

1W50 Hinterzimmer

ungewöhnliche

Idee NedrOk

Autor:innen: nEw bEE, Kreggen (Michael), Azradamus, pan narrans, NedrOk, Eiti (Stefan), Daheon, N.Hotep, McBalvak, Momosynx, Puklat, DrGonzo (Simon), Tindome10, Anthimos, Bruder Jankins, The_Nathan_Grey

1. Im Hinterzimmer befindet sich der Thronsaal des von den 12 Rattenfürsten gewählten Rattenkönigs. Von hier aus plant er die Verbreitung von Krankheiten, um die Völker zu schwächen, um baldigst Kaiser über alle zu sein.
2. Im Hinterzimmer wird Sprengstoff hergestellt. Er soll vom Aufstand gegen die verrückte Obrigkeit eingesetzt werden. Der Sturm der Feste steht kurz bevor.
3. Im Hinterzimmer befindet sich ein Zauberspiegel, der Kontakt mit der Geisterwelt erlaubt, wenn man einen Humpen schaumfreies Bier davorstellt.
4. Im Hinterzimmer sitzt eine Gruppe Rollenspieler und spielt „Buchhalter und Bürokraten“, wobei ihnen gefangene glühende Feen als Lampen dienen. Hört man ihnen ganz genau zu, so können sich nebenher ein paar Geheimnisse der Spielwelt offenbaren.
5. Im Hinterzimmer sitzt Kapitän Sorda und schnitzt mit einem langen Messer an ihrem Holzbein herum. Wartet man etwas ab, so offenbart es sich als sehr effizienter Pflock für die Hochseevampirjagd.
6. Im Hinterzimmer trifft sich das Komitee der „Besorgten Bürger“, die darüber beratschlagen, was sie gegen die Abenteurer unternehmen wollen, die in letzter Zeit schwer bewaffnet durch die Straßen laufen und mit ihren Schätzen für eine heftige Inflation sorgen.
7. Im Hinterzimmer steht ein Musikinstrument nach Wahl des Spielers, auf dem ein von einer Kutte umhülltes Skelett das „Lied vom Tod“ spielt. Das Skelett bietet dem Spieler eine Instant-Wiederbelebung in Form eines grünen Tranks für einen Dienst an, den es in genau 66 Tagen von ihm fordern wird.
8. Im Hinterzimmer erwartet dich ein Raum mit dunklem Ambiente, schwach

beleuchtet, in dessen Mitte ein großer Spieltisch steht. Dort spielt ein illustre Runde von ungewöhnlichen Spielern ein Kartenspiel. In der Mitte des Tisches liegen neben dem Geld auch kleine Menge Goldnuggets, Edelsteine, eine Silberuhr sowie ein Dokument, welches scheinbar mit Blut unterzeichnet wurde. Der Kartengeber zeigt auf einen freien Platz, bist du bereit für eine Runde?

9. Im Hinterzimmer sitzen 4 einarmige Banditen und Pokern. Als Einsatz liegt unter anderem eine Armprothese aus Holz auf dem Tisch. Ein Spaßvogel hat ihr eine Jokerkarte in die Hand gesteckt.

10. Im Hinterzimmer befindet sich eine detaillierte Karte mit verschiedenen Markierungen. Nur wer das Zimmer genau durchsucht, findet die Orte in einem Reisetagebuch mit dem Titel „Die schönsten Latrinen“.

11. Das Hinterzimmer ist die Abstellkammer des Multiversums. Zwischen all dem Gerümpel finden sich vielleicht sogar Staubsaugerbeutel für syntaktische Haushaltsroboter der Baureihe 8C015 - oder wonach immer Du gerade suchst.

12. Aus dem Hinterzimmer dröhnt infernalischer Lärm. Die Biestigen Barden/Kopulierenden Köter/Moshing Milkyways proben gerade. Wenn Du das Hinterzimmer betrittst, um dich zu beschweren, wirst Du vom Fleck weg engagiert. Du spielst jetzt Pauke/Mini Moog/Bass-Detonator für die Band.

