

# 1W20 besondere Tavernen

**1. Gaststätte zum letzten Licht:** Üble Spelunke im Elendsviertel. Es heißt nach drei oder vier Stamperl\* Moorblütenschnaps kann man die Toten sehen, die ebenfalls dort ab und an Gast sind. Wenn man den Namen eines bestimmten Verstorbenen kennt, kann man ihn durch richtiges Drehen der Zeiger auf einem Ziffernblatt einer kaputten Wanduhr im Hinterzimmer der Spelunke für kurze Zeit ins Diesseits rufen.

**2. Die Zugluft:** Elitäre Taverne am abschüssigen Abhang des roten Kratzers, einer der höchsten Berge der Welt. Sie ist in ca 12.000 Fuß Höhe in den Felsen gebaut, eigentlich nur durch Flugtiere zu erreichen und gilt als neutraler Boden für die Konflikte in den Tälern der Welt. Bergsteiger, die ohne Flugreitier zur Taverne gelangen bekommen kostenlos Kost und Logis. Teleportation ist nicht gut gelitten und führt zum sofortigen, hier sprichwörtlichen Rausschmiss.

**3. Zum Phönix:** Früher bekannt unter dem Namen „Der Schnapskeller“. Nachdem die Taverne mehrmals - ohne ersichtlichen Grund - ausgebrannt ist und neu aufgebaut wurde, hat sich der Wirt entschieden, nicht klein beizugeben. Um seine Entschlossenheit zu zeigen hat er den Namen in „Zum Phönix“ geändert. Jedes mal erbaut er aus der Asche eine neue Taverne. Die Einrichtung zeugt von Pragmatismus. Man findet viele Einrichtungsgegenstände aus feuerfesten Materialien und Magier spüren, dass es einige Wasserzauber in diesem Haus gibt.

**4. Das Schlachtfeld:** Diese kleine Kneipe im Hafenviertel ist über und über mit den Artefakten einer großen historischen Schlacht geschmückt. Schilde, Waffen, persönliche Habseligkeiten der Gefallenen. Der Wirt legt Wert darauf, dass keiner dieser Gegenstände einen anderen als nostalgischen Wert besitzt. Wirklich, im Ernst, echt jetzt.

**5. Urzud & Xartipe:** Humanoidenkneipe und Gasthaus in der Unterstadt, betrieben vom gleichnamigen Halbriesenpärchen. Eine Zuflucht für die geschmähten und geächteten Völker dieser Welt. Das Hauptgericht Schukrut mit Knödel und Speckwurst, serviert mit einer Maß süffigen Doppelbocks ist über die Landesgrenze bekannt. Es ist zudem die Lieblingsspeise von Arywna, eines Silberdrachen, die verwandelt als mürrischer Halbgoblinkellner namens Strunkovski ihre schützende Hand über die Taverne hält. In einem Hinterzimmer

hat sich zudem eine offene Bühne für künstlerische Darbietungen Humanioder jeglicher Art etabliert. Zutritt für Elfen, Zwerge, Gnome und Halblinge, drakonische sowie infernale Rassen verboten, Menschen nur in goblinoider/orkischer Begleitung.

**6. Der Sandkasten:** Es gibt viele Gerüchte um den Namen dieses Etablissements. Die meisten denken, dass Saleima, seine aus den Wüstenregionen der Welt stammende Eigentümerin, nach einem Wort für Oase suchte, aber aufgrund ihrer Unkenntnis der Gemeinsprache irgendwie auf Sandkasten verfiel. Der Sandkasten ist für die feingeistigen Spiele bekannt, an denen seine Gäste regelmäßig teilnehmen können. Saleima duldet keine Gewalt und so ist der Sandkasten ein Ort, an dem Streitfragen schon mal mit einem Schachspiel geklärt werden. Besonders beliebt sind allerdings die Kalauer- und Limerickabende, an denen die Gastgeberin meist selbst teilnimmt. Unter Magiekundigen hält sich das Gerücht, dass Saleima eine entfernte Nachfahrin Leetores sei, weshalb sie jedem Sieger eines der Wettbewerbe Zugang zu einem der 716 bekannten Zauber der Welt gewähre, solange man ihr Geheimnis nicht preisgäbe.

