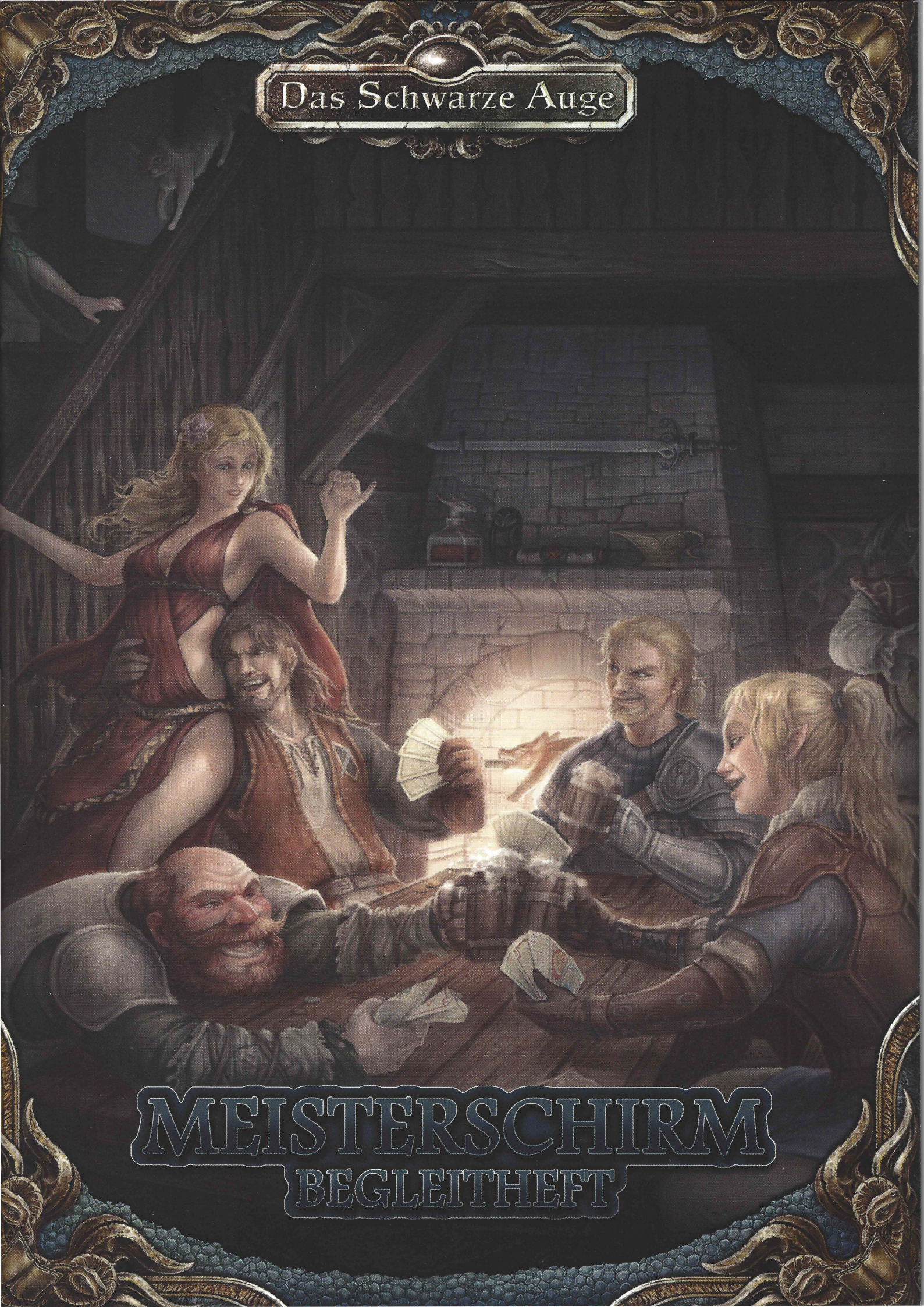




Das Schwarze Auge

MEISTERSCHIRM BEGLEITHEFT

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Alex Spohr

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr, Jens Ullrich

Autoren

Thomas Roy Craig, Gudrun Schürer, Alex Spohr, Jens Ullrich

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Marco Findeisen, Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tristan Denecke, Regina Kallasch, Ben Maier, Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Sebastian Watzlawek und Karin Wittig

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-270-2

Printed in EU 2016

Herzlichen Dank an alle Teilnehmer unserer Meisterschirm-Challenge, bei der ihr die einmalige Chance hattet, eure Helden auf Nadines Tavernen-Panorama verewigen zu lassen. Gewonnen haben Steinrich von der Eiche, auch bekannt als Ritter „Schnaps“, die gewitzte Halbfelpe Donna aus dem Kosch und die bezaubernde Rahjageweimte Cessara. Danke an ihre Spielerinnen und Spieler für diese drei wunderbaren Charaktere!

Ewiger Ruhm gebührt außerdem unseren wackeren Gamma-Testern, die sich wochenlang viel Arbeit gemacht haben: Anni Dürr, Niko Hoch, Björn Hinrichs, Norman Kobel, Tjorven Müller, Philipp Neitzel, Kristina Pflugmacher und Fabian Sinnesbichler sowie Nathan Fürstenberg für die Weinprobe.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Kneipenspiele	21
Das Qualitäts- und Preissystem	5	Trinkspiele	21
Die Qualitätsstufen	5	Geschicklichkeitsspiele	22
1: jämmerliche Bruchbude	5	Brettspiele	23
2: dreckige Spelunke	5	Würfelspiele	23
3: einfache Herberge	5	Kartenspiele	24
4: gutbürgerliches Gasthaus	6	Komplexität von Spielen	25
5: exquisites Hotel	6	Berufsgeheimnisse	25
6: luxuriöse Unterkunft	6	Prügel-Regeln	26
Die Preisstufen	6	Unterschiede zum normalen Kampfablauf	26
Gaststuben zum Auswürfeln	7	Prügel-Regeln Kampftechniken	26
Alkohol-Regeln	12	Prügelpunkte	26
Der einfache Weg – eine Probe	12	Verletzungen	27
Der komplexe Weg – Alkohol-Regeln im Detail	12	Improvisierte Waffen	28
Neue Sonderfertigkeit	13	Prügel-Sonderfertigkeiten	28
Neue Vor- & Nachteile	13	Generische Gegner in der Kneipe	30
Aventurische Alkoholika	13	Der Krakenkönig	32
Biere	13	Die schäbigste Kneipe Havenas	
Weine	14	Zum Herdfeuer	37
Spirituosen	15	Eine gastliche Wegherberge an der Reichsstraße III	
Füllmengen	16	Das Rundrad	42
Preisübersicht	16	Ein luxuriöses Hotel im Herzen Punins	

VORWORT

Liebe Meisterin, lieber Meister, in deinen Händen hältst du das Begleitheft zum DSA5-Meisterschirm. Der Schirm selbst kann dir als Sichtschutz vor den neugierigen Blicken deiner Spieler dienen, und deine Unterlagen sind vor ihnen somit ebenso verborgen wie das Ergebnis der von dir abgelegten Würfelproben. Und damit du nicht alle Tabellen im **Regelwerk** nachschlagen musst, sind die wichtigsten von ihnen auf der Innenseite angebracht.

Bei dem Heft in deinen Händen handelt es sich hingegen um eine eigenständige Spielhilfe. An kaum einem anderen Ort halten sich Helden so häufig auf wie in einer Taverne, sei es bei der Anwerbung durch einen Auftraggeber, zu einer Rast auf Reisen oder etwa nach dem gelungenen Abschluss eines Abenteuers zum Feiern. Deshalb kamen wir auf die Idee, die Taverne zum Hauptthema des Covers und des Beihefts zu machen. Anders als in den früheren Meisterschirmbeilagen sind dieses Mal keine umfangreichen Ausrüstungslisten enthalten. Das wird Thema eines eigenen Bandes sein, wo deutlich mehr Platz vorhanden ist.

Auf den nächsten Seiten wirst du alles über die Qualitäts- und Preisschwankungen in Herbergen erfahren, eine

stattliche Auswahl bekannter aventurischer Alkoholika vorfinden, und die Regeln von Trink- und Tavernenspiele nachlesen können.

Wer als Meister schon immer Schwierigkeiten hatte, sich einen Namen und eine atmosphärische Beschreibung einer Gaststube auszudenken, kann auf unseren Tavernengenerator zurückgreifen, wo jedes Detail einfach ausgewürfelt oder frei gewählt wird. Zum Abschluss bieten wir noch drei Unterkünfte in den Preisklassen Luxus, Mittelstand und eine wirklich miese Kaschemme an. Die Herbergen werden mitsamt Personal und Eigenheiten vorgestellt, und jedes Gasthaus kommt mit einem farbigen Plan daher, den du direkt im Spiel verwenden kannst.

Wie immer hoffe ich, dass du mit dem Lesen dieser Spielhilfe großen Spaß haben wirst. Möge dir der Meisterschirm bei euren Abenteuern stets zur Seite stehen.

