahrmart in Angbar; der König von Andergast ist gestorben; der Amran Kutaki ist ausgebrochen; Rohal ist zurückgekehrt; Mengbilla hat Brabak den Krieg erklärt; Großbrand in Neetha; in Rethis ist ein Schiff aus dem Gildenland angekommen; in Kyndoch wird ein Firuntempel gebaut; die Nordlandbankfiliale in Riva macht zu; Aufstand in Elburum; die Hafenarbeiter in Perricum streiken; das Handelshaus Dhachmani ist bankrott; Answin Rabenmund wurde in Mirham gesehen; die Grenze zum Horasreich ist gesperrt; der Schattengrund-Paß ist durch starken Schneefall unpassierbar; die Steuern sollen erhöht werden; Mißernte in Albernia; die Bürgermeisterin von Abilacht hat wieder geheiratet; die Grafschaft Hartsteen wird von einem Riesenlindwurm heimgesucht; am Nuran Leskari wurde Gold gefunden; der große Fluß führt Hochwasser und ist unpassierbar (die Brücke ist weggerissen); im Reichsforst treibt sich eine große Räuberbande rum; ...

84 Die Gruppe begegnet einem (zumindest für die Gegend) ungewöhnlichen Wesen.

Nachtalp, Geist, Poltergeist, Kobold, Wüstenelf, Meckerdrache, unter den Menschen lebender Troll (Ork, Goblin), Firnelife, Waldelf, Delegation dröler Echsenmenschen in Vinsalt, borongefälliger Vampir („Kind der Nacht“), Nivesenschamanin in Gareth, sprechender Rabe oder Papagei, zahmer Riesenhirschkäfer, Elefant im festumer Tiergarten, Novadi in Greifenfurt, Schelmin, fanatischer Prediger, Geisteskranker, Zwergin in Selem, Magier auf einem fliegenden Teppich, Pilger von weit her, Dschinn, Mindergeist, Anwender eines Unsichtbarkeitselixiers (Qualität F?), ein Zwerg schaut aus dem Boden und meint „Hier bin ich wohl falsch, was?“, ... Oder es gibt ein ungewöhnliches Ereignis wie z.B. eine der Heldengruppe per Luftdschinn oder Difar überbrachte Nachricht, oder eine Botschaft von Bekannten per „Elfenstimme Flötenton“ oder „Traumgestalt“.

85 Die Helden begegnen einem/r Bekannten.

Es könnte sich um den Gatten oder Geliebten einer Heldin handeln, um eine Verwandte, einen Nachbarn aus dem Heimatort eines Helden (der bestimmt Neuigkeiten von der Familie erzählen kann) oder auch um eine Meisterfigur aus einem früheren Abenteuer, was vom Auftraggeber über den Bösewicht bis zu flüchtigen Bekannten wie z.B. einer Wirtin, deren Kneipe man mal zerlegt hat, reichen kann. Viele liebe Bekannte haben nichts eiligeres zu tun, als allen Leuten zu erzählen, was sie über die betreffende Heldin wissen, ob schmeichelhaft, peinlich übertrieben, weniger rühmlich oder bisher geheimgehalten... Andererseits kann es sehr praktisch sein, wenn die Kommandantin der Stadtwache ausgerechnet eine Schulkameradin und gute Freundin des Kriegers aus der Heldengruppe ist. Und der übliche Auftraggeber, den man für jedes zweite Abenteuer braucht, engagiert die herumstreunende Abenteuererbande vielleicht nur deshalb, weil er seit Kindertagen mit der Magierin befreundet ist. Berühmten HeldInnen (Hochadel, Erzmagier, Turniersiegerin, Drachentöter) kann es passieren, daß ihnen ständig und überall neugierige und aufdringliche Fans (Barden, Reporter vom Aventurischen Boten, Möchtegern-Schülerinnen oder -Knappen, Verliebte) hinterherlaufen.

86-91 Gerüchte über aktuelle Ereignisse in der Stadt (wahr, übertrieben oder gelogen?)

