

Tavernengenerator

Mit den folgenden Würfeltabellen lässt sich – am besten beim Vorbereiten einer Rollenspielsitzung, notfalls aber auch währenddessen – eine Gaststätte oder Schenke im europäischen Mittelalter-Fantasystil zusammenstellen. Als Spielleiter kannst du dich von den Tabellen inspirieren lassen oder einzelne Details auswürfeln. Auf den ersten Blick nicht zueinander passende Würfelerggebnisse führen dabei vielleicht zur Bildung kleiner Geschichten, die diese Seltsamkeiten erklären.

1. Der name

Würfle zunächst mit W6 einen Vorschlag für den Aufbau des Tavernennamens aus, den du nach Belieben ausschmücken und umstellen kannst. Dann bestimme mit W20 die für den Aufbau benötigten Haupt- und Eigenschaftswörter.

Sollten diese bereits zueinander passen, kann der Name ohne Änderungen übernommen werden (z. B. *kupfern* und *Kessel* = *Zum Kupferkessel*). Meistens dürften aber eher seltsam klingende Kombinationen entstehen. Statt neu zu würfeln, solltest du in diesem Fall aber erst einmal nach passenderen Wörtern suchen, indem du möglichst frei assoziiert, z. B. nach diesen Gesichtspunkten:

- verwandte Begriffe: *ungewiss* statt *neblig*,
- zusammengesetzte Begriffe: *Räuberhöhle* statt *Räuber*,
- gegenteilige Begriffe: *hell* statt *dunkel*,
- umgewandelte Wortart: *Flamme* statt *brennend*, *weit* statt *Horizont*

Völlig unverwandte Wörter, die dir beim Überlegen spontan in den Sinn kommen und besonders gut passen, sind in jedem Fall vorzuziehen.

Beispiel:

grau + Ritter = *Zum trunkenen Rittmeister* oder *Zur silbernen Schildmaid*
(grau einmal zu blau und dann zu silbern geändert)

1W6: Aufbau

- 1) Zur/Zum *Hauptwort* und den *Hauptwort* (Mehrzahl)
- 2) Zu den *Hauptwort* (Mehrzahl)
- 3) Zur/Zum *Eigenschaft* + *Hauptwort*

4) Zu den *Eigenschaft + Hauptwort (Mehrzahl)*

5) Zur/Zum *Eigenschaft + zum Hauptwort geänderte Eigenschaft*

6) Zur/Zum *Hauptwort*

1W20 Hauptwörter

1) Tor, 2) Karpfen, 3) Linde, 4) Tempel, 5) Hirsch, 6) Mühle, 7) Basilisk, 8) Fürst, 9) Kessel,
10) Ritter, 11) Brücke, 12) Wanderer, 13) Schicksal, 14) Horizont, 15) Burg, 16) See, 17) Schädel,
18) Wacht, 19) Räuber, 20) Galgen

1W20 Eigenschaften

1) grau, 2) fern, 3) alt, 4) verborgen, 5) weise, 6) lustig, 7) tanzend, 8) ehrlich, 9) ruhmreich,
10) kupfern, 11) gelehrt, 12) neblig, 13) dunkel, 14) träumend, 15) fremd, 16) gesellig,
17) unbekannt, 18) still, 19) brennend, 20) 1W10 = erstens bis zehntens

2. Die Taverne von außen

Möglicherweise wird durch den Namen bereits eine gewisse Eigenart, Lage oder Atmosphäre der Taverne angedeutet. Hast du zum Beispiel den Namen *Zur alten Eiche* gewählt, bietet es sich an, dass ein solcher Baum (oder sein vom Blitz gespaltener Rest) im Hof der Taverne steht und *Zum grauen Tor* wird wahrscheinlich bedeuten, dass die Taverne an einem Stadttor oder etwas ähnlichem liegt. Dieser Ansatz sollte in der Folge ausgebaut werden, wobei weitere erwürfelte Details darauf zugeschnitten werden.