**7. Taverne zum gerechten Zorn:** Große Schankhalle nahe des Soldatenfriedhofes, wird von einem Witwer- und Witwenkollektiv des großen Krieges mit eiserner Hand geführt und insbesondere von Soldaten, Söldnern und Veteranen besucht. Die schmale Speisekarte verzeichnet Bier und Mehlsuppe mit Speck. Verzehrt wird an Stehtischen, die Wände sind mit den zerbrochenen Waffen Gefallener geschmückt. Zum Zapfenstreich gibt es eine Schnapsrunde aufs Haus. Wer hier den rauen Sitten trotzt und steh- und trinkfest ist, erfährt bestimmt manche Geheimnisse die eigentlich auf den Schlachtfeldern geblieben sind, oder wird für besondere Aufgaben angeheuert, die in keinem Soldbuch erscheinen sollen.

**8. Zum Haim:** Das Gasthaus zum Haim an der Kreuzung der Nordstraße mit der Weststraße ist eine hochfrequentierte und beliebte Taverne für Reisende aus aller Welt. Die dort kredenzte Kartoffelsuppe soll sprichwörtlich zur Heilung gebrochener Herzen und Knochen beitragen. Kost und Logis sind für einen Tag umsonst, wenn man den Archivar in dem Kellern unter der Schänke bei einem Glässchen wohl schmeckenden Wein wahrheitsgeru und vertraulich seine Erlebnisse auf der Straße erzählt. Man sagt in den sich anschließenden Katakomben unter den Kellern sind so die Geheimnisse des halben Königreichs zu finden und die Gebeine derer, die es wagten den Archivar anzulügen.

**9. Der Fiese Schwertfisch:** Eine berüchtigte Hafentaverne im Inneren eines umgedrehten Schiffsrumpfs. Ihr Ruf zieht nur die hartgesottensten oder verrücktesten aller Seeräuber an. Wer hier trinken will, muss mindestens einen der alteingesessenen Patrone als Fürsprecher gewinnen – dann aber fließt der Rum geradezu kriminell günstig! Entsprechend trickreich und brutal können die Herausforderungen sein, die trinkwütige Neuankömmlinge zu erfüllen haben. Die letzte Aufgabe ist aber stets die selbe: Der feierliche Eintrag in das Mannschaftsbuch des Fiesen Schwertfischs. Sobald die Crew mit dieser Methode ihre Sollstärke erreicht hat, wird die Taverne kurzerhand umgedreht und durchstreift als Piratenschiff die Meere, ehe sie in einem anderen Hafen wieder aufs Trockene gelegt wird.

**10. Das Gasthaus zur Lindenblüte:** Eine allem Anschein nach rundum saubere, solide und gutbürgerliche Stube, deren jovialer Wirt stets ein breites Lächeln bereithält. Was dem Umstand geschuldet sein dürfte, dass er sich von einem Gönner aus höchsten Kreisen geschützt weiß. Der Gang zu den Schlafräumen in seinem Etablissement ist mit einer Falltür versehen, durch die bei Dunkelheit und Kerzenlicht bisweilen alleinreisende Fremde sowie Feinde des unbekanntes Gönners für immer verschwinden.

**11. Das Gasthaus zum Zehnten:** Erbaut in den Ruinen eines alten Klosters, das vom Volk niedergebrannt wurde, als es erfuhr, welche Perversitäten und Dekadenz die Mönche mit dem ihnen zustehenden Zehnten alles bezahlten. Das Gasthaus bietet einfache Kost und Logis, ausgenommen des edlen Weins aus den Katakomben des Klosters, welchen sich die Mönche mit Hilfe der veruntreuten Geldern aus allen Herren Ländern heimlich importierten. Ein Zehntel der Einnahmen kommt wohltätigen Zwecken zu Gute, streng kontrolliert vom einfachen Volk. Unbekannterweise wurde in der Brandnacht Teile des Klosters direkt in den Höllenschlund gezogen und seitdem verströmt ein noch offenes Portal hinter der Wand mit den Weinfässern seinen verderblichen Einfluss...

**12. Staubis Taverne:** Eigentlich das „Wirtshaus zur alten Wache“, da in einen ehemaligen Wachturm gebaut, wird aber meistens nach dem Wirt benannt. Vor einigen Jahren erstand der Halbling Hanfried Staubenauer, der sich nach einer langen Söldnerkarriere zur Ruhe setzen wollte, die Turmruine und baute sie zur Taverne um. Das Geld dazu soll von seinem Anteil am Goldschatz eines Drachen gekommen sein. Staubi hat den finanziellen Teil dieses Gerüchts nie bestätigt, allerdings zeigt er neugierigen Gästen (neben *vielen* anderen Dingen) oft seinen

alten, angeblich vom Drachenfeuer geschwärzten und angeschmolzenen Schild.