Alex Spohr (für die Redaktion)

Frankfurt am Main,

an einem eiskalten Novembertag 2015

DAS QUALITÄTS- UND PREISSYSTEM



Wenn Gaststätten in nur wenigen Worten beschrieben werden müssen, kann eine einfache Einteilung in die beiden wichtigsten Kategorien helfen. Daher gibt es für Gaststätten Qualitäts- und Preisstufen. Beide Kategorien weisen Stufen zwischen 1 und 6 auf. Je höher die Stufe, desto besser die Qualität bzw. höher die Preise. Beide Angaben sollen eine verlässliche Orientierungshilfe bieten, einzelne Aspekte können aber durchaus davon abweichen. Solche Ausnahmen sind dann in der Regel in der jeweiligen Beschreibung genauer ausgeführt.

Wird hinter dem Namen eines Gasthauses beispielsweise (Q3, P5) angegeben, bedeutet dies, dass es eine Qualitätsstufe von 3 und eine Preisstufe von 5 besitzt. Die Qualität ist also durchschnittlich, dafür ist es aber recht teuer.

Um diese Einteilungen zu verdeutlichen, führen wir nun Beispiele für die einzelnen Kategorien der Qualität und der Preise auf.

Die Qualitätsstufen

QS 1: jämmerliche Bruchbude

Solche Schänken sind oftmals in Kellern, Zelten oder Abbruchhäusern untergebracht. Kisten und Fässer dienen als Sitzgelegenheiten, das Essen, so es denn welches gibt, besteht aus dünner Suppe und Fleisch unbekannter Herkunft, und das Bier, oder je nach Region der Wein, ist verdünnt und gepanscht. Die Qualität von Speisen und Getränken mag jedoch deutlich steigen, wenn Wilderer unter der Hand ihre Beute an den Wirt verkaufen, oder örtliche Strandpiraten Fässer aus dem Rumpf eines aufgelaufenen Frachters geborgen haben. Wer hier unterkommen will, muss sich sein Strohlager (so denn überhaupt Stroh vorhanden ist) mit einer Armee von Ungeziefer teilen. Kein Wunder, dass viele solcher Bruchbuden hauptsächlich Lumpenpack der übelsten Sorte anziehen.

QS 2: dreckige Spelunke

In Armenvierteln, in den schmutzigeren Ecken von Häfen und an wenig bereisten Straßen lassen sich solche heruntergekommenen Gaststätten oft finden. Das Gebäude selbst hat meist schon einiges hinter sich, das Mobiliar ist billig zusammenge nagelt, und auf den Reisenden warten Brei, Eintopf, Dünnbier und ein Strohsack auf dem Boden, meist im Gemeinschaftsschlaflsaal.

QS 3: einfache Herberge

An den wichtigeren Straßen und in fast jeder größeren Ortschaft finden sich einfache Gasthäuser. Sie verfügen über schlichtes, manchmal etwas abgenutztes Mobiliar und bieten deftige regionale Küche an.



Hier hat man meist schon die Wahl zwischen verschiedenen Hauptmahlzeiten. Ordentliches Bier und saubere Betten mit Strohmatten runden das Angebot ab. Gelegentlich bietet die Herberge auch einen Waschzuber an, den sich die Gäste jedoch teilen müssen.

Qualitätsstufe 4: gutbürgerliches Gasthaus

Der Treffpunkt für Handwerker, Bauern und einfache Bürger ist das gutbürgerliche Gasthaus. Es ist meist in regionalem Stil eingerichtet und mit einfachem Kunsthandwerk versehen. Das Essen ist kräftige, meist sogar fleischhaltige Hausmannskost, und fast immer stehen mehrere Biere, Weine und Hochprozentiges zur Auswahl. Die Unterbringung ist bequem und bietet Waschgelegenheiten im Zimmer.

Qualitätsstufe 5: exquisites Hotel

In größeren Städten und an Reichsstraßen erheben sich bisweilen exquisite Hotels, die auf wohlhabende Reisende spezialisiert sind. Das Mobiliar ist aufwendig gestaltet, oftmals mit Salon und Raucherzimmer, und die Küche bietet erlesene Speisen an. Meist steht zudem eine ganze Reihe von Spirituosen und edlen Weinen zur Auswahl. Die Zimmer sind großzügig bemessen, die Betten weich und frisch bezogen, und wer ein warmes Bad nehmen will, kann das meist direkt im Haus tun.

Qualitätsstufe 6: luxuriöse Unterkunft

Es gibt nicht allzu viele wirklich luxuriöse Hotels in Aventurien. Am häufigsten werden sie in großen Städten unterhalten, oder bieten etwas außerhalb in kleinen Schlössern Ablenkung vom hektischen Treiben der Stadt. Die Bediensteten stehen jederzeit bereit, um dem Gast alle Mühen abzunehmen, und so gut wie jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Die Räumlichkeiten sind meist üppig mit Marmor, Blattgold und edlen Schnitzereien und Intarsien geschmückt.

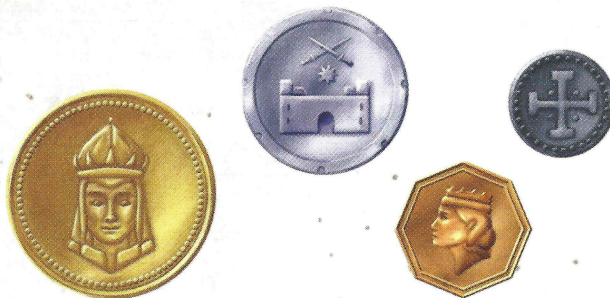
Die Küche ist oft ausgefallen und exotisch, der Weinkeller voller seltener und erlesener Weine. Die Unterbringung unterscheidet sich in Größe und Ausstattung kaum von den Räumlichkeiten eines Herzogs oder wohlhabenden Fernhändlers. Ob weiche Handtücher, eine Pfeife Ilmenblatt, maraskanische Gewürze oder die Dienste galanter Gesellschafter, ein luxuriöses Hotel bietet dem Gast alles, was das Herz begehrt.

Die Preisstufen

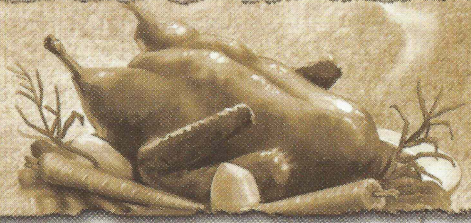
Die Preisstufen modifizieren die Preisliste **In der Taverne im Regelwerk** auf Seite 382 und die Liste der Alkohola ab Seite 16. Häufig gehen niedrige Preise mit niedriger Qualität einher. So ist billiges Bier meist verdünnt oder schlicht abgestanden, ein allzu preiswertes Zimmer schmutzig und oft nur spärlich eingerichtet. Es ist aber auch möglich, dass Preise und Qualität nicht miteinander übereinstimmen. Möglicherweise braucht der Wirt einfach jeden Gast, um über die Runden zu kommen, und hat daher die Preise gesenkt. Oder er hat sie deutlich nach oben geschraubt, weil gerade sehr viele Reisende unterwegs sind und kaum eine andere Wahl haben, als zu zahlen oder auf der Straße zu schlafen.

Preisstufen

Stufe	Preis
Preisstufe 1	sehr billig (50 % des Normalpreises)
Preisstufe 2	billig (75 % des Normalpreises)
Preisstufe 3	normal (Normalpreis)
Preisstufe 4	teuer (150 % des Normalpreises)
Preisstufe 5	sehr teuer (200 % des Normalpreises)
Preisstufe 6	horrend (400 % des Normalpreises)



GASTSTUBEN ZUM AUSWÜRFELN



Um unterschiedlichen Kneipen im Spiel einen möglichst besonderen, eigenen Charme zu verleihen, findest du im Folgenden einen kleinen Gasthausgenerator, der zufällig Schänken und Gasthäuser erzeugt, inklusive Namen, Größe, Qualität, Zahl und Art der Besucher und anderer Details. Beginne einfach bei **Schritt 1** und folge dann Schritt für Schritt den Anweisungen der einzelnen Abschnitte. Lass einfach deine Phantasie spielen, ergänzt um deine eigenen Ideen werden die so erschaffenen Gasthäuser ganz sicher noch heimeliger und individueller.

Im Fokus stehen hier mittelländische Tavernen. Die Wahrscheinlichkeiten spiegeln nicht unbedingt die aventurische Realität wider, sondern sind auf spannende Begegnungen gemünzt. Einige der Ergebnisse sollten zudem mit einem Augenzwinkern gelesen werden.

Schritt 1: Die Benennung des Gasthauses

Ein Gasthaus braucht einen klangvollen Namen, der am besten in Wort oder Bild auf einem Tavernenschild über dem Eingang prangt. Mit den ersten vier Zufallstabellen lassen sich passende Namen zusammenstellen.

Tabelle 1: Namenszusätze (1W20)

Würfelergebnis	Namenszusatz
1	Zum/ Zur goldenen
2	Zum/ Zur almadinenen
3	Zum/ Zur tanzenden
4	Zum/ Zur lachenden
5	Zum/ Zur betrunkenen
6	Zum/ Zur fröhlichen
7	Zum/ Zur glücklichen
8	Zum/ Zur springenden
9	Zum/ Zur schwarzen
10	Zum/ Zur weißen
11	Zum/ Zur tänzelnden
12	Zum/ Zur einsamen
13	Des Kaisers
14	Die zwei <Nachfolgendes im Plural>
15	Die drei <Nachfolgendes im Plural>
16	Die vier <Nachfolgendes im Plural>
17-18	Würfle direkt 1W6 und lies in Tabelle 3 nach.
19-20	Würfle direkt 1W6 und lies in Tabelle 4 nach.