1W6: Art und Anzahl der Gebäude

1) Befestigte Herberge mit Mauer, bewachtem Tor, Hof, Nebengebäuden, Stallungen usw. (kann z. B. auch an einer die Wildnis durchquerenden Handelsstraße liegen).

2) Wirtshaus mit eigenem Hof, ein bis zwei Nebengebäuden und Stall.

3-4) Alleinstehende Taverne im Haupthaus mit Anbauten und einem Stall.

5) Eng zwischen andere Gebäude gedrängte Taverne.

6) Schankraum und einige weitere Räumlichkeiten in einem größeren, anderweitig genutzten Gebäude.

1W10: Lage

Wurde auf der letzten Tabelle das Ergebnis Nr. 1) erwürfelt, kann es sich um eine einsam an einer Handelsstraße oder Brücke gelegene, mit Palisaden, Wachtürmen und wehrhaften Mauern versehene Herberge handeln. Die meisten anderen Tavernen dürften sich innerhalb der Mauern einer Siedlung befinden.

- 1) Teilweise unterirdisch, in einen Hang oder eine Felswand hineingebaut, in einer bearbeiteten natürlichen Höhle oder einem Keller.
- 2) In der Nebenstraße einer besonders feinen oder heruntergekommenen Gegend.
- 3) Am Tor- oder Marktplatz.
- 4) An der Haupt- oder Handelsstraße.
- 5) An oder auf einer Brücke oder einem Gewässer.
- 6) Hochgelegen, auf einer Klippe, einem schroffen Hügel, riesigen Baum oder anderen Gebäuden usw.
- 7) In der Nähe einer Richt- oder Prangerstätte.
- 8) An einem überbauten oder unterirdisch verlaufenden Kanal.
- 9) Über Katakomben oder alten Gewölben.
- 10) Vor den Mauern einer Festung, Tempel, Garnison oder ähnlichem.

1W6: Bauart und Einrichtung des Haupthauses

- 1) Umgebaute Ruine (alte Mühle, Gutshof, Wachgebäude...)
- 2) Holzgebäude oder Blockhaus.
- 3) Einfaches, lehmverputztes Gemäuer.
- 4) Einfaches Fachwerk, schmucklose Holzeinrichtung.
- 5) Hochwertiges Fachwerk, gehobene Eichenholzeinrichtung.
- 6) Solide gemauert, feines Etablissement, teure Einrichtung.

optional: 1W6 äußerliche Besonderheiten

Wenn die Taverne nicht besonders unauffällig und verschwiegen sein soll und der Platz es zulässt, darf sie ein bis zwei äußere Auffälligkeiten aufweisen (die auch mit dem Tavernenamen zu tun haben können):

- 1) Ein einzelner großer, alter Baum (Eiche, Linde, Ulme usw.) vor oder neben dem Gasthaus, ggf. zum Teil in eine Wand integriert. Kann auch ein kleiner Baumhain sein.
- 2) Eine dichte Dornenhecke, Weinreben, Rosenbüsche oder ähnliche Pflanzen umgeben das Gebäude, überspannen Torbögen und klettern an Wänden empor.
- 3) Ein kunstvoll errichteter Brunnen oder eine Zisterne vor oder neben der

Taverne.

- 4) Ein Bachlauf oder kleiner Wasserfall gehört zur Taverne.
- 5) Die Tavernenfassade ist mit Motiven der örtlichen Sagenwelt, geheimnisvollen alten Mustern, Götter- oder Heldenlegenden verziert.
- 6) Das Tavernenschild oder Wappen ist besonders groß und kunstvoll, mysteriös oder hintersinnig (möglicherweise ist z. B. der Name ein Hinweis auf die Verfehlungen eines ehemaligen Fürsten, Priesters, Stadtoberen, Helden, was im Schild angedeutet wird usw.).

