



FANTASYWELTEN

RRMTSMIWMPIWMIIWMMSMTMMKRS    TRSNMIIRREKMYCMBXIIYNBNIMMIM

ZUFALLSEREIGNISSE

LIEBE SPIELLEITERIN, LIEBER SPIELLEITER,

DIESES BUCH IST FÜR DEN SCHNELLEN EINSATZ AM SPIELTISCH KONZIPIERT. ES BIETET EINE SAMMLUNG VON ZUFALLSBEGEGNUNGEN FÜR EURE FANTASY-WELT, DIE SPEZIELL DARAUF AUSGELEGT SIND, EUCH DAS SPIELLEITEN ZU ERLEICHTERN. WIR WISSEN, DASS IM EIFER DES SPIELS OFT KEINE ZEIT BLEIBT, LANGE TEXTE ZU LESEN ODER DETAILS ZU DURCHFORSTEN. DAHER HABEN WIR DIE INFORMATIONEN BEWUSST AUF DAS WESENTLICHE KONZENTRIERT.

JEDE BEGEGNUNG IST SO PRÄGNANT WIE MÖGLICH GEHALTEN, DAMIT IHR IN SEKUNDEN DIE PASSENDEN INHALTE ZUR HAND HABT. IHR FINDET ALLES, WAS IHR BRAUCHT, UM SPANNENDE, UNVORHERGESEHENE WENDUNGEN IN EURE GESCHICHTEN ZU INTEGRIEREN – OHNE LANGE VORBEREITUNG. OB GEFÄHRLICHE GEGNER, GEHEIMNISVOLLE EREIGNISSE ODER UNERWARTETE NSCs – DIESES SAMMLUNG VON ZUFALLSBEGEGNUNGEN IST EUER VERLÄSSLICHER BEGLEITER, UM DAS ABENTEUER LEBENDIG UND DYNAMISCH ZU GESTALTEN.

VIEL FREUDE AM SPIEL – UND MÖGE DAS CHAOS DES ZUFALLS STETS AUF EURER SEITE SEIN!