Tabelle 2: Der Eigenname (1W20)

Würfelergebnis	Eigenname
1	Einhorn
2	Stier
3	Hirsch
4	König
5	Prinzessin
6	Keiler
7	Adler
8	Krone
9	Henker
10	Reisenden
11	Qualle
12	Delphin
13	Karpfen
14	Pony
15	Stiefel
16	Vagabunden
17	Stute
18	Eimer
19	Pilger
20	Trommel

Tabelle 3: weitere Eigennamen I (1W20)

Diese Tabelle kann ignoriert werden, wenn man nicht in Tabelle 1 hierauf verwiesen wird.

Würfelergebnis	Name
1	Berghof
2	Waldhof
3	Lindenhof
4	Eichenhof
5	Kaiserhof
6	Reichshof

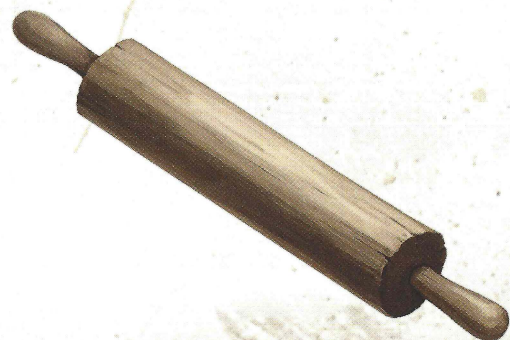


Tabelle 4: weitere Eigennamen II (1W6)

Diese Tabelle kann ignoriert werden, wenn man nicht in Tabelle 1 hierauf verwiesen wird.

Würfelergebnis	Name
1	Valpostube
2	Bei Alrik
3	Ums Eck
4	Bierschwemme
5	Travias Einkehr
6	Zum Anker

Schritt 2: Aussehen und Ausstattung des Gasthauses

Nun wird bestimmt, in was für einem Gebäude die Gaststätte untergebracht ist, wie groß sie ist, wie viele Sitz- und Schlafplätze sie hat. Auch Ausstattung und Preise werden ermittelt, dabei wird auf das Qualitäts- und Preissystem von Seite 5 zurückgegriffen.

Tabelle 5: Art des Gebäudes (1W20)

Würfelergebnis	Gebäudeart
1-3	Zelt
4-7	Holzhaus
8-13	Fachwerkhaus
14-17	Steinhaus
18	Turm
19-20	Kellergewölbe

Modifikator des W20 nach Ort:

- ☛ Landstraße: -7
- ☛ Reichsstraße: +/-0
- ☛ Dorf: +2
- ☛ Stadt: +4

Tabelle 6: Ausstattung (1W20)

Würfelergebnis	Ausstattung
1-3	QS 1: jämmerliche Bruchbude
4-6	QS 2: dreckige Spelunke
7-12	QS 3: einfache Herberge
13-17	QS 4: gutbürgerliches Gasthaus
18-19	QS 5: exquisites Hotel
20	QS 6: luxuriöse Unterkunft

Tabelle 7: Preislage (1W20)

Die Preislage des Gasthauses ist von seiner Qualitätsstufe abhängig. Die meisten guten Hotels sind eher teuer, die meisten Spelunken eher billig. Aber natürlich kann es hier auch zu Abweichungen kommen. Bei der Anwendung der Tabelle gilt: Die Preisstufe kann nicht unter 1 sinken und nicht über 6 steigen.

Würfelergebnis	Preisstufe
1-2	Preisstufe = Qualitätsstufe -2
3-6	Preisstufe = Qualitätsstufe -1
7-14	Preisstufe = Qualitätsstufe
15-18	Preisstufe = Qualitätsstufe +1
19-20	Preisstufe = Qualitätsstufe +2

Tabelle 8: Sitzplätze (1W6)

Würfelergebnis	Sitze
1	3+1W6 Sitzplätze (4-9)
2	9+1W6 Sitzplätze (10-15)
3	15+1W6 Sitzplätze (16-21)
4	21+1W6 Sitzplätze (22-27)
5	26+2W6 Sitzplätze (28-38)
6	37+2W6 Sitzplätze (39-49)

Tabelle 9: Unterbringungsmöglichkeiten (1W6)

Die Unterbringungsmöglichkeiten variieren je nach Ausstattung des Gasthauses (siehe Tabelle 6). Bruchbuden haben wenn überhaupt nur einen Schlafsaal. Spelunken, Schankwirtschaften und normale Gasthäuser verfügen meist zusätzlich noch über Einzel-, Doppel- und Vierbettzimmer. In exquisiten und luxuriösen Hotels findet man hingegen fast ausschließlich Doppel- und Einzelzimmer, oft werden auch Wohnsalons mit mehreren Zimmern angeboten. Solch hochklassige Unterkünfte verfügen häufig auch über eigene Räumlichkeiten für mitreisendes Gesinde, oft sind dies Mehrbettzimmer.

Würfelergebnis	Betten
1	keine Zimmer (Der Wirt bietet gegen Bezahlung sein Zimmer an.)
2	1W3 Betten (1-3)
3	3+1W3 Betten (4-6)
4	6+1W3 Betten (7-9)
5	9+1W6 Betten (10-15)
6	15+1W6 Betten (16-21)



Schritt 3: Die Gäste

Wie voll es ist, wenn die Helden anreisen, und welche Gäste überhaupt vor Ort sind, bestimmen die folgenden Tabellen.

Tabelle 10: Menge der Gäste (1W20)

Würfelergebnis	Gäste
1-2	leer (abgesehen vom Wirt ist niemand da)
3-5	schwach besucht (nur einige Stammgäste)
6-10	mittelmäßig besucht (einige Tische sind leer)
11-15	stark besucht (Es gibt noch freie Plätze, aber einen freien Tisch zu finden wird schwierig.)
16-18	voll (Es ist richtig was los. Einen freien Platz zu finden wird schwierig.)
19-20	überfüllt (Es ist so voll, dass viele Gäste stehen müssen.)

Modifikator des W20 nach Tageszeit:

- ☛ morgens: -3
- ☛ vormittags: -5
- ☛ mittags: +2
- ☛ nachmittags: +/-0
- ☛ abends: +2
- ☛ nachts: -7

Tabelle 11: Art der Gäste (1W20)

Während Gasthäuser mit fragwürdigem Ruf und niedrigen Preisen meist Gesindel von der Straße anlocken, besuchen Wohlbetuchte eher teure Etablissements, um unbehelligt vom Pöbel speisen und verweilen zu können. Diese Tabelle greift hierfür auf die in Tabelle 6 bestimmte Qualitätsstufe des Gasthauses zurück. Beispiele für Gaststufen sind auf Seite 11 zu finden.

Würfelergebnis	Gaststufe
1-2	Gaststufe = Qualitätsstufe -2
3-6	Gaststufe = Qualitätsstufe -1
7-14	Gaststufe = Qualitätsstufe
15-18	Gaststufe = Qualitätsstufe +1
19-20	Gaststufe = Qualitätsstufe +2

Schritt 4: Die Wirtsleute und ihre Angestellten

Die wichtigste Person in der Gaststube ist wohl unbenommen der Wirt oder die Wirtin. Im Folgenden haben wir einige Eigenheiten und Auffälligkeiten zusammengestellt.

Tabelle 12: Der Wirt (1W20)

Würfelergebnis	Wirt
1	ein dicker, gemütlicher Wirt, der ständig das immer gleiche Glas putzt
2	ein älteres Wirtspaar, das ständig miteinander flirtet
3	ein jüngeres Wirtspaar, das sich ständig streitet
4	ein uralter, schwerhöriger Wirt mit Krückstock
5	zwei kräftig gebaute Schwestern mit lauten Stimmen
6	ein dürrer Wirt mit Fusselbart, der leise vor sich hin singt
7	eine schlanke, leicht reizbare Wirtin mit billiger Perücke
8	cholerischer Wirt und Ex-Preisringer
9	ein glatzköpfiger Wirt, der mit den Gästen gerne um die Getränke würfelt
10	ein bulliger Wirt mit heller Fistelstimme
11	ein glupschäugiger Wirt mit Rechenschwäche
12	eine streng traviagläubige Wirtin mit Missionierungsdrang
13	ein(e) dralle(r) Wirt(in) mit einer Vorliebe für fesche Helden
14	ein streng riechender Wirt mit dichtem Vollbart
15	eine alte Wirtin mit fröhlichem Lachen
16	eine einarmige Wirtin mit Augenklappe
17	die zwölfjährige Tochter des Wirts, die an ihrem Geburtstag Wirt spielen darf
18	ein Wirtspaar, er dick, sie dünn, die sich Flaschen etc. gegenseitig zuwerfen
19	ein kleinwüchsiger Wirt mit dicker, roter Knollennase
20	ein volltrunkener Wirt, der sich auf eine rostige Axt stützt

Tabelle 13: Auffällige Angestellte (1W20)

Und damit dem Wirt nicht immer nur eine generische gutgebaute Schankmaid oder ein flinker Schankknecht zur Seite steht, folgen hier noch einige eher spezielle Mitarbeiter.