3. Im Innern der Taverne

Ab hier kannst du die Punkte aussuchen, statt zu würfeln, um dem eventuell bisher entstandenen Eindruck nicht zu widersprechen. Wenn es sich z. B. von außen um ein feineres Etablissement zu handeln scheint, dürfte es von innen nicht düster, verrufen und dreckig wirken. Du kannst aber auch versuchen, solche Widersprüche z. B. mit der Historie oder momentanen Lage der Wirtsstätte zu erklären.

1W6: Der Boden des Schankraums besteht aus...

- 1) festgestampftem Lehm, von Holzspänen, altem Stroh und Unrat bedeckt.
- 2) groben Steinplatten und Lehm, von Sägemehl und gelegentlich Unrat bedeckt.
- 3-4) knarrenden Holzbohlen, von frischem Stroh und Holzspänen bedeckt.
- 5) (erstaunlich) sauberen Holzdielen.
- 6) täglich gefegten Tonfliesen.

1W6: Atmosphäre

- 1) Dunkel, verhangene Wände und Fensterritzen, nur vom Feuerschein erhellt.
- 2) Düster, von Qualm und Rauch erfüllt.
- 3) Zwielfichtig, ein bis drei kleine, verhangene Fenster.
- 4-5) Im Halbschatten, zwei bis vier kleine Fenster, die bei Regen, Sturm und Kälte mit schweren Läden verschlossen werden.
- 6) Hell, drei bis fünf große Fenster mit Bunt- oder Butzenglasscheiben.

1W6: Die Feuerstelle ist...

- 1) offen, mit Töpfen, Kesseln usw. unter einem Rauchabzug in der Mitte des Schankraums.
- 2-4) halb offen unter einem Kamin an der Wand hinter dem Tresen.
- 5) separat und ummauert in einer Küche mit ausladendem Herd.

1W6 Essen & Trinken

1-2) Drei Getränkesorten (eine davon Wasser), meist nur Brot und kalte Speisen (gesalzener Fisch, ggf. Räucherfleisch).

3-4) Tagsüber Wasser, Milch und Tee, mittags und abends einfache Suppen- und Eintopfküche, nachts Bier, Weine und Schnäpse.

5) mittags und abends gehobene saisonale Speisen und Getränke, wenig Auswahl

6) feine Speisen und Getränke, je nach Saison erstaunlich große Auswahl.

1W6 Übernachtungsmöglichkeiten

Bei reinen Tavernen, die für gewöhnlich keine Übernachtungsmöglichkeiten anbieten, können ggf. einige Strohsäcke in Stall oder Scheune erhalten. Wirtshäuser außerhalb von Ortschaften haben allerdings meistens große Gemeinschaftsschlafsäle, da sie oft ganze Reisegesellschaften beherbergen.

Ansonsten können z. B. diese Würfelergebnisse verwendet werden:

1-2) Gemeinschaftssaal (für Feierlichkeiten und Gesellschaften) kann mit Strohsäcken und Fellen zum Schlafsaal umfunktioniert werden.

3-4) Gemeinschaftssaal (für Feierlichkeiten und Gesellschaften) kann mit Holzpritschen und Strohmattentzen zum Schlafsaal umfunktioniert werden.

5) 1W6 Vierbettzimmer mit Kastenbetten.

6) 1W6 Doppelzimmer, in die jeweils noch eine Pritsche passt.

1W20 Besonderheiten des Tavernenbetriebs

Jede generische Fantasytaverne sollte ein bis zwei „Alleinstellungsmerkmale“ haben. Wenn ihr Name etwas Passendes nahelegt, kannst du diese Besonderheit nach eigenen Vorstellungen ausbauen oder hier einen Vorschlag auswürfeln, den du zum Beispiel damit kombinierst.

1) Die Taverne wird von etwas heimgesucht, das z. B. zu einer Häufung kleiner Missgeschicke, seltsamer Zufälle, Illusionszaubern usw. führt.