Im Fürstenpalast ist der Blitz eingeschlagen; das Wasser vom Brunnen vor dem Rathaus ist vergiftet; die Schoberwirtin am Neuen Tor ist eine finstere Räuberin, sie vergiftet Fremde, die bei ihr einkehren, um sie zu berauben; die vielen Überfälle in letzter Zeit, das war die Bande vom Schwarzen Brekker; die Bürgermeisterin

unterschlägt Geld; Nolle der Schmied betrügt seine Frau, Travia strafe ihn; Alwen Linneweberin schlägt Mann und Kinder und läßt sie hungern; die alte Harka aus der Schustergasse ist eine Hexe; Elgor der Krämer nimmt falsche Gewichte; ein Schiff aus Aranien ist eingelaufen; man hat einen Novadi gesehen, die Novadis beten den Praiosseibeius an und schlachten kleine Kinder; die Stadtgardisten sind alle Räuber, die beschlagnahmen einfach irgendwas und behalten es für sich; es gehen WerberInnen um, die RekrutInnen suchen; Goblinhusen-in-der-Mulde (ein Dorf in der Gegend) soll die Stadtrechte bekommen; heute mittag flogen zwölf Geier zwölfmal über den Kalifenpalast, ein böses Omen, bei Rastullahs Lockenpracht; in der Taverne „zum lustigen Spitzohr“ tanzt heute abend eine echte Firnelfe; Ibn Yehimilk streckt den Safran mit Ziegelmehl (das Wirselnkraut mit Gras, den Zimt mit Fichtenrinde, den Heiltrank mit Wasser,...); Furgund Bäckerin backt zu kleine Brote; Koschka Dukatajeff verkauft Festum-Brannt als Premer Feuer (entsäuert schlechten Wein mit Gips und Asche und verkauft ihn als guten); ...

Am schönsten sind natürlich immer Gerüchte, die mit dem Abenteuer zu tun haben, das gerade gespielt wird, oder sich sonst auf irgendwelche Taten der Helden beziehen („Im alten Haus am Heumarkt, wo die Hexe gewohnt hat - ich hab euch doch erzählt, daß es da spukt - war die ganze Nacht Licht.“ „Denkt euch nur, jemand hat versucht, Magister Refardeon umzubringen, und in seinem Labor ist eingebrochen worden, Peraine sei Dank hat er's überlebt.“ „Was diese Schmuggler angeht, da hab' ich ja meine eigene Ansicht: Jede Neumondnacht schleicht nämlich die Tsajane von nebenan sich aus dem Haus ...“ „Bestohlen wurdet Ihr, edle Dame? Das waren sicher die Gaukler (Norbarden, Nivesen), man weiß doch, daß dieses Pack stiehlt wie die Streifenmeister!“ „Na schön, ihr habt also die Bande der brutalen Bärtild dingfest gemacht. Aber Alrik Ogertötter (Name eines der Helden) und seine Leute, die letzts den Baumdrachen von Baliho erschlagen haben, die hätten das schneller geschafft.“).

92 außergewöhnliches Naturereignis und/oder Katastrophe

Mond- oder Sonnenfinsternis, Erdbeben, Vulkanausbruch, Schneefall in Al'Anfa, Wald-/Feldbrand, Flutwelle, Luftspiegelung, Erscheinung des „fliegenden Thorwalers“, Meteor, Tauwetter im Firun in Norburg, Großbrand, Überschwemmung, Seuche, Volksaufstand, schwerer Orkan oder Hagelsturm, ein auffälliges Haus stürzt zusammen, der Dorfbrunnen - einzige Wasserstelle weit und breit - trocknet aus, Heuschreckenschwarm, heftige Regengüsse in Unau, ...

Man beachte die jeweilige Reaktion der Bevölkerung, der Kirchen und der Obrigkeit sowie natürlich etwaige Gefahren und Schäden. Es könnten sich Gelegenheiten zu Heldentaten ergeben; z.B. Kinder aus einem brennenden Haus retten, unter Trümmern verschüttete Leute bergen, eine Hexenverbrennung verhindern, ...

Eine Katastrophe ganz besonderer Art wäre eine „Säuberungsaktion“ durch Inquisition, Bannstrahler, Rohals Wächter, KGIA oder ähnliche, mit einer Welle von Hexen- bzw Spionageprozessen; jede denunziert jeden, und niemand ist sicher ...