Würfel- ergebnis	Angestellte
1	Wirt ist gerade alleine in der Gaststube
2	ein Zwillingspärchen aus Thorwal
3	ein achtjähriger Moha, der sich als Sohn des Wirts bezeichnet
4	ein schlaksiger Schankknecht drängt den Gästen ständig seine Gedichte auf
5	eine ausgesprochen ungeschickte, pummelige Schankmaid
6	ein junger Schankknecht mit Hasenscharte und aufgesetztem Akzent
7	eine uralte, zahnlose Schankmaid
8	ein dürrer Schankknecht mit wirren Haaren, der nervös Nägel kaut
9	ein alter Schankknecht mit Spitzbart, der einen der Helden mit einer Berühmtheit verwechselt
10	eine eigentlich freundliche Schankmaid mit finsterem Blick
11	ein junges Pärchen in einer Beziehungskrise
12	Bruder und Schwester, beide über und über mit Amuletten behängt
13	ein gesichtstätowierter Hüne mit buschigem Schnauzbart
14	eine sehr leise sprechende, hochschwangere Schankmaid
15	eine kräftige Schankmaid mit Kopftuch, die ein Haumesser am Gürtel trägt
16	ein gutmütiger Schankknecht mit blonden Locken, der einen Schrumpfkopf am Gürtel trägt
17	ein halbelfischer Schankknecht, der ständig schlechte Witze reißt
18	eine dralle Schankmaid, die Gäste zum Armdrücken auffordert
19	ein lispelnder Schankknecht, der unter der Hand gefälschte Reliquien verkauft
20	ein Geist, der tief in der Nacht die Tische zu putzen scheint

Schritt 5: Besonderheiten

Natürlich kann in einem Gasthaus auch einiges los sein. Ist dies gewünscht, verwende bitte die folgenden Tabellen. Häufig ist dies jedoch nur dann sinnvoll, wenn nach Tabelle 10 überhaupt ausreichend Gäste anwesend sind.

Tabelle 14: Wichtige Anlässe (1W20)

Manchmal schlittern die Helden geradewegs in Situationen herein. Manche mögen angenehm sein, andere eher unangenehm.

Würfel- ergebnis	Ereignis
1	ausgelassene Hochzeitsfeier
2	Leichenschmaus nach dem Begräbnis
3	perainegefälliger Pilgerzug
4	lokaler Feiertag
5	Gaukler oder Barden treten auf
6	Verkaufsveranstaltung eines reisenden Händlers
7	lautstarker Ehestreit
8	Boltanturnier
9	große Schlägerei
10	Brau- oder Weinfest
11	Schlachtfest
12	ein berühmter Held ist Gast im Haus
13	Messerwurfwettbewerb
14	Trinkspielwettbewerb
15	Auftritt eines Geschichtenerzählers
16	Neueröffnung
17	Anhängertreffen nach dem Sieg der hiesigen Immanmannschaft
18	Anhängertreffen nach der Niederlage der hiesigen Immanmannschaft
19	Missionsversuche eines radikalen Wanderpredigers
20	geschlossene Gesellschaft (1W6: 1: Geburtstagsfeier, 2: Zunftbesäufnis, 3: konspiratives, politisches Treffen, 4: Möchtegerngeheimloge, 5: Heldengruppe, 6: Anhänger eines verbotenen Kultes)

Tabelle 15: Besonderheiten (1W20)

Würfel- ergebnis	Besonderheit
1	hauseigene Brauerei
2	Rattenplage
3	Spielhöhle im Hinterzimmer
4	nur vegetarische Kost
5	fungiert auch als Bordell
6	Schmugglerversteck
7	Räuberhöhle
8	Schrein (auf 1W20: 1-5: Travia, 6-9: Rahja; 10-12: Peraine, 13-15: Aves, 16-18: Lokalheiliger, 19-20: andere Gottheit)

9	Sammelsurium (ausgestopfte Tiere, bemalte Teller, Heiligenfiguren, Waffen, Rüstungen, etc.)
10	Aushang mit Steckbriefen
11	auch Mobiliar für Zwerge vorhanden
12	kein Alkoholausschank
13	ungewöhnlicher Geruch (Lavendel, Rosenwasser)
14	Wechselstation für Botenreiter
15	ungewöhnlich schmutzig
16	großes Spinett oder eine Standharfe
17	Bühne
18	Wirtkatze reibt sich an Heldenbeinen oder springt ihnen unerwartet ins Genick
19	exotische Küche
20	Wirt ist Serienmörder und/oder Kannibale

Tabelle 16: Erwähnenswerte Gäste (1W20)

Würfel- ergebnis	Besondere Gäste
1	Geldwechsler
2	kartenspielende Altherrenrunde
3	ein Trupp grimmiger Söldner
4	mysteriöser, taubstummer Mann
5	Anwerberin eines Söldnerbanners
6	Zahnreißer
7	Klasse einer Praiostagsschule
8	Schreiber
9	reisende Schwertgesellin
10	Trupp der Stadtwache
11	exotische Tänzerin

Beispiele für Gaststufen

Je nach Umfeld unterscheiden sich die Gäste natürlich. Daher wird hier nach typischen Besuchern, basierend auf der Gaststufe, unterschieden, je nachdem, ob die Gaststätte auf dem Land oder in der Stadt liegt.

Beispiele für Gäste in städtischen Gasthäusern:

Gaststufe 1: Lumpenpack: Bettler, Halsabschneider, Straßendirnen, Zuhälter

Gaststufe 2: Gesindel: Tagelöhner, Schmuggler, Söldner

Gaststufe 3: einfaches Volk: Handwerksgelesen, Bauern

Gaststufe 4: Bürger: Schreiber, Büttel, Krämer

Gaststufe 5: Oberschicht: Handwerksmeister, Magier, Adlige

Gaststufe 6: die feine Gesellschaft: Patrizier, Herren, Adlige

Beispiele für Gäste in ländlichen Gasthäusern:

Gaststufe 1: Lumpenpack: Strauchdiebe, Wilderer, Landstreicher

Gaststufe 2: Gesindel: Tagelöhner, Leibeigene, reisende Krämer

Gaststufe 3: einfaches Volk: Knechte, Mägde, Handwerksgelesen

Gaststufe 4: Bürger: Freibauern, Handwerker

Gaststufe 5: Oberschicht: Vögte, Händler, Großbauern

Gaststufe 6: die feine Gesellschaft: Adlige

12	Handwerkerstammtisch
13	Botenreiter
14	neunfingriger Gast
15	flüchtiger Räuberhauptmann
16	inkognito reisender Operntenor aus Vinsalt
17	hochrangige Praiosgeweihte mit Gefolge
18	zwerghischer Edelsteinhändler
19	Auelfe auf Reisen
20	halborkischer Vogelhändler



ALKOHOL-REGELN



Nach einer anstrengenden Reise gibt es für viele Helden nichts Schöneres als einen gemütlichen Abend in einer Taverne und ein wohlschmeckendes Bier. Zu viel Alkohol wirkt jedoch wie ein Gift, kann einen Abenteurer betrunken machen und zu einem schweren Brummschädel am nächsten Tag führen.

Ein Spieler kann frei entscheiden, ob sein Held Alkohol trinken möchte oder nicht. Für Trinkspiele und um die Frage zu klären, wann ein Held beschwipst oder sturztrunken ist, muss er jedoch Proben ablegen.

Der einfache Weg – eine Probe

Soll festgestellt werden, wie betrunken ein Held durch größere Mengen von Alkohol wird, beispielsweise bei Trinkspielen, ermittelt der Meister anhand der Art und der Menge des konsumierten Alkohols die Anzahl der Betäubungsstufen, die der Held erhalten würde.

Der Spieler legt nun eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) ab. Jeweils 2 QS verhindern eine Stufe *Betäubung*. Sollte ein Held mehr als 4 Stufen erleiden, bedeutet jede darüber hinaus gehende Stufe eine Verdopplung des Zeitraums, bis eine Stufe *Betäubung* abgebaut wird. Näheres zu den Trinkspielen siehe Seite 21.

Beispiele für Betäubung durch Alkohol

Trinkspiel/Handlung	Betäubungsstufen
Feuertaupe	4 Stufen
Premier Armdrücken	2 Stufen
Reise nach Prem	6 Stufen
Kaiser Valpos Entzücken	8 Stufen
ein paar Bier am Abend	1 Stufe
kleines Gelage	2 Stufen

Alkohol

Alkohol kann Kopfschmerzen und einen schweren Kater verursachen, zumindest, wenn er in größeren Mengen getrunken wird.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: je nach Alkohol / je nach Alkohol

Beginn: nach dem Genuss einer Grundeinheit Alkohol

Dauer: bis *Betäubung* und/oder *Berauscht* abgebaut ist

Kosten: unterschiedlich

Der komplexe Weg – Alkohol-Regeln im Detail

Fokusregel

Die nachfolgenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe 1 für Rauschmittel.