2-3) Die Taverne ist ein Treffpunkt der Wache nach Dienstschluss (alternativ von Jägern, Söldnern, Händlern usw.)

4) Es gibt einen örtlichen Brauch, nach dem sich junge Mächtegern-Abenteurer und andere Verzweifelte und Verstoßene hier treffen, um sich zusammenzutun und in die weite Welt hinauszuziehen.

5-7) Die Taverne hat ein bestimmtes Thema (z.B. Landwirtschaft, Jagd, Fischerei, Abenteurer, Wallfahrt, Militär...) mit Wandteppichen, Wandbildern, alten Ausrüstungsgegenständen und Gerätschaften usw. Hat möglicherweise mit der früheren Profession des Wirtes oder mit der örtlichen Haupterwerbswirtschaft zu

tun.

8) Eine große, offenbar sehr phantasiereiche Karte der bekannten Welt hängt an der Wand, umgeben von kleineren, aber ebenso geheimnisvollen Landkarten.

9-10) Gilt als besonders sauber und untadelig oder als besonders verrufen und gefährlich.

11-13) Hat eine kleine angeschlossene Brauerei bzw. ist Teil einer großen Brauerei.

14) Hat einen eigenen Schutzpatron (Heiliger, mythischer Held oder geringere Gottheit), der mit einem Schrein, Schnitzereien, Statuen und ggf. einer kleinen Kapelle geehrt wird.

15) Hat einen eigenen Geschichtenerzähler, Schreiber, Kesselflicker, Barbier oder ähnliches.

16) Hat eine kleine Bühne und bietet diese wandernden Schauspielern oder Artisten an.

17) Hat ein angeschlossenes Schwitzbad bzw. ist Teil eines großen Badehauses.

18-19) Ist Schankstube eines Klosters oder Tempels in der Nähe.

20) Ist einem Handelskontor oder Gemischtwarenladen angeschlossen.

optional: 1W6 Hinterzimmer, Geheimkeller usw.

Ein Hinterzimmer kann einfach an Gäste vermietet werden, die sich ungestört unterhalten, Geschäfte tätigen oder eine Versammlung abhalten wollen. Wenn es sich um eher lichtscheue Veranstaltungen handeln soll, die zu Schulden, Abhängigkeit oder Blutvergießen führen, würfle für einen der folgenden Vorschläge.

1) Geschicklichkeitswettbewerbe (Ringewerfen, Armbrustschießen, Kegeln...)

2) Kräfteressen, Faust- und Ringkämpfe ohne Bandagen

3) Glücksspiele (Karten, Würfel, Glücksrad...)

4) Schwert- oder Messerkämpfe (bis zum ersten Blut)

5) Tierkämpfe (Hunde, Hähne, Ratten, Drachenechsen...)

6) Opiumhöhle (bzw. entsprechende Rauschkräuter und Substanzen des Hintergrunds)

[Ungewöhnliche Hinterzimmer](#)

optional: 1W6 Geheimnisse

Wenn ein festes Szenario gespielt wird, sollten die erwürfelten Geheimnisse gegebenenfalls auf dieses zugeschnitten werden, um keine unerwünschten Ablenkungen entstehen zu lassen. Zum Beispiel könnte die Bruderschaft in Nr. 3)

eine der Interessensgruppen dieses Szenarios sein.

1) Jemand hier (Wirt, Koch, Stammgast...) ist ein Hehler, Fälscher, Rauschkrauthändler usw.

2) Jemand in der Taverne ist ein mächtiger Magier (oder magisches Wesen), der hier eine bestimmte Aufgabe oder Funktion zu erfüllen hat.

3) Die Taverne ist Treffpunkt für eine geheime Bruderschaft oder Organisation.

4) Ein Schatz ist hier versteckt oder das Wirtshaus ist eine einzige Falle.

5) Jemand oder etwas hält Ausschau nach Opfern.