**13. Die Kohlenspalte:** benannt nach ihrem Gründer, dem Zwerg Gror Kohlenspalter (der Laden sollte eigentlich Kohlenspalters heißen, aber irgendwer hat den Namen falsch geschrieben). Nur wer die dort angebotene Trias aus Zwergenbrot, Zwergenschnaps und Zwergenstrippern übersteht darf sich wirklich „Held“ nennen.

14. Zur / Zum

(1W10) 1 roten, 2 weißen, 3 blauen, 4 trunkenen, 5 tollen, 6 lachenden, 7 tanzenden, 8 launigen, 9 goldenen, 10 silbernen

(1W10) 1 Hecht, 2 Karpfen, 3 Ochsen, 4 Esel, 5 Hirschen, 6 Einhorn, 7 Drachen, 8 Wanderer, 9 Ross, 10 Ritter

Wenn die Kombination nicht zu passen scheint, nach ähnlichen (oder gegenteiligen) Wörtern suchen oder neu würfeln. Möglicherweise gibt es aber auch eine Geschichte oder Legende zu diesem seltsamen Namen. Weitere seltsame Kombinationen können entstehen, indem man entweder das Adjektiv oder das Nomen bei 15. erwürfelt.

15. Zur / Zum

(1W10) 1 schwarzen, 2 grauen, 3 dunklen, 4 träumenden, 5 fremden, 6 einsamen, 7 unbekannten, 8 stillen, 9 brennenden, 10 grausamen

(1W10) 1 Wolf, 2 Wanderer, 3 Schicksal, 4 Ferne, 5 Burg, 6 Berg, 7 Einkehr, 8 Schädel, 9 Reiter, 10 Galgen

Wenn die Kombination nicht zu passen scheint, nach ähnlichen (oder gegenteiligen) Wörtern suchen oder neu würfeln. Möglicherweise gibt es aber auch eine Geschichte oder Legende zu diesem seltsamen Namen. Weitere seltsame Kombinationen können entstehen, indem man entweder das Adjektiv oder das Nomen bei 14. erwürfelt.

**16. Das Kristallgewölbe:** Scheinbar aus einer massiven Felswand mitten in der Stadt herausgeschlagen, bestehen die Bänke und Tische dieser Taverne aus zum Teil „gewachsenem“ Stein. Kleinere, unreine Bergkristalle wachsen aus der Wand und der Decke. Der Legende nach wurde das Gewölbe einst von Zwergen geschaffen, obwohl sich keine weiteren Anzeichen zwergischer Besiedlung in der Umgegend finden lassen. Der Wirt behauptet, im Gewölbe sei eine magische Tür versteckt, die zu einem Schatz aus echten Edelsteinen führt.

**17. Das „Gasthaus zur schweren See“** steht auf einer Klippe, die über ein sturmgeplagtes Meer hinausblickt. Überall an Wänden und Säulen sind Galionsfiguren, Steuerräder, Takelage usw. von Schiffen angebracht, die vor den Klippen zerschellt sind. Soll die Taverne eher im Inland angesiedelt sein, kann die Klippe auch an einem Binnenmeer, Fluss oder großen See stehen. Der Name lautet dann (z.B.): „Zur Untiefe“ und der Wandschmuck stammt vielleicht vom Schiff, das einst dem Wirt gehörte.