13. Im Hinterzimmer steht auf einem riesigen Tisch ein extrem detailliertes Model der Stadt. Betritt jemand das Zimmer, beginnt der Schädel im Bücherregal orange zu leuchten und dem Besucher mit dem Blick zu folgen. Beim Versuch, es zu berühren, beginnt er mit einer Schimpftirade, verbunden mit der Aufforderung, die Finger von fremden Eigentum zu lassen. Sollte der ungebetene Gast das Modell dennoch berühren, geht er direkt zum Angriff über.

14. Im Hinterzimmer finden sich ausführliche Aufzeichnungen über, Fotos oder Zeichnungen, auf unerklärliche Weise verschwundene persönliche Gegenstände usw. von einer/m der SC. Wenn es unheimlich werden soll, sind sie zu einem kleinen Altar arrangiert.

15. Im Hinterzimmer steht ein Wandhoher Spiegel, dessen Inschrift auf dem verzierten Rahmen ihn als Spiegel „Der Hinter die Welten blickt“ bezeichnet. Tritt ein SC vor den Spiegel, sieht er/sie nur eine seltsam gekleidete Gestalt (hier Beschreibung des entsprechenden Spielers/ der Spielerin einfügen), die mit

einem Dokument und mehreren polyedrischen Objekten an einem Tisch in unbekannter Umgebung sitzt. NSC, die in den Spiegel blicken, sehen alle dieselbe Gestalt (Hier Beschreibung des Spielleiters/der Spielleiterin einfügen). Ein Charakter, der die Hintergründe des Gesehenen bergreift, verfällt unwiederbringlich dem Wahnsinn.

16. In diesem Hinterzimmer befindet sich die geheime und beste Kneipe der Stadt. Erlesenes und auch Verbotenes wird hier zu guten Preisen ausgeschenkt. Man kann nur zufällig hineinstolpern, da die Fassade hinter einem schäbigen Buchladen/ranzigen Herberge/ etc. sich täglich ändert ... wie der Betreiber dies schafft ist ein Rätsel.

17. Im Hinterzimmer stehen 3 Webstühle, an denen ein Zwerg, ein Elf und lebendiger Baum (W6 -1-2 = Eiche, 3-4 = Kastanie, 5-6 = Zitterpappel) an einem Teppich weben. Ein Betrachter erkennt, das in dem Teppich Szenen aus seiner persönlichen Vergangenheit eingewebt sind.

18. Im Hinterzimmer steht ein Tisch an dem verstorbene Freunde und Weggefährten sitzen. Man erhält die Gelegenheiten, eine Nacht mit ihnen zu zechen und sich gemeinsam erlebte Abenteuer wieder ins Gedächtnis zu rufen. Am nächsten Morgen erwacht man mit schwerem Schädel und nostalgischem Lächeln auf den Lippen.

19. Das Hinterzimmer wurde zu einer kleinen Fleischerei ausgebaut. Nicht verwunderlich, ist der Wirt doch weit und breit für seine Hühner Spezialitäten bekannt. Allerdings wird gemunkelt, dass noch nie jemand Hühner an den Wirt verkaufte. Schmeckte nicht auch das Fleisch so seltsam süßlich?

20. Im Hinterzimmer hängt ein Bild an der Wand, das eine Dschungellandschaft zeigt. Das Bild ist belebt, man sieht Menschen und Zwerge, die um ein Lagerfeuer herum sitzen und Insekten, Maden und Mehlwürmer verzehren. Vor dem Bild stehen 13 Stühle, einige davon sind besetzt, die darauf sitzenden „Zuschauer“ haben ein Bier in der Hand und lachen ohne Grund ob der Dinge, die im Bild passieren.