6) Die Taverne hat Geheimgänge und Verbindungen zu (1) einer Burg, (2) einem unheimlichen Herrenhaus, (3) einem Handelskontor, (4) einem Tempel, (5) einem Verlies, (6) einer Monsterhöhle.

4. Wirtsleute und Bedienstete

(1W6, jeweils einzeln auswürfeln)

Jede Taverne hat mindestens eine/n Wirt/-in und eine Schankmaid bzw. Schankknecht, größere Wirtshäuser haben auch Köche, Rauswerfer und weitere Bedienstete wie Stallburschen, Zimmermägde und sonstige Gehilfen.

1) jung, **2-4)** mittleren Alters, **5)** gesetzt, **6)** ältlich

1) dürr, **2)** untersetzt, **3-4)** kräftig, **5)** wohlgerundet, **6)** hochgewachsen

1) kurzgeschorenes Haar oder kahl, **2-3)** dunkelhaarig, **4-5)** hellhaarig, **6)** Weiß- oder Rotschopf (bzw. sonstige seltene Farbe oder Frisur)

optional: **1)** kleine Narbe, **2)** auffallende Zahnlücke, **3)** ein oder beide Augen verkniffen, **4)** mehrere Narben, **5)** auffällige Nase, **6)** besonders gutaussehend

1) Nichtmenschenvolk, **2)** Mensch, fremdländisch, **3)** Mensch, ursprünglich aus einer anderen Region, **4-6)** Mensch aus der Region

1) cholerisch, **2)** redselig, **3)** besonders freundlich, **4)** gemütlich, **5)** abgehetzt, **6)** einsilbig

1) arbeitet mit Partner, **2)** Familienangehörige sind ebenfalls hier, **3-5)** allein arbeitend, **6)** ist mit einem Kollegen oder Stammgast verbandelt

Rufnamen für Wirtsleute, Bedienstete, Gäste etc. Falls der Charakter wichtig

wird, sollte der Kurzname zu einen ausführlichen expandiert werden.

weiblich: Yara, Fiosa, Elfie, Maura, Talis, Velenna, Daphne, Yuni, Unnea, Zia, Irle, Lanna, Zerisa, Nelke, Lunna, Nerinth, Aurell, Meline, Svinta, Ioria

männlich: Egil, Morrer, Telcho, Reyk, Uilas, Benksu, Yal, Avalud, Nort, Krun, Nestu, Kyrio, Rollo, Wenz, Kloph, Tyali, Runald, Just, Fink, Brenn

5. Die Ankunft der Spielercharaktere

Tages- und Jahreszeit sind wahrscheinlich durch das zu spielende Szenario vorgegeben. Sollte das nicht der Fall sein (oder soll die Taverne zum Beispiel für das erste, zufällige Treffen der Charaktere vor dem eigentlichen Abenteuer erstellt werden) dürfte die Ankunft der Charaktere z. B. abends oder nachts vor einem Feiertag stattfinden, wahrscheinlich in der gemäßigten bis warmen Jahreszeit.

1W6 Wetterlage

1-2) Klarer Himmel

3-4) Wechselhaft

5) Bewölkt, leichter Regen bzw. Schneefall.

6) Sturm, Gewitter, Starkregen bzw. Hagel oder dichtes Schneetreiben.

1W6 Betrieb

1) Die Schankstube ist weitgehend leer, ein oder zwei Stammgäste treiben sich herum.

2) Außer den Charakteren ist nur eine kleine Gästegruppe anwesend.

3) Es befinden sich zwei bis drei Gästegruppen in der Schenke.

4-5) Die Taverne ist gut besucht, in der Schenke herrscht lautes Stimmengewirr .

6) Der Schankraum ist überfüllt, man muss sich durchdrängen und schreien, um gehört zu werden.

6. Gäste

1W6 Gästegruppen

Wenn nur ein oder zwei Gruppen anwesend sind, diese einzeln bestimmen. Bei größeren Gästemengen zunächst mit 1W6 würfeln, wie viele eindeutig zusammengehörige Gruppierungen zu erkennen sind.