Immer wenn ein Held eine bestimmte Menge Alkohol getrunken hat, muss der Spieler eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) ablegen. Die Menge entspricht einer Grundeinheit je nach Alkoholsorte: bei Bier ein Humpen, bei Wein ein Becher, bei Schnaps/Spirituososen ein Becherchen.

Die Qualitätsstufen bei *Zechen* geben an, wie viele Punkte der Held für die Giftprobe des Alkohols an Zähigkeit hinzugewinnt. Eine QS entspricht einem zusätzlichen Punkt Zähigkeit. Eine misslungene Probe bedeutet, dass er 1 Punkt von seiner Zähigkeit für die Probe verliert.

Nach der Probe auf *Zechen* muss eine Giftprobe für den Alkohol abgelegt werden. Alkoholika weisen unterschiedlich starke Wirkungen auf, die du in der Tabelle auf Seite 17 nachschlagen kannst. Der Held erleidet durch Alkohol nicht den Status *Vergiftet* und kann dementsprechend normal regenerieren.

Sollte ein Held mehr als 4 Stufen *Betäubung* durch Alkohol ansammeln, verdoppelt sich für jede Stufe über 4 der Zeitraum, in der er eine Stufe des Zustands abbauen kann. Erleidet der Held mehr als 4 Stufen *Berauscht* (siehe unten), so werden jeweils 4 Stufen davon in 1 Stufe *Betäubung* umgewandelt, die restlichen Stufen *Berauscht* verbleiben.

Trinkt ein Held Alkohol in einer größeren Grundeinheit als vorgesehen (Schnaps im Becher oder Humpen), müssen mehr Proben auf *Zechen* und Giftproben abgelegt werden. Bei Wein im Humpen 2 Proben, bei Schnaps im Becher 4 Proben und im Humpen sogar 10.

Berauscht

Damit ein Held nicht gleich nach dem Genuss von drei Bieren Zustandsstufen von *Betäubung* erhält, gibt es den neuen Zustand *Berauscht*. Diesen erleidet der Held meistens nach dem Misslingen einer Giftprobe bei Alkohol, allerdings ist dies von Alkoholsorte zu Alkoholsorte unterschiedlich. Ist Zustandsstufe IV erreicht, erhält der Held eine Stufe *Betäubung* und 4 Stufen *Berauscht* werden gestrichen. Die restlichen Stufen *Berauscht* bleiben bestehen. *Berauscht* baut sich nach 2 Stunden um 1 Stufe ab, vorausgesetzt der Held trinkt in dieser Zeit keinen weiteren Alkohol.

Die Aventurier sprechen statt vom Kater vom Wolf, oder in noch schlimmeren Fällen von einem Werwolf.

Berauscht

Berauschtstufe	Auswirkungen
Stufe I	Proben auf Zechen sind um 1 erschwert
Stufe II	Proben auf Zechen sind um 2 erschwert
Stufe III	Proben auf Zechen sind um 3 erschwert
Stufe IV	Held erleidet eine Stufe <i>Betäubung</i> , 4 Stufen <i>Berauscht</i> werden gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands <i>Berauscht</i> bleiben bestehen.

Beispiel: Geron leidet an 3 Stufen Berauscht und erhält 2 weitere Stufen hinzu. Damit kommt er auf insgesamt 5 Stufen. Ab Stufe IV werden 4 Stufen Berauscht in 1 Stufe Betäubung umgewandelt. Er hat also aktuell 1 Stufe Betäubung und noch 1 verbleibende Stufe Berauscht.

Aventurische Alkoholika

Während sich Fjarning, Orks und Ferkinas mit vergorener Milch und anderen eher fragwürdigen Erzeugnissen der Braukunst begnügen, ist das Handwerk der Brauer, Winzer und Brenner in den zivilisierteren Regionen vielerorts zu einer wahren Kunst entwickelt worden. So kann der Gaumen des Feinschmeckers von Dutzen von Bieren, Weinen und Spirituosen gekitzelt werden. Wir möchten dir an dieser Stelle eine Übersicht über

• Diese Regel gilt für Trinkspiele oder wenn ein Held sich wirklich betrinken will. Für ein Bier zum Essen braucht ein Spieler in der Regel keine Probe ablegen.

viele bekannte Biere, Weine und Schnäpse verschaffen. Die Auflistung ist aber keineswegs vollständig, da fast in jeder Ortschaft regionale Alkoholika gebraut, gekeltert oder gebrannt werden.

Biere

- **Alt-Angbarer Starkbier:** Dieses von den Hügelzwerge Angbars gebaute Starkbier ist kräftig und dunkel. Es gilt als besonders berauschend und sättigend.
- **Amazonenbier:** Das ursprünglich aus Beilunk stammende Amazonenbier erstrahlt geradezu in einem kräftigen Gelbton, da ihm Safran beigemischt ist. Es ist eine echte Rarität und entsprechend teuer und selten.
- **Angbarer Zwergenbock:** Dieses helle und sehr bittere obergärige Bier gilt als eines der stärksten Biere Aventuriens. Es wird hauptsächlich von Angroschim getrunken.
- **Beraner Goldweizen:** Ein helles Bier, das hauptsächlich während der Theaterfestspiele von Kuslik ausgetrunken wird.

Allgemeine Sonderfertigkeit

Kampfrinker I-IV

Wer geübt darin ist, jede Menge Alkohol zu trinken, der kann deutlich mehr vertragen als andere.

Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit muss beim Genuss von Alkohol so lange keine Proben auf Zechen ablegen, wie er nicht mehr Grundeinheiten zu sich nimmt als seine Stufe in Kampfrinker beträgt. Bis diese Grundeinheiten überschritten sind, wird für den Alkohol außerdem keine Giftprobe abgelegt.

Beispielsweise kann ein Kampfrinker II die Auswirkungen von bis zu 2 Humpen Bier oder 2 Becherchen Schnaps (oder 1 Humpen Bier und 1 Becherchen Schnaps) ignorieren. Erst ab der nächsten Einheit müssen Proben abgelegt werden.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unverträglichkeit gegenüber Alkohol

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Vorteil

Schnell wieder auf den Beinen

Manche Trinker sind schon nach kurzer Zeit wieder auf den Beinen und brauchen nicht lange, bis sie wieder einsatzbereit sind.

Regel: Mit diesem Vorteil benötigt man nur noch die Hälfte der Zeit, bis eine Stufe des Zustands *Betäubung* oder *Berauscht*, der durch Alkohol verursacht wurde, abgebaut ist.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Nachteil

Unverträglichkeit gegenüber Alkohol

Es gibt Menschen (und Elfen, fast aber nie Zwerge), die einfach keinen Alkohol vertragen und deutlich schneller betrunken werden.

Regel: Wer über diesen Nachteil verfügt, für den verdoppeln sich die Auswirkungen nach Giftproben beim Konsum von Alkohol. Würde der Held beispielsweise 1 Stufe *Berauscht* erleiden, erhält er stattdessen direkt 2 Stufen des Zustands.

Voraussetzungen: keine Sonderfertigkeit Kampfrinker

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte

Bethaner, Dröler und Neethaner Weizengold:

Diese hellen Weizenbiere werden, wie die Städtenamen schon andeuten, im Horasreich gebraut und getrunken.

Bilsener:

Angeblich basiert dieses transsylvanische Bier auf einem uralten Hexenrezept. Dies würde zumindest erklären, warum ihm eine geringe Menge schwarzen Bilsenkrautes beigemischt wird, um die berauschende und betäubende Wirkung des Bieres zu verstärken.

Brabakbräu:

Eines der wenigen Biere des Südens ist das süßlich-klebrige Brabakbräu, das aus Kandiswurzelnresten gebraut wird.

Bräubier:

Das vornehmlich in Baliho ausgeschenkt Bier. Es schmeckt erfrischend und hat seine Abnehmer auch in den angrenzenden Regionen.

- ◆ **De Motter Klosterbräu:** Dieses hochwertige, obergärige Bier hat besonders in der Provinz Greifenfurt seine Liebhaber. Es ist nach dem berühmten Kloster Arras de Mott benannt, wird aber mittlerweile auch in anderen Klöstern gebraut, die das Rezept erworben haben.
- ◆ **Eichenbier:** Eine recht herbe Spezialität aus Andergast stellt das Eichenbier dar. Es wird aus Roggen und Eicheln gebraut und kennt nur in Andergast Liebhaber, während der Rest Aventuriens es verabscheut. Es wird auch Eichelbier genannt.
- ◆ **Eichstätter Weizenbier:** Dieses dunkle Weizenbier stammt aus einer der zahlreichen Brauereien Gareths.
- ◆ **Eslamsbräu:** Das Eslamsbräu ist ein obergäriges Bier von hoher Qualität, das zwischen Großem Fluss und Darpat gebraut wird.
- ◆ **Gagelbier:** Bei dem in Weiden, Tobrien, Nordmarken, Albernia und dem Bornland beliebten Gagelbier wird statt Hopfen eine Kräutermischung verwendet, die hauptsächlich aus dem Harz des namensgebenden Gagelstrauches besteht.
- ◆ **Gareth Bier:** Das helle Weizenbier, das nach der Rezeptur des Ferdoker Biers gebraut wird, schenkt man in fast allen Gareth Tavernen und Gasthäusern aus.
- ◆ **Havenabier:** Das süffige Gerstenbier aus dem Havener Südhafen genießt auch außerhalb der Stadtgrenzen einen guten Ruf.
- ◆ **Helles Ferdoker Gerstenbräu:** Das weit über Ferdok hinaus bekannte Ferdoker ist ein herbes, untergäriges Bier, dessen Rezept streng gehütet wird. Es wird aufgrund seiner enormen Beliebtheit in fast alle Ecken Aventuriens exportiert. In der Nachbarstadt Angbar ist es jedoch verboten.
- ◆ **Jerganer Bier:** Das Jerganer Bier stammt aus Maraskan, aber ob es wirklich ein Bier ist, weiß man nicht so recht. Es hat jedenfalls nur den Namen, aber weder Aussehen noch Geschmack mit Bier gemein.