EUER TEAM DER



INHALTSVERZEICHNIS



DORF

- VERFLUCHTE ANWESEN
- VERZAUBERTE BRUNNEN
- GEHEIME KULTE



HÄNDLER

- GEHEIMNISVOLLE FREMDE
- ZWIELICHTIGE DIEBE
- FLIEGENDE TEPPICHE



STADT

- RIVALISIERENDE GILDEN
- VERWINKELTE GASSEN
- TYRANNISCHE HERRSCHER



MARKT

- BEUTELSCHNEIDER
- FAHRENDES VOLK
- WÜTENDE MOBS



TAVERNE

- BETRUNKENE ZWERGE
- ALTE BARDEN
- EINSAME SÖLDNER



STADTTOR

- BEUNRUHIGENDE GERÜCHTE
- VERÄNGSTIGTE BOTEN
- AUFMERKSAME STADTWACHEN



TEMPEL

- VERZAUBERTE ALTARE
- GLEIBENDE LICHTER
- HEILIGE TEXTE



BERG

- ZWERGENSCHMIEDEN
- VERLASSENE MINEN
- KRANKE TROLLE



WALD

- DUNKLE PILZSPOREN
- VERLETZTE ELFEN
- FRECHE KOBOLDE



BRÜCKE

- BRÜCKENTROLLE
- VERBLASSTE BANNER
- MARODE KONSTRUKTIONEN



INHALTSVERZEICHNIS



MEER

- MORDLÜSTERNE PIRATEN
- VERZAUBERTE SEEUNGEHEUER
- GEHEIME INSELN



EISWÜSTE

- DÜNNES EIS
- HEIßE QUELLEN
- MYSTISCHE WESEN



DSCHUNGEL

- VERFLUCHTE RUINEN
- GIFTIGE SPINNEN
- VERLORENE SCHÄTZE



SEE

- MYSTERIÖSER NEBEL
- UNTERWASSERRUINEN
- FRECHE OTTER



FLUSS

- GEFÄHRLICHE QUERUNGEN
- REISSENDE FLUTEN
- WASSERNIXEN



STEPPE

- NOMADISCHE REITER
- HEULENDE WINDE
- TANZENDE STAUBTEUFEL



STRASSE

- FREMDE KARAWANEN
- SELTSAME BEGEGNUNGEN
- GEMEINE HINTERHALTE



SUMPF

- FAULIGE BLASEN
- HEXENPAKTE
- SCHREIE IM MONDLICHT



WÜSTE

- TÜCKISCHE SANDSTÜRME
- TRÜGERISCHE OASEN
- SELTSAME SPUREN



DUNGEON

- GEHEIME BEOBACHTER
- HINTERLISTIGE FALLEN
- URALTE VERLIEBE



DORF

1. EIN BAUER, DER UM HILFE BITTET, UM SEIN FELD VON EINEM BÖSEN FLUCH ZU BEFREIEN, DER SEINE ERNTE RUINIERT HAT.
2. EINE GRUPPE VON FREMDEN, DIE DURCH DAS DORF ZIEHEN UND DEN REISENDEN EXOTISCHE WAREN AUS FERNEN LÄNDERN ANBIETEN.
3. EIN VERÄNGSTIGTER DORFBEWÖHNER, DER BEHAUPTET, EINE KREATUR IM NAHEGELEGENEN WALD GEGEHEN ZU HABEN UND UM SCHUTZ VOR IHR BITTET.
4. EIN VERZAUBERTER BRUNNEN, DER DEN DORFBEWÖHNERN GLÜCK UND WOHLSTAND BRINGT, ABER AUCH EINE PRÜFUNG FÜR DIE REISENDEN BEREITHÄLT, UM SEINEN SEGEN ZU ERHALTEN.
5. EINE GRUPPE VON WANDERNDEN MUSIKANTEN, DIE DAS DORF BESUCHEN UND DEN REISENDEN MIT IHREN MELODIEN UNTERHALTEN.
6. EIN VERFLUCHTES ANWESEN AM RANDE DES DORFES, DAS VON EINER BÖSEN PRÄSENZ HEIMGESUCHT WIRD. DER BESITZER BITTET DIE REISENDEN UM HILFE BEI DER BEFREIUNG.
7. EIN GEHEIMER UNTERGRUNDKULT, DER DAS DORF INFILTRIERT HAT. DIE DÖRFLEER BITTEN DIE REISENDEN UM HILFE BEI DER AUFDECKUNG DUNKLEN MACHENSCHAFTEN.
8. EINE VERZAUBERTE SCHMIEDE, DIE DEN REISENDEN MÄCHTIGE WAPPEN UND RÜSTUNGEN ANBIETET.
9. EIN VERLORENER WANDERER, DER NACH DEM WEG FRAGT UND DEN REISENDEN EINE BELOHNUNG VERSPRICHT, WENN SIE IHM HELFEN, SEIN ZIEL ZU ERREICHEN.
10. EIN DRUIDE, DER DAS DORF BESUCHT UND DEN REISENDEN SEINE SPIRITUELLEN LEHREN GEGEN BEZAHLUNG ANBIETET, UM DIE NATUR BESSER ZU VERSTEHEN UND SO ZU EHREN UND ZU SCHÜTZEN.
11. EIN GEHEIMER SCHATZ, DER IN DEN RUINEN EINER ALTEN BURG VOR DEM DORF VERBORGEN IST UND DEN REISENDEN ABENTEUER UND REICHTUM VERSPRICHT.
12. EINE VERZAUBERTE STATUE, DIE MITTEN AUF DEM DORFPLATZ STEHT UND DEN REISENDEN EINE VISION DER ZUKUNFT OFFENBART.
13. EIN VERFLUCHTER DORFÄLTETER, DER VON EINEM DUNKLEN ZAUBER BEFALLEN IST UND DEN REISENDEN UM HILFE BEI DER BEFREIUNG BITTET.
14. EINE GRUPPE VON HINTERHÄLTIGEN RÄUBERN, DIE DAS DORF ÜBERFALLEN UND DIE REISENDEN ALS GEISELN NEHMEN WOLLEN.
15. DIE GLOCKEN DER DORFKIRCHE LÄUTEN VON SELBST, UND EIN UNHEIMLICHER GRAUER NEBEL STEIGT ÜBER DEM FRIEDHOF AUF.
16. EIN GEHEIMER KULT, DER DAS DORF IN ANGST UND SCHRECKEN VERSETZT, INDEM ER DAS VIEH STIELT UND ANGENBLICH OPFERT. DIE DÖRFLEER BITTEN DIE REISENDEN UM HILFE.
17. EINE VERLORENE KATZE, DIE IM DORF HERUMSTREUNT UND DIE REISENDEN WORTLOS UM HILFE BEI DER SUCHE NACH IHREM BESITZER BITTET.
18. EINE JUNGE HEXE, DIE DAS DORF BESUCHT UND DEN REISENDEN IHRE MAGISCHEN HEILENDEN FÄHIGKEITEN ANBIETET.
19. EIN VERZAUBERTER GARTEN, DER DEN DORFBEWÖHNERN UND REISENDEN HEILKRÄUTER UND MAGISCHE PFLANZEN BIETET.
20. EINE VERFLUCHTE KIRCHE, DIE VOM DORF VERLASSEN WURDE. DIE DÖRFLEER BITTEN DIE REISENDEN UM HILFE BEI DER BEFREIUNG DER GEFANGENEN SEELN, INDEM SIE DIE LEICHNAMEN RITUELL BESTATTEN.