1) Jungadlige, hohe Beamte oder Grundbesitzer

2) Handwerker, Handlanger

3) Bauern, Feldarbeiter

- 4) Knechte, Arbeiter oder Halbstarkenbande
- 5) Händler, Schreiber, Buchhalter
- 6) Pilger oder fahrendes Volk

Dazwischen können sich auch bewaffnete, zauberische oder sonstwie verdächtige Gestalten befinden, diese sind aber eher Einzelgänger. Zum Szenario passende Gruppen können zusätzlich oder stattdessen eingesetzt werden und eigene Ideen für die Tavernengäste sollten immer vorgezogen werden.

1W10 Beispiele für Stammgäste

Alle Nichtspielercharaktere können sowohl männlich als auch weiblich sein, die männlichen Formen stehen hier nur der flüssigeren Lesbarkeit halber.

- 1) Der Sohn eines Händlers, Adligen, Stadtrats usw. mit ein oder zwei Freunden.
- 2) Ein Bänkelsänger oder Geschichtenerzähler hält Ausschau nach interessanten Fremden, um Neuigkeiten und Geschichten aus aller Welt in Erfahrung zu bringen
- 3) Ein alter, schweigsamer Söldner, Abenteurer, ehemaliger Soldat usw. mit einer Vergangenheit, die er entweder vergessen oder jedermann erzählen will.
- 4) Ein Schlitzohr, das Gäste zu Karten- und Würfelspielen überredet und oft genug dabei verliert. Es geht nur um symbolische Einsätze, da echtes Glücksspiel in dieser Taverne (zumindest in der Öffentlichkeit) verboten ist.
- 5) Ein Großgrundbesitzer, der manchmal in Spendierlaune gerät.
- 6) Ein Untergangsprophet, der immer eine Geschichte über dunkle Jahre, schlechte Ernten, missgestaltete Tiere und verdächtige Fremde bereithält.
- 7) Ein Schnorrer, der dauerhaft kurz vor dem Rauswurf steht.
- 8) Ein gewitzter „Dorftrottel“, der sich als Hofnarr inszeniert und damit Kost und Logis erbettelt.
- 9) Ein Lokalheld, der seine angeblichen Abenteuer zum Besten gibt.
- 10) Ein ärmlich gekleideter Müßiggänger, der aber immer finanziell flüssig ist, Fremde aushorcht und lokalpolitisch provokante Reden schwingt. Möglicherweise ein Spitzel der Obrigkeit.

1W6 Tagesgespräche

Bei den weniger verschwiegenen oder lautstark angetrunkenen Gästen herrscht ein bestimmtes Gesprächsthema vor. Wenn sich vom Szenario her nichts anbietet, können dies ein bis zwei der folgenden Vorschläge sein:

- 1) Es gab angeblich einen Überfall an der Handelsstraße. Kann auch ein Rad- oder Achsenbruch bzw. eine blutige Streiterei gewesen sein.

2) Ein naher Verwandter einer örtlichen Berühmtheit (Stadtrat, Gildenmeister, Wachhauptmann usw.) wurde beschuldigt, herausgefordert oder eingesperrt. Oder er soll verheiratet werden und ist ggf. ausgebüxt.

3) Jemand wird vermisst oder ist geflohen (kann etwas ganz harmloses sein oder bereits zum Abenteuer gehören).

4) Die Entscheidung eines Richters, Stadtrates, Fürsten usw. war eindeutig überhastet, parteiisch, bezahlt oder einfach ungerecht.

5) Witze und Zoten über den Fehltritt einer Persönlichkeit des öffentlichen Lebens.

6) Einige geheimnisvolle Fremde, die kürzlich vorbeikamen und sich nach Schätzen und Monstern erkundeten, sollen nichts als Räuber und Mörder gewesen sein. Ist man denn niemals vor diesem Gesindel sicher?

