

1W20 Ereignisse beim Gelage nach einem Abenteuer

1. Ein Armbrustbolzen bohrt sich unerwartet in die Brust eines Feiernden und niemand hat mitbekommen, wer ihn abfeuerte. Es gibt keine Pausen für wahre Helden!
2. Das Bier schmeckt sauer. Überall prusten und speien Gäste das ungenießbare Gebräu durch die Gegend.
3. Eine honorige Persönlichkeit des Ortes hat alle Lampen an und jeglichen Anstand verloren. Eine Gelegenheit, ihr Ansehen zu retten — oder sie zu einer Dummheit zu verleiten ...
4. Eine Abteilung Soldaten marschiert auf. Auf Geheiß des Grafen sind sämtliche Nahrungsmittel und Getränke für die Kriegsvorbereitungen zu beschlagnahmen!
5. Eins führt zum anderen und am nächsten Morgen findet man sich unerklärlicherweise an einem so nicht ganz geplanten Schlafplatz wieder. Werf 1W6; Bei 1-2 ist es das Schlafgemach des Wirtes/der Wirtin, Bei 3-4 teilt man das Bett mit einem attraktiven Mitglied des Personals, bei einer 5 findet man sich im Stall wieder. Bei einer 6 erlebt man neben einem gehörigen Kater eine Überraschung nach Wahl der SL. Was genau in der Nacht passiert ist, scheint den Beteiligten zunächst schleierhaft.
6. Gegen Ende der Feierlichkeiten, wenn alle nur noch fettgefressen und weinselig in der Ecke liegen, rollt ein kampferprobter Trupp Zwerge ein gewaltiges Fass Bier herein, dazu gibt es kübelweise Schweinshaxen — sie wollen ihre erfolgreiche Drachenjagd feiern. Wenn nicht heute Abend noch das Fass geleert und alle Haxen vertilgt werden, wäre das eine tödliche Beleidigung für die Klanshre.
7. Mit einem gewaltigen Krachen fliegt die Tür auf. Ein verwahrloster, in Wolfsfelle gehüllter alter Mann mit einem knorrigen Eichenstab betritt das Gasthaus. Mit Grabesstimme fragt er in die eingetretene Stille: „Wer macht hier so einen Lärm?“

8. Eine Horde Zentauren nutzt den Moment, um die Pferde im Stall aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

9. Der Wirt der Konkurrenzschänke gegenüber und seine Helfer versuchen die Feierlichkeiten zu sabotieren, um die Gäste in ihr Lokal zu locken. Heimlich verdünnen sie Bier, füllen die Latrine bis zum Anschlag mit Abfall, zetteln Streitereien an, beschädigen die Instrumente der Musikanten, behaupten, gegenüber wäre es viel besser etc.

10. Jemand hat die Gelegenheit genutzt und Falschmünzen unters Volk gebracht. Vielleicht fällt der Verdacht auf die Gruppe, schließlich wechselten viele Münzen an diesem Abend den Besitzer. Vielleicht wurde aber auch die Hälfte der Gruppenkasse durch Falschgeld ersetzt und nur, wer die Münzen genauer untersucht, kann den Falschmünzer finden ...

11. Ein Raufbold aus dem Nachbardorf sorgt für Stress. Am nächsten Morgen ist jemand tot ...

12. Zwei Betrunkene geraten wegen einer Nichtigkeit aneinander und beginnen einen unbeholfenen Faustkampf. Andere Gäste bilden johlend einen Ring um die Raufbolde, Wetten werden abgeschlossen und nun ist auf einmal ein Wettkampf am laufen.

13. Ein Bardenwettstreit/Wettreiten/Wettkampf entflammt zwischen den rivalisierenden Stadtteilen. Stets eine Gelegenheit für Ruhm, Wetten und Betrug.

14. Auf der Suche nach mehr Alkohol macht jemand *Die Flasche* auf. Die Flasche, die seit Jahren unangetastet hinter der Theke steht. Aus der Flasche kommt (1W6):

- 1) ein leise gesprochener Satz;
- 2) ein rachsüchtiger Dämon;
- 3) ein schreckliches Gespenst;
- 4) ein mysteriöser Flaschengeist;
- 5) eine traumatisierte Zauberfee;
- 6) ein SC, den sein Doppelgänger dort eingesperrt hat

15. Die Feier ist so laut und so wild, dass ein leibhaftiger Gott erscheint und mitfeiert. Wer von allen Anwesenden am Spektakulärsten zecht, tanzt oder singt, erhält einen göttlichen Segen (1W6):

- 1) ein nimmerleeres Brandweingläschen
- 2) ein loyaler, saufseliger Satyr
- 3) übernatürlich attraktive Wirkung auf Betrunkene
- 4) kann beim Umsetzen einer eigenen „Schnapsidee“ selbst nie verletzt werden;
- 5) kann im Vollrausch unsichtbare Geistwesen sehen;
- 6) kann nur nüchtern sterben.