21. Das Hinterzimmer ist groß und von vielen kräftigen Personen und einem bestialischen Geruch erfüllt. Auf einem Tisch liegen diverse Gegenstände und Wertsachen. Die Räuber-/Piratenbande der Gegend verteilt hier gerade die Beute der letzten Wochen. Einiges - nicht nur der Streit unter den Anwesenden - kommt

den Charakteren sicher bekannt vor. Zuschauer sind hier allerdings nicht erwünscht.

22. Das Hinterzimmer ist mit einigen kleinen Lampen beleuchtet und einem fällt sofort das kleine, längliche Häuschen in der rechten Ecke auf. Geht man einen Schritt näher, flattern plötzlich 1w10 Hühner hektisch auf und versuchen vor den Charakteren zu fliehen. Der Wirt hat hier eine kleine (verbotene?) Hühnerhaltung inkl. Häuschen zum Eier legen.

23. Im Hinterzimmer treffen sich wöchentlich einige Stadtbewohner, um illegale Boxkämpfe auszutragen. Die einzige Regel dieser Gruppierung ist, dass man nicht darüber sprechen darf.

24. Du stolperst in einen größeren, dunkleren Raum, die Tür fällt hinter dir zu. Es riecht hier irgendwie komisch, deine Augen gewöhnen sich langsam an die Umgebung.

Mit Entsetzen stellst du fest, dass du in einem Zwinger stehst, dessen einzelne Zellen geöffnet sind. Die Insassen kommen neugierig, knurrend und hungrig auf dich zu... Hast du denn das Schild: „BETRETEN VERBOTEN“ nicht gelesen???

25. Angeschickert und lallend stolperst Du mit deinem neuen Saufkumpan in das Hinterzimmer ... dort steht ein goldener Thron mit einem Loch in der Sitzfläche, auf den Armlehnen steht breitbeinig ein Elf mit Priestergewand, der tief im Gebet versunken ist, Kerzen erhellen den Raum und von irgendwoher erklingt ein leises „Oooooooooommmmmmm...“. Dein Kumpel schluckt und sagt: „Ach du heilige Scheiße, was....“ „Ja!“ unterbricht ihn der Elf, „genau das!“

26. Das Hinterzimmer ist ein kleines Kämmerchen. Zwischen staubigen Regalen führt eine schiefe Holzleiter zu einem winzigen Dachfenster. Es ist möglich einen Kopf durch Selbiges zu stecken. Der SC blickt aus einem hohlen Baumstumpf in einen nächtlichen Wald durch den ein junger Pirat irrt.

27. Das komplette Zimmer ist über und über mit kostspieligen wie auch geschmacklosen Bernsteinschnitzereien bedeckt.

28. Das Hinterzimmer scheint eine Schreibstube zu sein. Neugierige Besucher finden unter dem Teppich einen Bodentresor. Darin ist ein Buch mit allerhand Geheimnissen der Gäste und deren Dienstherrn. Sehr aufmerksame Besucher können anhand der Kratzer am Boden auch noch den Geheimgang in der

Außenwand der Taverne hinter dem Regal finden. Dieser dient zum belauschen der Besucher.

29. Im Hinterzimmer sitzen ganz verschiedene Personen an einem Tisch und spielen ein Würfelspiel das du nicht kennst, sie haben dabei Pergament Bögen vor sich liegen und einer hat einen Mini Wandschirm vor sich stehen und redet fast ununterbrochen, wobei die anderen immer wieder etwas sagen und abwechselnd Würfeln. Es ist aber anscheinend kein Geld im Spiel sondern nur kleine Zinnsoldaten...

30. Im Hinterzimmer ist eine Schießstätte eingerichtet wo jeder mit Bogen oder Armbrust auf Ziele die weit hinten im halbdunkel zu Erkennen sind schießen darf. Bei genauerem hinsehen, sind das nicht die Zechpreller von letzter Woche?