93 Urteilsvollstreckung

Irgendjemand, vielleicht sogar jemand, den die Helden geschnappt haben (oder aber der Streuner aus der Heldengruppe), bekommt öffentlich die verdiente Strafe. Unverbindliche Vorschläge für Mittelreich, Bornland, Andergast und Nostria: Vieh-/Pferdediebstahl - Hängen, Götterlästerung - Verbrennen oder Pfählen, Hexerei - Verbrennen, Taschendiebstahl - Auspeitschen, wiederholter Taschendiebstahl - Hand abhacken, Majestätsbeleidigung oder Verrat - Zunge 'rausschneiden (und eventuell außerdem Hängen), Betrug/Wucher - Ohr abschneiden, Spionage - Blenden (und eventuell außerdem Hängen), üble Nachrede oder Störung der öffentlichen Ordnung - öffentlich Abbitte leisten oder Pranger stehen, Falschspiel - Teeren und Federn, Raub - Hängen oder Rädern, Besitz von Nachschlüsseln (oder Tragen von Purpur, Zweihändern oder Wappen, wenn man dazu nicht berechtigt ist) - Brandmarken, Giftbesitz - Ersäufen, Wilderei oder unerlaubtes Kräutersammeln - Hängen oder Zwangsarbeit im Steinbruch/Bergwerk, Meineid - Zunge 'rausschneiden und/oder Nase abschneiden, Brunnenvergiftung oder Brandstiftung - Verbrennen, ...

Auch hier geht es eine Nummer kleiner: die Wirtin verabreicht ihrem Sohn eine Tracht Prügel; eine Handwerkerin ohrfeigt den Lehrling; ein bußfertiger Sünder steht im Gewand aus Sackleinen während der Andacht mit einer Kerze vor dem Praiostempel; ...

94-95 Die Helden verschlafen.

Zu viel gesoffen, zu lange gefeiert, zu lange gewacht.. Das Schiff bzw die Postkutsche ist abgefahren, das Immanspiel vorbei, das Frühstück kalt, der Bösewicht abgehauen, das Fest hat schon angefangen, die Karten sind ausverkauft, die versetzte Geliebte ist sauer, das Zimmer muß für einen weiteren Tag bezahlt werden, der Auftraggeber wartet seit Stunden (den Auftrag bekommen Andere), ...

96-98 Verwechslung

Jemand hält die Helden bzw eine/n der HeldInnen für (oder die Helden halten fälschlicherweise jemanden für):

- a) gesuchte Verbrecher; berüchtigte Ganoven
- b) den verschollenen Sohn/Vater/Geliebten/Gatten/Onkel/Bruder oder irgendeinen Bekannten, den man lange nicht gesehen hat
- c) die Landesherrin/eine hohe Offizierin/den Bürgermeister/die Vogtvikarin des örtlichen Phextempels o.ä.; bzw für eine berühmte Persönlichkeit (Raidri, Nahema, Nedime, Königin Yppolita)
- d) eine Sagengestalt (Rohal, König Dajin, den heiligen Leomar, eine gute Fee, einen Dschinn, den bösen Zauberer Zulipan) oder ein Monster (Troll, Ork, Goblin, Waldschrat, Zombie, Vampir, Yeti)
- e) jemanden, den man erwartet hat („Ihr müßt die neuen Gehilfen sein, das Werkzeug liegt im Schuppen; los, an die Arbeit, was glotzt ihr so blöd?“ „Ah, die Comtessa Aralzin; reizend, ganz die Frau Mutter.“ „Gnade, tut mir nichts, ich habe das Geld jetzt, hier, seht ihr, ich wollte es gerade bei eurem Patron vorbeibringen.“).

99-100 Festtag oder ähnliches Ereignis

Volksfest mit Freibier und kostenlosem Essen (anlässlich der Hochzeit der Baronin, des Sieges über die Nostrianer, ...); Warenschau/Jahrmarkt; Schützen-/Ernte-/Weinlese-/Frühlingsfest, Almauf-/abtrieb; Gaukler/Norbarden sind eingetroffen; eine Scharlatanin tritt auf dem Marktplatz auf; Rennen; Turnier; Immanspiel; monatlicher Viehmarkt; ein fahrender Medicus ist eingetroffen und zieht öffentlich Zähne; kirchlicher Feiertag (mit Prozession); Bekannte laden die Helden zu einer Feier ein (Hochzeit, Geburt, Geburtstag, Jubiläum, ...); Geburtstag der Landesherrin; Unabhängigkeitstag; eine Bardin/Moritatensängerin ist eingetroffen; eine neue Taverne macht auf; Stapellauf eines Schiffs; Richtfest eines Hauses; Weihe eines neuen Tempels/Schreins/einer Heiligenstatue; Enthüllung eines Denkmals; Ansprache der Bürgermeisterin; zu einer Hochzeit ist das ganze Dorf eingeladen; ...