16. Unter den Gästen ist ein Attentäter, den ein alter Feind den SC auf den Hals gehetzt hat und der die Gelegenheit nutzen will, ein paar tragische „Unfälle“ zu arrangieren (1W10 pro SC):

- 1) Schwefelsäure im Weinpokal;
- 2) gemahlenes Glas in den Nussecken;
- 3) giftiger Schwarzhörnchengulasch aus kontrollierter Haltung;
- 4) Speikobra beim Topfschlagen oder Springspinne in der Piñata;
- 5) sexy Säbeltanz mit tödlichem Finale;
- 6) vergiftete Blasrohrpfeile aus dem Dudelsack;
- 7) Blumenbouquet mit Traumlotos und Würgeranken;
- 8) Verführung, Schäferstündchen und Beinschere um den Hals;
- 9) Monster im Plumpsklo;
- 10) Liao im Kokain (1W12): bei 1 erscheinen 1W6 Hetzhunde von Tindalos aus einer zufälligen Raumecke (mit 1W4 bestimmen), bei 2-11 schreckliche Visionen der fernen Vergangenheit (gerade) oder Zukunft (ungerade), bei 12 totale Amnesie für W100 Tage...

17. Die Feier ist so richtig im Gange, als sich plötzlich Wein und Bier in stinkende Jauche verwandeln. Die feinen Speisen schimmeln und vergammeln vor euren Augen, das Fleisch wird zu fauligen Leichenteilen, in denen sich Maden winden. Gesang und Gelächter erscheinen plötzlich wie höllisches Gekreische, die Wirtschaft wie eine kalte, schleimige Höhle und die anderen Gäste wie feiste, nackte Oger, die sich grölend Schaben und Unrat in den Schlund stopfen. Ein Fluch? Eine Vision? Oder die Wahrheit hinter der Illusion?

18. Am Höhepunkt der Feier bringt eine Schleiertänzerin mit einem hinreißenden Tanz sogar das Herz des treuen und aufrechten Paladins zum Erglühen. Und als sie sich an ihn schmiegt, werden ihre Schleier zu langen schwarzen Schatten und eine triumphierende Stimme flüstert in der Dunkelheit: „Ihr Narren seid so leicht zu täuschen.“

19. Ein Streit bricht aus. Bestimme ihn mit 1W6:

- 1) zwei Zwerge streiten um ihren Goldanteil.
- 2) ein Zwerg und ein Elf streiten, wer von ihnen trotz diverser Ablenkungen (Trunkenheit, Erkältung, Druck auf der Blase) die meisten Gegner besiegt hat, während ein Druide ihnen vorwirft, unkritisch billigen Klischeebildern zu frönen.
- 3) Magier und Kleriker streiten, woher die Macht kam, die ihre Zauber gelingen ließ.
- 4) Kämpfer und Barde streiten um die Gunst des einzigen weiblichen Gruppenmitglieds (ggf. ein NSC).
- 5) Dieb und Barde streiten, wer die meisten Fallen gefunden und umgangen hat (der Barde weist vor allem auf die Bedeutung der vermiedenen Gefahr hin, während der Dieb auf die reine Anzahl pocht).
- 6) zwei völlig unbeteiligte Gäste namens Kotschak Noerris und Bard Spenza streiten, wer der größere Liebhaber und Weinkenner ist und bringen eine Tavernenschlägerei in Gang.

20. Die Gruppe wird für den nächsten Morgen von einem geheimnistuerischen Gönner in eine Therme eingeladen. Verkateret machen sich die Charaktere auf, den Tag in den heißen Quellen, bei Massagen und gutem Essen zu verbringen. Dort angekommen (1W6):

- 1) ...ist die Therme wegen Krankheit geschlossen. Steckt dahinter der Kult des Rattenfürsten / der Hexenmeisterin, etc.?
- 2) ... können sie Kontakte zu lokalen Persönlichkeiten knüpfen, vielleicht auch pikante Gespräche mitbekommen.
- 3) ... taucht ihr Gönner jedoch nicht auf. Was hält ihn davon ab?
- 4) ... sind außer ihnen und ihrem Gönner befremdlicherweise keine weiteren Thermengäste zu sehen. Führt jemand womöglich etwas in Schilde, bei dem er keine Zeugen gebrauchen kann?
- 5) ...ist die Therme wegen Ruhetags geschlossen. Dem Gönner tut das schrecklich leid, daher lädt er die Gruppe in sein Spielcasino ein.
- 6) ... stellt sich heraus, dass ihre Wegbeschreibung zu ungenau war. In dieser Straße gibt es alleine drei und in der ganzen Stadt hunderte kleinere Badeanstalten.

Autoren: Aylan, Daicorion, Lukas, McBlavak, Moonmoth, purple_tntcl, Scimi