31. Das Hinterzimmer ist eine unscheinbare Besenkammer. Ein verborgener Durchgang führt jedoch in eine schreinartige Kammer ohne Fenster, in der detailreiche Zeichnungen und akribisch recherchierte Tagesabläufe eines bekannten Dorfbewohners an Boden und Wände geheftet wurden. Rote Fäden markieren scheinbare Zusammenhänge. Eine genaue Analyse offenbaren einen Plan zur Ermordung des betreffenden Dorfbewohners, der in wenigen Minuten durchgeführt werden soll.

32. Im Hinterzimmer befinden sich zahlreiche, offenbar geheime, Unterlagen sowie technisches (oder auch magisches) Kommunikationsgerät. Offenbar wird der Raum zum Übertragen geheimer Botschaften genutzt.

33. Das Hinterzimmer führt hinunter in ein Kellergewölbe. In der Mitte wabert ein gigantisches Tentakelmonster. Die Arme ragen durch die Decke in die oberen Räume und deren Enden sind der Wirt und die Gäste der Taverne.

34. Im Hinterzimmer befindet sich der wirklich gute Schnaps. Wer einen trinkt, der ist euer Freund. Wer zwei trinkt, erzählt euch die Wahrheit. Wer drei trinkt, verrät ein Geheimnis. Wer vier trinkt, hat eine Vision der Zukunft.

35. Der faule Wirt hat den Müll immer nur in dieses Hinterzimmer geworfen. Vor ein paar Wochen war versehentlich ein Wiederbelebungsstrank dabei. Seither wütet ein Müllmonster im Hinterzimmer und verlangt nach mehr Abfall.

36. Im Hinterzimmer werden Pilze gezüchtet, deren Sporen die Charaktere

einschlafen lassen. Im Traum sehen sie ihre Herzenswünsche. Lass die Spieler/innen beschreiben, was ihre Charaktere sehen.

37. In der Mitte des leeren Raums sitzt ein alter Mann in Lumpen mit verschränkten Beinen am Boden. Sein mildes Lächeln passt nicht zu seinem Rot angelaufenen Gesicht und zuckendem Lid.

38. An der hinteren Wand des Hinterzimmers (also ganz ganz weit hinten) steht eine schicke, verschnörkelte Öllampe. Reibt man daran, lässt sich die Tür nach draußen nicht mehr öffnen und es erscheint ein regenbogenfarbener Dschinn. Er öffnet die Tür nach draußen nur, wenn die SC versprechen, ihm drei Wünsche zu erfüllen.

39. Im Hinterzimmer befindet sich inmitten eines Pentagramms eine hölzerne Drehscheibe. Sie zeigt 0° an. Die Scheibe kann im Uhrzeigersinn immer um 60° gedreht werden, bis sie einrastet. Sie kann erst wieder gedreht werden, wenn ihr das Hinterzimmer kurz verlässt. Doch nach der ersten Drehung befindet sich ein ganz anderer Ort außerhalb des Hinterzimmers.

40. Im Hinterzimmer befindet sich ein Gemälde, das eine alte Frau zeigt, die mit ziemlich großen Händen einen Wolf mit einer roten Kappe erwürgt. Vor dem Bild steht ein Körbchen mit Wein und Kuchen. Wer vom Wein trinkt bekommt für 2 Stunden lange und scharfe Zähne. Wer den Kuchen isst, der bekommt für 2 Stunden große kräftige Hände.

41. Hinter der Tür befindet sich ein kleiner Hof. Auf der gegenüberliegenden Wand hängt ein Schild:

Die Wirtin hatte einst ein tolles Hinterzimmer,
daraus knallte es mit viel Gewimmer.

Dort experimentierte ein ganz ein Schlimmer,
der verwandelte das Dach in Glimmer.

Leider hatte er von Statik keinen Schimmer,
darum ist er heute nimmer.