- ◆ **Knat:** Zur Kostenersparnis werden dem Gerstenmalz dieses nostrischen Biers billiger Emmer und Hafer untergemischt und es wird mit einer Würze versehen, die Spinat enthält. Entsprechend hat Knat eine recht eigenwillig grüne Farbe.
- ◆ **Kwassetz:** Wahrlich mehr ein Nahrungsmittel als ein Getränk ist das bornländische Kwassetz oder Brotbier. Dieses Dünnbier wird aus zerriebenem Roggenschrotbrot gebraut, mit Trockenkirschen veredelt und gilt als säuerlich und erfrischend.
- ◆ **Nordasker Weizengold:** Das Weizenbier stammt nicht, wie der Name vermuten ließe, aus der Grafschaft Ask im nördlichen Bornland, sondern wird in Mengbilla gebraut und ist nach einem der dortigen Flüsse, dem Nordask benannt. Weizengold ist ein helles Bier mit leicht herbem Geschmack.
- ◆ **Urschlund Dunkel:** Dieses fast schwarze untergärige Bier wird nur im Angroschtempel am Heiligtum Schlund gebraut und wird selten exportiert. Bei den Zwergen gilt es als wahres Heil- und Wundermittel, besonders wenn es direkt im Heiligtum getrunken wird.
- ◆ **Uslenrieder Rot:** Das Uslenrieder ist ein dunkles, leicht rötliches Bier, welches aus dem Reichsforst stammt und als besonders süffig gilt.
- ◆ **Waldwachter Urbier:** Dieses aus dem Amboss stammende, dunkle Zwergenbier ist dank seiner obergärigen Hefe sehr mündend.
- ◆ **Waskirer:** Hauptsächlich im Thorwaler Binnenland wird dieses dunkle und sehr starke Dinkelbier gebraut.

Weine

- ◆ **Aranischer Schlauchwein:** Der in Schläuchen transportierte Rotwein ist hellrot und von frischem Geschmack. Er wird in großen Mengen in den Sultanaten Baburin und Palmyrabad sowie in der Provinz Perricum gekeltert und aventurienweit gehandelt.
- ◆ **Arivor Blut:** Dieser schwere, süße Rotwein gilt als fast schon legendär, da er Tradition mit exquisitem Geschmack verbindet. Nach dem Fall der Stadt Arivor ist der Wein noch teurer geworden, wird aber immer noch im Umland hergestellt.
- ◆ **Bosparanjer:** Der prickelnde Schaumwein gilt als höchste Schöpfung der Kelterei. Er wird nach dem Reifen mit Traubensirup und Hefe versetzt und ein zweites Mal zum Gären gebracht. Der auf Rot- wie auf Weißwein basierende Bosparanjer wird häufig auch als Tempelgabe für Zeremonien in Rahjatempeln verwendet.
- ◆ **Engasalwein:** Ein nur im Herzogtum Engasal hergestellter Wein. Trotz zahlreicher Bemühungen, den Wein zu exportieren, gelang es dem Herzog bisher nicht, diesen bestenfalls mittelmäßigen Wein außerhalb seines Landes bekannt zu machen.
- ◆ **Fasarer Gewürzwein:** Dieser schwere Rotwein aus Fasar wird mit verschiedenen Rauschkräutern versetzt. Aus genau diesem Grund ist er im Mittelreich verboten und steht auf dem Wehrheimer Index.

- ◆ **Goldfelser Morgenrot:** In den Hügeln des Lieblichen Feldes angebaut gilt dieser herbe Rotwein als ausgesprochen vorzüglicher Vertreter der Winzerkunst.
- ◆ **Hippokras:** Der süße Würzwein aus Garetien ist an Adelshöfen und in Schänken sehr beliebt.
- ◆ **Hylailischer Seemost:** Dieser recht preiswerte Weißwein stammt von den Zyklopeninseln. Er gärt meist beim Transport noch nach, weshalb er vom Winzer in der Regel recht günstig verkauft wird.
- ◆ **Liebliche Cella:** Dieser almadanische Weißwein ist beinahe ungenießbar sauer. Benannt ist er nach einer berühmten Garethter Kaiserin, und er gilt geradezu als Inbegriff schlecht gepanschter Weine.
- ◆ **Maraskaner:** Dieser herbe Weißwein Maraskans ist – wie fast alle Waren der Insel – bei vielen Tulamiden nicht gut gelitten, da sie Maraskan als verflucht betrachten.
- ◆ **Mhanadischer Dattelwein:** In Mhanadistan und den restlichen Tulamidenlanden ist dieser aus vergorenen Datteln gewonnene Wein recht beliebt.
- ◆ **Rahjas Göttergabe:** Dieser exquisite Rosenwein aus dem Sikramtal wird in Westaventurien oft in Rahjatempeln gesegnet und als heiliger Tharf an die Gläubigen ausgeschenkt.
- ◆ **Ragatzo:** Der aus Ragatien stammende Ragatzo wird häufig mit Weinbrand gemischt. Je nach Menge des Weinbrandes wird er als Fino, Oloroso oder bei übertrieben viel Gebranntem auch als Dubioso gehandelt.
- ◆ **Raschtulswaller:** Der aus den blauen Trauben an den Quellflüssen Mhanadistans und Araniens gekelterte, schwere Rotwein gilt als besonders edel und wird entsprechend teuer angeboten. Mit Weinbrand veredelt wird er auch als Likörwein unter den Namen Emira, Sultana oder Shahi verkauft.
- ◆ **Sewerischer Met:** Diese Metsorte aus dem Bornland ist gut bekömmlich und auch im Mittelreich beliebt.
- ◆ **Sikramer Weißwein:** Besonders zu Fisch empfohlen wird dieser trockene Weißwein, der an den Hängen der Grafschaft Sikram angebaut wird.
- ◆ **Thalusischer Reiswein:** Der aus Reis gewonnene Wein wird durch einen recht aufwändigen Vergärungsprozess hergestellt. Bei billigen Varianten wird die Gärung auch mit Rohrzucker unterstützt. Reiswein wird vor allem in den Tulamidenlanden und auf Maraskan getrunken.
- ◆ **Tuzaker Drachenblut:** Der Name dieses schweren, süßen Rotweins geht auf den legendären Tuzakwurm zurück, eine schreckliche Bestie, die einst auf Maraskan ihr Unwesen trieb.
- ◆ **Yaquirblume:** Als einer der vielen exquisiten Weine aus dem Tal des Yaquirs gilt dieser Roséwein als besonders süß und süffig.
- ◆ **Yaquirtaler Madawein:** Der Weißwein aus den almadanischen Orten Weinbergen und Rebenthal wird auch als der König der Weine bezeichnet und gilt als einer der edelsten Tropfen ganz Aventuriens.