**18. Gasthaus zur Dicken Lippe.** Die Dicke Lippe ist in der ganzen Stadt dafür berüchtigt, dass hier immer etwas los ist. Ausgelassene Feiern sind an der Tagesordnung und häufig fliegen die Fäuste. In einer Ecke finden Glücksspiele statt, in einer anderen werden verbotene Substanzen gehandelt und praktisch überall werden geheime Abkommen getroffen. Auch die Stadtwache ist kein seltener Gast, häufig werden hier flüchtige Verbrecher gestellt oder Störenfriede abgeführt. Gerne durchsucht man dabei auch alle Anwesenden. Gelegentlich führt auch eine wilde Verfolgungsjagd durch die Schänke oder Dinge geraten in Brand. Alles in allem kein Ort für Leute, die keinen Ärger wollen. Gerade deshalb ist die Dicke Lippe aber auch außerordentlich beliebt bei reisenden Abenteurern, abenteuerlustigen Jungspunden oder entlaufenen Adelsprösslingen: In der Dicken Lippe kann man garantiert etwas erleben und der Name ist zu einem geflügelten Wort geworden! Schankwirt Terwolf Budlowski legt es natürlich exakt auf diesen Ruf an und pflegt ihn aufwändig. Eine ganze Reihe an Stammgästen genießen besondere Vorzüge, wenn sie sich hin und wieder bemühen, den Abend etwas aufregender werden zu lassen. Schlägereien und Razzien sind zum Großteil inszeniert und nur selten kommt jemand ernstlich zu Schaden oder verbringt mehr als eine Nacht hinter Gittern. Der örtliche Heiler steht stets bereit, ebenso die Feuerwehr oder der benachbarte Schreiner, der beständig Tische und Stühle ersetzt. Auch Glücksspieler und Hehler schieben immer wieder dieselben Schätze hin und her - erst wenn Fremde ins Spiel kommen, werden ihre Geschäfte interessant. Darüber hinaus wird hier aber auch annehmbares Bier ausgeschenkt und Budlowskis Bananenkuchen sucht in der ganzen Stadt seinesgleichen.

**19. Zum friedlichen Anger.** Das einsam an einer abgelegenen Straße eingefriedete Gasthaus steht in den Ruinen eines einst stattlichen Dörfchens, das im Krieg völlig zerstört und niedergebrannt wurde. Da die Truppen dereinst im Gasthof des Dorfes Winterquartier bezogen, ließen sie ihn als einziges Gebäude unversehrt stehen. Der Totenbeschwörer Nhirrdavyn hat es vor langer Zeit

übernommen und betreibt es mit den Leichen des Dorffriedhofs als unermüdliches Gesinde. Eifrige, stumme Skelette und Untote verrichten klappernd und stöhnend ihre Dienste als Kämmerer, Wirte, Bader, Barbieri, Spielleute und Schankmädchen; ein gewaltiger Fleischgolem schwingt in der Küche den Kochlöffel. Der Service ist erstklassig und die Preise für das Gebotene geradezu lächerlich niedrig, wohl auch weil das Personal sehr genügsam ist. Nhirrdavyn selbst ist ein interessierter und aufgeweckter Gastgeber, der trotz seines hohen Alters bis spät in die Nacht bei Pfeifenrauch und Likör den Reiseberichten und Geschichten seiner Gäste lauscht und auch selbst mit gutem Schwips derbe Zoten aus seiner Vergangenheit zum Besten gibt. Außerdem kann er Zunftbrüdern ein hervorragender Lehrmeister sein, wenn er sich von ihnen zur Weitergabe seines Wissens breitschlagen lässt. Als Stallburschen beschäftigt er seinen ebenso kauzigen wie buckligen Diener Grolf, da die Pferde vor dem übrigen Personal scheuen würden...

**20. Zur Pinte an der Mauer:** Diese kleine aber beliebte Pinte, ein Anbau an die Stadtmauer scheint anscheinend lediglich aus einem 5 mal 5 Meter großen Raum zu bestehen, der von der quadratischen Theke in der Mitte dominiert wird. Gäste finden lediglich direkt an der Theke Platz oder in zweiter Reihe - und wehe es drängt sich jemand vorbei. Im Abort - für das man von Eingang einmal komplett um den Tresen muss - existiert eine geheime Treppe in das Untergeschoß zu einer weiteren gleich aufgebauten Schankraum, an dem sich wiederum ein weiterer Schankraum gleichen Zuschnitts darunter anschließt. Man sagt, es existieren noch sieben bis zwölf solcher Tresen die auf verschiedenen Ebenen untereinander liegen und durch ein kompliziertes Treppensystem mittelbar verbunden sind. Je nach Gesellschaftsschicht und politischer Fraktion ist mehr oder weniger über die einzelnen Ebenen und ihren Stammgästen bekannt, ein Umstand der dem Wirt und Besitzer der Pinte bei der Verfolgung seiner dunklen Pläne sehr entgegen kommt...

Autoren: Pixellance, Lukas, N.Hotep, Stephael, Stefan (System Matters), Daheon, Daicorion

\*kleines Glas