7. Sonstiges

optional: 1W20 Weitere Details

Wer noch mehr Lokalkolorit benötigt, kann ein oder zwei der folgenden Vorschläge erwürfeln. Um besser ins Szenario zu passen sollten diese daran angepasst werden:

1) Die Taverne dient zur Zeit als Stützpunkt für eine Ermittlung oder Operation:

(1) Söldner (2) Militär (3) Wache (4) Priester (5) Händler (6) amtliche Inspektion

2) Die Taverne hat zur Zeit einen örtlich berühmten oder berüchtigten Gast:

(1) Adliger (2) Zauberkundiger (3) Händler (4) Held (5) Großgrundbesitzer (6) Söldner

3) Die Taverne dient zur Zeit als die „Kantine“ einer großen Baustelle oder sonstigen Unternehmung (Handelskontor, Handwerker, Marketender usw.).

4) Eine komplette Familie mit Großeltern und lärmenden Kindern ist aus irgendeinem Grund aus ihrem Zuhause hierher geflohen.

5-7) Die Taverne ist zur Zeit für eine örtliche Festlichkeit geschmückt (Hochzeit, Heldenfeier, Viergöttertag...)

8-9) 1W6 freilaufende Haustiere unter den Gästen (Hunde, Katzen, Hühner, zahme Waschbären, Raben usw.)

10) Aus irgendeinem Grund lockt die Taverne eine bestimmte Tierart an: z. B. Spatzen, Dohlen oder Flussmöwen, Katzen, Füchse usw. Wenn es sich um (Riesen-)Ratten oder derlei monströses Ungeziefer handelt, können Anfänger-Helden sich kostenlose Mahlzeiten und Übernachtungen verdienen, indem sie dagegen vorgehen.

11-13) Ein Gast beschwert sich über verwässertes Bier, verschimmeltes Brot oder ähnliche Kleinigkeiten.

14-16) Zwei Würfel-, Mühle- oder Kartenspieler streiten sich lauthals über die Validität einer Hausregel. Es geht jedoch nicht um große Geldeinsätze.

17) 1W6 bettelnde oder als Gehilfen arbeitende Waisenkinder.

18-20) Eine Schlägerei bricht aus, als sich zwei angetrunkene Gäste um die Gunst einer Schankmaid oder wegen ihrer angegriffenen Ehre streiten.

optional: 1W10 Abenteuer aufgehänger

Wer als Spielleiter eine Idee für ein eigenes Szenario oder eine Nebenhandlung sucht, kann einen der folgenden Vorschläge erwürfeln und anpassen.

1) Während eines besonders heftigen Ereignisses des Abends (Tanz, akrobatische Vorführung, Schlägerei...) bricht ein Teil des Bodens oder eine Zwischenwand weg und offenbart einen alten, zugemauerten Geheimraum, einen Altar, Skelette oder ähnliches. Kann auch der Eingang zu einem Dungeon sein.

2) Der Sohn eines unbescholtenen Stadtrats, Adligen, Gildenmeisters usw. betreibt in dieser Taverne einen Glücksspiel-, Hehler-, Rauschgift- oder Sklavenjägerring. Stellen die Charaktere ihn bloß, geraten sie mit seinem Vater aneinander, der entweder ihr Schweigen zu erkaufen sucht oder ihnen den Auftrag gibt, den geheimnisvollen Komplizen seines Sohns zu enttarnen, dessen unnatürlicher Einfluss an allem Schuld sei.

3) Kurz nachdem sich die Gruppe mit jemandem in der Taverne angefreundet haben, wird dieser Nichtspielercharakter von (angeblichen) Wachleuten abgeführt, die glaubhaft versichern, dass es sich um einen Betrüger und Mörder handelt. Kurz darauf findet der Charakter, der sich am besten mit dem Fremden verstanden hat, eine Karte der Gegend in seiner Tasche. Sie weist ein Kreuz, ein bevorstehendes Datum und einen gekritzelten kryptischen Begriff auf. Vielleicht der Name eines Schiffs - oder das Kennwort eines Spions?