Spirituosen

- ◆ **Abszinto:** Der Abszinto stammt aus dem Szintotal. Er wird aus Wermut, Anis, Fenchel und anderen Kräutern hergestellt. Durch seine grüne Färbung wird er auch Grüne Fee oder Grüne Echse genannt. Beim Genuss kommt es häufiger zu Halluzinationen.
- ◆ **Araukenner Waldsaft:** Diesem bornischen Schnaps sagt man nach, dass sein Geschmack dem herbstlichen Duft des Waldes entspricht.
- ◆ **Arrak:** Der aus den Tulamidenlanden stammende Arrak wird aus Palmwein und einer Maische aus Datteln, Reis und Obst gebrannt. Entsprechend ist er recht fruchtig und weist eine goldene Bernsteinfarbe auf.
- ◆ **Aufgesetzter:** Fast jeder Bauer kennt sein eigenes Rezept, um einfachen Korn mit Früchten, Gewürzen oder Kandiszucker zu mischen, um ihn zu aromatisieren.
- ◆ **Axtschlag:** Dieser Schnaps wird von den Zwergen der Nordmarken aus Gerstenbier und dem blauen Saft der Nordmärker Wolfsmilchpflanze gebrannt.
- ◆ **Balihoer Bärenod:** Balihoer Bärenod ist ein gelblicher Roggenbranntwein, der in Baliho hergestellt wird. Wer beim Balihoer Wettzechen auf der alljährlichen Warenschau gewinnt, darf sich fortan Bärenod-Vernichter nennen.
- ◆ **Bergtau:** Aus Korn und Schneestolzzwiebeln wird dieser klare, frischwürzige Branntwein destilliert. Er ist eine typische Spezialität von den Hängen des Finsterkamms.
- ◆ **Bjaldorner Waldschrat:** Dieser beliebte Beerenlikör ist aventurienweit verbreitet und wurde nach den Waldschraten benannt, die in den Wäldern um Bjaldorn leben. Von echtem Waldschrat soll man am Tag nach dem Gelage keinen Werwolf davontragen.
- ◆ **Bodirer Eichengalle:** Dieses herbe Gesöff, liebevoll auch Orkengalle genannt, wird in Thorwal getrunken und hat einen besonders bitteren Geschmack.
- ◆ **Chababischer Weinbrand:** Aus dem Umland Neethas stammt eine ganze Reihe Brände, die für ihre rote Farbe und ihren Rosenduft bekannt sind. Besonders die mit ihnen verwandten Weinbrände von den östlichen Zyklopeninseln gelten als die edelsten Tropfen des Horasreiches.
- ◆ **Dergelsteiner Zwetschg:** Dieser Pflaumenbrand wird hauptsächlich in der Region Greifenfurt hergestellt.
- ◆ **Feengeist:** Der Kräuterschnaps wird in Albernia gebrannt und enthält unter anderem Mehlbeeren des Weißdorns und Jorugablätter.
- ◆ **Fiebertraum:** Der orkische Branntwein (orkisch: *Bakkhras*) macht schnell abhängig, und besonders in und um Enqui sind viele Menschen von dieser Sucht betroffen.
- ◆ **Firunströpfchen:** Der ursprünglich aus Tobrien stammende Wacholderkorn wird mittlerweile auch in Garetien, Weiden und Greifenfurt gebrannt. Der Tropfen ist von grünlicher Farbe und verfügt über einen intensiven Wacholdergeschmack.

- **Flotter Reiter:** Der nach den Beilunker Reitern benannte Obstschnaps stammt, nicht ganz überraschend, aus Beilunk.
- **Hochgeweihter Mendona:** Dieser Weinbrand gilt in Almada als besondere Spezialität.
- **Ingerimms Hammerschlag:** Der hochprozentige Schnaps aus Korn oder Kartoffeln ist auch als Ingerimms Donnerschlag, Hammerschlag oder Schlag bekannt. Er schmeckt stark süßlich und wird hauptsächlich von Brillantzwergen gebrannt und getrunken.
- **Käämi:** Dieses recht eigenwillige Gebräu wird von Nivesen aus vergorener Karenmilch destilliert. Wegen des strengen Geschmacks nach Ziegenmilch und seinem hohen Alkoholgehalt, wird es ausschließlich stark verdünnt konsumiert.
- **Kaiserkorn:** Der klare Getreideschnaps wird vor allem in Gareth gebrannt.
- **Koschwasser:** Bei der Herstellung von Koschwasser wird Korn mit Brombeeren gemischt und ein zweites Mal destilliert.
- **Meskinnes:** Besonders im Bornland erfreut sich dieser aus Hafer gebrannte und mit viel Honig versetzte Schnaps großer Beliebtheit. Er wird auch Bärenfang genannt, angeblich weil die Bornländer damit Bären schläfrig machen.
- **Offenbarung der Zwillinge:** Dieser Rum wird auf Maraskan aus Zuckerrohr gebrannt. Er wird zweimal destilliert und aufgrund seines enormen Alkoholgehaltes vor dem Trinken meist mit viel Wasser verdünnt.
- **Premier Feuer:** Kaum eine andere Alkoholsorte ist so bekannt wie Premier Feuer. Der starke Rübenschnaps aus Thorwal gilt nur als echt, wenn er mit lachsroter Flamme brennt.
- **Rallerspforter Quellwasser:** Der bekannte Kornbrand aus Gareten wird, wie der Name schon vermuten lässt, mit Quellwasser aus Rallerspfort hergestellt.
- **Salzatan:** Der aus Honigmet gebrannte Salzatan wird von den Thorwalern so lange mit Honig versetzt, bis er eine sirupartige Konsistenz erhält.
- **Shatakschnaps:** Der auf Maraskan beliebte Schnaps ist derart stark, dass ihn kaum jemand unverdünnt trinken kann.
- **Steinfresser:** Der aus dem Windhag stammende Obstschnaps gilt als besonders stark.
- **Traviagünstchen:** Besonders beim einfachen Volk beliebt ist dieser darpatische Schnaps.
- **Trollzacker:** Der aus Trollbirnen gebrannte Obstschnaps wird hauptsächlich am unteren Darpat hergestellt.

- **Valposella:** Dieser hochprozentige Schnaps wird vierfach destilliert. Vor dem letzten Destillationsgang wird Quittensaft beigemischt, um ihm den typischen Geschmack zu verleihen. Der Valposella ist nach Kaiser Valpo, dem Trinker, benannt, der ihn – so heißt es – stets mit Eis aus den Eiszinnen genossen hat.
- **Warunker Rambelbost:** Während Warunk lange Jahre ein Teil der Schattenlande war, war dieser hochprozentige Kornschnaps meist nur zu horrenden Preisen erhältlich.
- **Waskirer:** Dieser Schnaps, auch Waskirschnaps oder schlicht Waskir, wird aus Waskirer Dinkelbier gebrannt.

Füllmengen

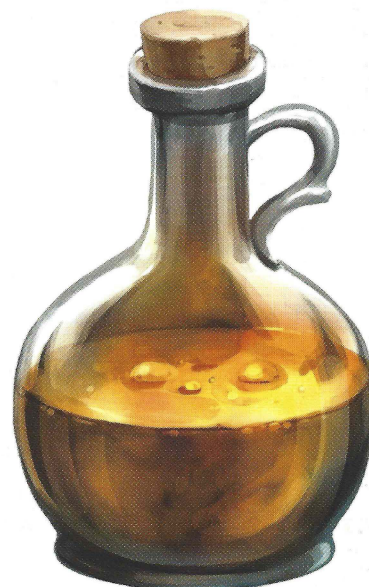
Gefäß	Menge
Becherchen	0,05 Maß
Becher/Kelch	0,2 Maß
Humpen	0,5 Maß
Krug	1 Maß

Preisübersicht

Bei der Listung der verschiedenen Getränke ist die Qualität der Gaststätten angegeben, ab der sie üblicherweise ausgeschenkt werden. Der hier angegebene Normalpreis einer typischen Einheit wird danach noch entsprechend der Preisstufe der Gaststätte modifiziert (siehe Seite 6). Werden Getränke fern der Region angeboten, in der sie hergestellt werden, können sich die angegebenen Preise leicht verdoppeln bis verdreifachen.

Unter Wirkung (g/m) sind die Auswirkungen bei gelungenen/misslungenen Giftproben des Alkohols erklärt. Diese Spalte ist nur beim Spiel mit Fokusregeln relevant und farbig markiert.

In der Tabelle **Standard-Alkoholika** sind besonders verbreitete Getränke angegeben, die in den meisten Regionen erhältlich sind.



Standard-Alkoholika

Name	Region	Qualität der Taverne	Preis pro Maß	Preis pro typischer Einheit	Wirkung (g/m)
Beerenwein	überall	1-6	10 Heller	2 Heller (Becher)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Bitterwein	nördliches Mittelreich, Zyklopeninseln	1-3	1,5 Heller	0,3 Heller (Becher)	1 Stufe Berauscht, 1 Stufe Verwirrung / 1 Stufe Berauscht
Dünnbier	überall	1-4	0,8 Heller	0,4 Heller (Humpen)	1 Stufe Berauscht / -
Kornbrand	überall	1-6	100 Heller	5 Heller (Becherchen)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Landwein	überall	1-6	15 Heller	3 Heller (Becher)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Met	Nordaventurien, vor allem Thorwal	2-6	8 Heller	1,6 Heller (Becher)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Schnaps	überall	1-6	50 Heller	2,5 Heller (Becherchen)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Starkbier	überall	1-6	1,4 Heller	0,7 Heller (Humpen)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Weinbrand	überall	2-6	100 Heller	5 Heller (Becherchen)	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

Biere

Name	Region	Qualität der Taverne	Preis pro Maß	Preis pro Humpen	Wirkung (g/m)
Alt-Angbarer Starkbier	Kosch, Angbar (Zwerge)	4-5	3 Heller	1,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Amazonenbier	Beilunk	4-6	3,2 Heller	1,6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Angbarer Zwergenbock	(Zwerge)	3-5	2,8 Heller	1,4 Heller	3 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Beraner Goldweizen	Horasreich, Kuslik	2-4	1,8 Heller	0,9 Heller	1 Stufe Berauscht / -
Bethaner, Drôler und Neethaner Weizengold	Horasreich	2-4	1,8 Heller	0,9 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Bilsener	Transysilien	2-4	1,8 Heller	0,9 Heller	1 Stufe Betäubung / 1 Stufe Berauscht
Brabakbräu	Brabak	2-4	1,6 Heller	0,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Bräubier	Weiden, Baliho	2-4	1,6 Heller	0,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
De Motter Klosterbräu	Greifenfurt	4-6	2,8 Heller	1,4 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Eichenbier	Andergast	2-4	1,5 Heller	0,75 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Eichstätter Weizenbier	Gareth	2-4	2 Heller	1 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

