

Zufallsbegegnungen in Ur

Würfle 1W6, bei Nacht +1.

Usurbaz - Handwerksviertel

Wer	Wie viele	Handlung (separ. Wurf ohne Mod.)
1 Handwerker	1w6	Auf Suche nach jmd.
2 Bettler	1w6	Auf Suche nach etwas
3 Händler	1w20	Auf Suche nach leichter Beute
4 Soldaten/Wache	2w4	Spähen etwas/jmd. Aus
5 Abenteurer	1w6	Transportieren etwas
6 Taschendiebe	1w3	Würfle auf großer Liste
7 Räuber/Schläger	1w6	

Ummakad / Altstadt - wie Usurbaz / Handwerksviertel

Arye - Nobelviertel

Wer	Wie viele	Handlung (separ. Wurf ohne Mod.)
1 Adlige	1w6	Auf Suche nach jmd.
2 Bedienstete	1w6	Auf Suche nach etwas
3 Leibwächter	1w20	Auf Suche nach leichter Beute
4 Soldaten/Wache	2w4	Spähen etwas/jmd. Aus
5 Abenteurer	1w6	Transportieren etwas
6 Taschendiebe	1w3	Würfle auf großer Liste
7 Assassinen	1w4	

Olmag - betuchteres Wohnviertel

Wer	Wie viele	Handlung (separ. Wurf ohne Mod.)
1 Händler	1w6	Auf Suche nach jmd.
2 Bettler	1w6	Auf Suche nach etwas
3 Bedienstete	1w6	Auf Suche nach leichter Beute
4 Soldaten/Wache	2w4	Spähen etwas/jmd. Aus
5 Abenteurer	1w6	Transportieren etwas
6 Taschendiebe	1w3	Würfle auf großer Liste
7 Assassinen	1w2	

Große Liste der Handlungen/Motivationen (nur bedingt in Stadt sinnvoll)

- 01-03, Auf einem Raubzug
- 04-05, Rasten & Erholen nach einer kürzlichen Schlacht, angeschlagen
- 06-08, Auf Patrouille
- 9 Begraben ihre Toten
- 10-11, Auf einer Queste
- 12 Raubzug auf Sklaven
- 13-15, Marodieren & Plündern
- 16-17, Fliehende Sklaven (unbewaffnet)
- 18-19, Jagd auf eine Gruppe/Individuum
- 20 Im Krieg
- 21-22, Auf Handelsreise/-mission
- 23-24, Rückkehr nach einer Mission
- 25-27, Auf Essenssuche
- 28-30, Spähen das Land aus
- 31 Bauen einen kleinen Hof / Nest
- 32-33, Eskortieren Gefangene
- 34-35, Befestigen / Eingraben
- 36-38, Auf Pilgerschaft
- 39-40, Auf Kreuzzug
- 41 Krank/vergiftet auf der Suche nach Heilung
- 42-43, Abtrünnige auf der Flucht
- 44-45, In Ausbildung
- 46-47, Feld bestellen
- 48 Wildern
- 49-51, Jagen nach Nahrung
- 52-53, Stehlen Vieh

Ashkanu - Arbeiterviertel

Wer	Wie viele	Handlung (separ. Wurf ohne Mod.)
1 Handwerker	1w6	Auf Suche nach jmd.
2 Bettler	1w6	Auf Suche nach etwas
3 Betrunkene	1w20	Auf Suche nach leichter Beute
4 Soldaten/Wache	2w4	Spähen etwas/jmd. Aus
5 Abenteurer	1w6	Transportieren etwas
6 Taschendiebe	1w3	Würfle auf großer Liste
7 Räuber/Schläger	1w6	

Kenbek / Stadtrand - wie Ashkanu / Arbeiterviertel**Nannmaz - Tempelviertel**

Wer	Wie viele	Handlung (separ. Wurf ohne Mod.)
1 Klerus	1w20	Auf Suche nach jmd.
2 Bettler	1w10	Auf Suche nach etwas
3 Paladine	1w10	Auf Suche nach leichter Beute
4 Soldaten/Wache	2w4	Spähen etwas/jmd. Aus
5 Abenteurer	1w6	Transportieren etwas
6 Taschendiebe	1w3	Würfle auf großer Liste
7 Räuber/Schläger	1w6	

Ubatu - Armenviertel

Wer	Wie viele	Handlung (separ. Wurf ohne Mod.)
1 Kranke	1w20	Auf Suche nach jmd.
2 Bettler	1w20	Auf Suche nach etwas
3 Betrunkene	1w20	Auf Suche nach leichter Beute
4 Soldaten/Wache	3w8	Spähen etwas/jmd. Aus
5 Abenteurer	2w6	Transportieren etwas
6 Räuber/Schläger	2w6	Würfle auf großer Liste
7 Untote	2w6	

Zelte der Flüchtlinge - wie Ubatu / Armenviertel

- 54-55, Rücktransport von Beute
- 56 Auf der Jagd nach Knechten/Weibern
- 57 Niedere Untote (Skelette, Zombies, etc.)
- 58-59, Kundschaften das Land aus
- 60 Folgen einer Schatzkarte
- 61-62, Wandern zu einem neuen Zuhause aus
- 63-64, Feiern ein religiöses Fest
- 65-66, Betrunken & Laut
- 67-68, Bei Paarung
- 69-70, Diskutieren untereinander
- 71-73, Beim Beten
- 74-75, Singend & Tanzend
- 76-77, Kochen / Essen
- 78-79, Beim Holzfällen
- 80 Beim Kräuter/Beeren sammeln
- 81-83, Tot (SL bestimmt Ursache und Zeitpunkt)
- 84 Bezaubert oder verhext (SL bestimmt genauere Details)
- 85-87, Beim Angeln (Jagen wenn kein Wasser vorhanden)
- 88-89, Beim Ausgraben
- 90-91, In Verhandlung mit einer feindlichen Truppe
- 92-94, In Flucht vor Gruppe/Individuum
- 95-96, Reparieren Waffen/Rüstung/Wagen/Schiff etc.
- 97-98, Größere Untote (Geist / Gespenst / Vampir, etc.)
- 99-100, SL-Entscheid