4) Eine Truppe von Artisten, Schwert- oder Feuertänzern befindet sich zu Gast in der Taverne. Bei ihnen ist eine fremdländisch aussehende Schlangentänzerin, von der sie behaupten, dass sie eine tausend Jahre alte, verfluchte Prinzessin aus fernen Ländern sei. Bei ihrer exotischen Vorführung steckt sie einem Charakter eine Nachricht zu, in der sie in orthografisch perfekter, moderner Landessprache um ihre Befreiung bittet. Der Anführer des Trupps sei ein Schwarzmagier und habe sie versklavt.

5) Ein Schausteller führt ein mechanisches Fabelwesen oder ähnliches vor. Er glaubt, für dessen „Steuerung“ ein Feenwesen magisch unterworfen zu haben,

das jedoch nur so tut, als ob es durch den Zauber gebunden ist. Irgendwann droht das Konstrukt, die komplette Taverne mit sich ins Reich der Feen zu reißen, wenn sich niemand findet, der es im Spiel oder mit einem Rätsel besiegen kann. Es kann auch im Kampf besiegt werden, was das Feenwesen zur Flucht zwingt.

6) Ein Dieb (oder Jäger) erreicht halbtot die Taverne und behauptet, in den Gassen (bzw. im Wald) auf ein mörderisches Schattenwesen gestoßen zu sein, das ihn verfolgt habe. Aufmerksame Charaktere bemerken, dass er etwas verheimlicht. Kurz darauf beginnt etwas Schweigendes und Dunkles, die Taverne zu belagern.

7) Ein Wachhauptmann lässt die Taverne umstellen und verkündet mit lauter Stimme, dass sich ein geheimnisvoller Dieb, Spion, Mörder oder Nekromant unter den Gästen befindet. Wer ihm diesen ausliefert, soll reich entlohnt werden.

8) Durch eine alte Konkurrenz zwischen zwei Handels-, Adelshäusern oder Diebesbanden entsteht ein Handgemenge, bei dem ein Gast in der Nähe der Charaktere niedergestochen wird. Seltsamerweise behaupten mehrere andere Gäste, den geeignetsten der Charaktere dabei beobachtet zu haben, wie er eine Klinge fortwarf, die jetzt von Blut bedeckt unter einem der Tische liegt.

9) Ein Moritatensänger unterhält den Schankraum mit einer abstrusen Geschichte über eine Gruppe von Verschwörern, denen es gelingt, einen verhassten Magier zu übertölpeln und einzumauern. Durch ein Ritual, das sie aus einem nekromantischen Grimoire haben, wollen sie verhindern, dass seine Seele jemals Rache nehmen kann, doch dazu darf keiner von ihnen ihn selbst töten. Jahre später wird die Ruine, in der die schreckliche Tat stattfand, wieder auf- und zu einer Taverne umgebaut.

10) Bei der Taverne handelt es sich um eine extrem aufwendige Illusion oder einen magisch induzierten, gemeinsamen Traum der Charaktere. Alle NSC sind Sprachrohre des Magiers oder magischen (Feen-)Wesens, das die Illusion steuert. Durch immer mehr Seltsamkeiten im Verhalten der Nichtspielercharaktere sollte es einzelnen Charakteren irgendwann dämmern, dass etwas nicht stimmt, was ihnen einen Rettungswurf gestattet, bei dessen Gelingen sie der Illusion entkommen und entweder in einer leeren Ruine oder in ihrem Lager, ihren Betten usw. aufwachen. Stattdessen können sie sich aber entscheiden, in der Illusion zu verbleiben und sie tiefer zu erkunden, um vielleicht sogar herauszufinden, wer oder was sie kontrolliert.

Weitere Ideen für Tavernen sind hier zu finden:

[1W20 besondere Tavernen](#)

1W10 Tavernenspiele