42. Im mit altem Tavernenmobiliar und wertlosen Plunder zugestopften Hinterzimmer lebt die, stets auf einen Stecken gestützte, betagte Halblingsdame Jurla zusammen mit ihren unzähligen Katzen. Jurla hat sich, als sie vor über 60 Jahren die Taverne an den Urgroßvater des heutigen Tavernenbesitzers veräußerte, zum Leidwesen dessen Nachfahren, ein lebenslanges Wohnrecht

eintragen lassen. Selbst damals soll die fast taube alte Frau bereits steinalt gewesen sein.

43. Im durch mehrere schwere Riegel von außen gesicherten Hinterzimmer hängt eine, in unzählige Stahlketten eingewickelte, ausgezehrte Gestalt von der Decke. Es handelt sich um einen Dämonenpaktierenden Glücksspieler. Dieser gewinnt jedes ehrliche Glücksspiel und saugt das Glück der anderen Mitspieler auf. Befreit man ihn oder nimmt ihm nur den Knebel ab, versucht er alles um die Anwesenden zu einem Glücksspiel zu überreden. Setz niemals deine Seele als Pfand!

44. Eine blutige Schleifspur führt durch unnatürlich dichten, nach Schwefel stinken Dampf über zertrümmerte Bodenplatten bis zum Rand eines kreisrunden fünf Schritt durchmessenden Kraters mitten im Raum. Die steilen pechschwarzen Flanken des Kraters sind mit bedrohlich pulsierenden, rötlichen Rissen überzogen. Unheilvolle gequälte Schreie dringen aus dem Flammenmeer am Grund des Schlot herauf.

45. Ein leichtes Kribbeln lässt einen ahnen, dass man weit mehr als nur ein Hinterzimmer betreten hat. Man steht im freien, es ist bitter kalt und drei unterschiedlich groß Monde am Nachthimmel lassen die schneebedeckte zerklüftete von Tannen umsäumte Lichtung im dunkeln funkeln. Bei näherer Untersuchung stellt man fest, dass die Landschaft gar nicht wirklich zerklüftet ist, sondern dass sich unter der dicken Schneeschicht Reihen von Fässer mit Bier und Kisten mit Lebensmitteln verbergen. Wo auch immer „hier“ ist, dieser Ort scheint als Lager der Taverne genutzt zu werden.

46. In der Mitte des Hinterzimmers steht ein Käfig in dem zwei Katzen gegeneinander kämpfen. Drum herum stehen 4W6 Hunde die die Katzen anscheinend anfeuern. Zwischen den Hunden laufen Ratten herum welche offensichtlich Wetten entgegen nehmen oder Snacks verkaufen.

47. Das Hinterzimmer ist ein kleiner Saal mit einer langen Tafel. An dieser sitzen 13 Männer in seltsamer Kleidung. Die meisten mit langen Haaren und Bart. Alle bis auf einen diskutieren angeregt und bemerken euch nicht. Der eine, der euch bemerkt, wirft euch einen flehenden Blick zu.

48. Die zierliche Schankmaid hat euch in das Hinterzimmer geführt, damit ihr ihr ein neues Fass nach vorne tragt. Der Raum ist aber relativ leer.

Entlang der Wände stehen nur ein paar längliche Kisten.

Moment.... Das sind ja Säрге!

49. Im Hinterzimmer befindet sich eine weitere Theke. Ausserdem ist dort ein langer Tisch vor dem sich zwei Holzbahnen befinden, zwischen den Bahnen ist eine Art Transportsystem für mittelgroße Kugeln. Am Ende jeder Bahn stehen zehn Holzfiguren in einer diamantförmigen Formation.

50. Im Zimmer steht ein kleines blondes Mädchen mit Zöpfen. Sie versucht, einem riesigen Eber Flügel aus Stoff auf den Rücken zu binden. Ob sie so ihren Freund so vor dem Schlachten retten will?