Eslamsbräu	Albernia, Garetien, Greifenfurt, Kosch, Nordmarken	3-5	2,2 Heller	1,1 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Gagelbier	Albernia, Bornland, Nordmarken, Tobrien, Weiden	1-3	1,2 Heller	0,6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Garetherbier	Gareth	1-4	1,6 Heller	0,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Havenabier	Havena	2-4	1,8 Heller	0,9 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Helles Ferdoker Gerstenbräu	Kosch, Ferdok	2-6	1,8 Heller	0,9 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Jerganer Bier	Maraskan	1-3	0,8 Heller	0,4 Heller	1 Stufe Betäubung / 1 Stufe Berauscht
Knat	Nostria	1-3	1,2 Heller	0,6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Kwassetz	Bornland	1-3	1,4 Heller	0,7 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Nordasker Weizengold	Mengbilla	2-5	1,6 Heller	0,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Urschlund Dunkel	(Zwerge)	5-6	3,2 Heller	1,6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Uslenrieder Rot	Garetien	2-5	1,6 Heller	0,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Waldwachter Urbier	(Zwerge)	3-5	1,8 Heller	0,9 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Waskirer	Thorwal	2-4	1,4 Heller	0,7 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

Weine

Name	Region	Qualität der Taverne	Preis pro Maß	Preis pro Becher	Wirkung (g/m)
Aranischer Schlauchwein	Aranien	2-4	9 Heller	1,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Arivorner Blut	Horasreich, ehemals Arivor, nun Umland	3-5	12 Heller	2,4 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Bosparanjer	Aranien, Horasreich	5-6	60 Heller	12 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Engasalwein	Engasal	1-3	15 Heller	3 Heller	1 Stufe Verwirrt, 1 Stufe Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Fasarer Gewürzwein	Fasar	1-4	20 Heller	4 Heller	1 Stufe Betäubung, 1 Stufe Verwirrung / 2 Stufen Berauscht
Goldfelser Morgenrot	Horasreich	3-5	15 Heller	3 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Hippokras	Garetien	2-5	20 Heller	4 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Hylailischer Seemost	Zyklopeninseln	1-3	4 Heller	0,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

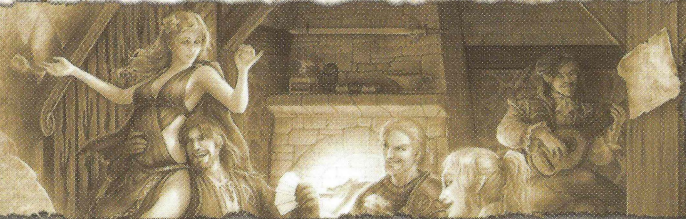
Liebliche Cella	Almada	1-3	6 Heller	1,2 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Maraskaner	Maraskan	2-4	10 Heller	2 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Mhana- discher Dattelwein	Aranien, Tulamidenlande	2-4	10 Heller	2 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Ragatzo	Almada	3-6	30 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Rahjas Göttergabe		5-6	70 Heller	14 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Raschtuls- waller	Almada, Aranien	3-6	30 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Sewerischer Met	Bornland	3-5	10 Heller	2 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Sikramer Weißwein	Horasreich	2-4	8 Heller	1,6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Thalu- sischer Reiswein	Maraskan, Tulamidenlande	2-5	9 Heller	1,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Tuzaker Drachenblut	Maraskan	3-5	20 Heller	4 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Yaquirblume	Almada	2-4	9 Heller	1,8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Yaquirtaler Madawein	Almada	3-6	60 Heller	12 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

Spirituosen

Name	Region	Qualität der Taverne	Preis pro Maß	Preis pro Becherchen	Wirkung (g/m)
Abszinto	Tulamidenlande, Szintotal	2-4	100 Heller	5 Heller	1 Stufe Berauscht, 1 Stufe Verwirrung / 1 Stufe Berauscht
Arrak	Tulamidenlande	3-5	120 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Araukener Waldsaft	Bornland	2-4	50 Heller	2,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Aufgesetzter	überall	2-4	100 Heller	5 Heller	3 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Axtschlag	Nordmarken	2-4	110 Heller	5,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Balihoer Bärentod	Weiden	2-5	120 Heller	6 Heller	3 Stufen Berauscht / 2 Stufen Berauscht
Bergtau	Greifenfurt	2-4	90 Heller	4,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Bjaldorner Waldschrat	Bjaldorn	2-5	160 Heller	8 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Chababischer Weinbrand	Horasreich, Neetha	3-6	350 Heller	17,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

Dergelsteiner Zwetschg	Greifenfurt	2-5	150 Heller	7,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Feengeist	Albernia	2-4	120 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Fiebertraum	Orks, Enqui, Svellttal	1-3	30 Heller	1,5 Heller	1 Stufe Betäubung / 2 Stufen Berauscht
Firuns-tröpfchen	Tobrien	2-4	100 Heller	5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Flotter Reiter	Beilunk	3-5	150 Heller	7,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Hochge-weihter Mendona	Almada	2-4	120 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Ingerimms Hammer-schlag	(Zwerge)	3-6	340 Heller	17 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Käämi	Nivesen	1-3	40 Heller	2 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Kaiserkorn	Gareth	2-4	100 Heller	5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Koschwasser	Kosch	2-4	110 Heller	5,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Meskinnes	Bornland	1-4	80 Heller	4 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Offenba-rung der Zwillinge	Maraskan	3-6	400 Heller	20 Heller	3 Stufen Berauscht / 2 Stufen Berauscht
Premier Feuer	Thorwal	2-5	200 Heller	10 Heller	1 Stufe Betäubung / 2 Stufen Berauscht
Raller-spforter Quellwasser	Garetien	2-4	100 Heller	5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Salzatron	Thorwal	2-4	150 Heller	7,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Shatak-schnaps	Maraskan	2-4	120 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Steinfresser	Windhag	2-4	180 Heller	9 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Travia-günstchen	Rommilys	2-4	80 Heller	4 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Trollzacker	Rommilys, Perricum	2-4	120 Heller	6 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Valposella	zentrales Mittelreich	4-6	450 Heller	22,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Warunker Rambelbost	Warunk	3-6	350 Heller	17,5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht
Waskirer	Thorwal	2-4	100 Heller	5 Heller	2 Stufen Berauscht / 1 Stufe Berauscht

KNEIPENSPIELE



*„Kommt herein! Lasst die Würfel rollen! Phex blickt lächelnd auf dieses Haus. Und er lächelt auch Euch zu! Spürt seine Gunst, greift Euch das Glück! Das erste Getränk geht aufs Haus!“
– gehört vor dem Etablissement Elfenpalast in Oblarasim, 1028 BF*

Auch wenn es dem einen oder anderen Sittenwächter graue Haare wachsen lässt, gehört neben einem Krug Bier oder Wein auch das Spiel zum Zeitvertreib vieler Aventurier.

In vielen Gaststätten Aventuriens sind daher einfache Glücks- und Geschicklichkeitsspiele beliebt, während sich in gehobeneren Kreisen auch komplexere Brettspiele etabliert haben. Kartenspiele, allen voran das berühmte Boltan, werden in schmierigen Kneipen ebenso gerne gespielt wie in exquisiten horasischen Salons.

Modifikatoren beim Spiel

Bei Spielen ist vor allem die Konzentration ein entscheidender Faktor. Im Regelwerk auf Seite 202 ist angegeben, dass ein Held eine Erleichterung oder eine Erschwernis von 1 erhält, wenn er konzentriert bzw. abgelenkt ist. Diese Regelung kann bei allen Tavernenspielen mit Probe auf Brett- & Glücksspiel angewandt werden.

Trinkspiele

Bei den meisten Trinkspielen geht es nicht ganz überraschend darum, sich auf möglichst unterhaltsame Art und Weise zu betrinken. Entsprechend gibt es zahllose Varianten, bei denen sich bisweilen kleine Merk- oder Geschicklichkeitsproben mit dem Trinken von Gebranntem abwechseln.

Reise nach Prem ist vielleicht das bekannteste Trinkspiel überhaupt. In die Mitte des Tisches wird ein Humper Premier Feuer gestellt. Von dort aus wird eine Straße aus fünf Bechern Met zu jedem Teilnehmer platziert. Alle Becher müssen ausgetrunken werden, bevor sich der erste Teilnehmer am Premier Feuer versuchen kann, um damit den Gesamtsieg zu erringen.

Premier Armdrücken stammt, wie der Name es schon verrät, aus der gleichnamigen Stadt in Thorwal. Während des Armdrückens trinken beide Kontrahenten Premier Feuer, bis einer der beiden das Kräfteressen gewinnt. Ein recht simples Spiel ist die **Feuertaufe**, bei der ein meist zusammengepanshtes, widerliches Gesöff in einem Zug herunter gewürgt werden muss, ohne sich zu übergeben.

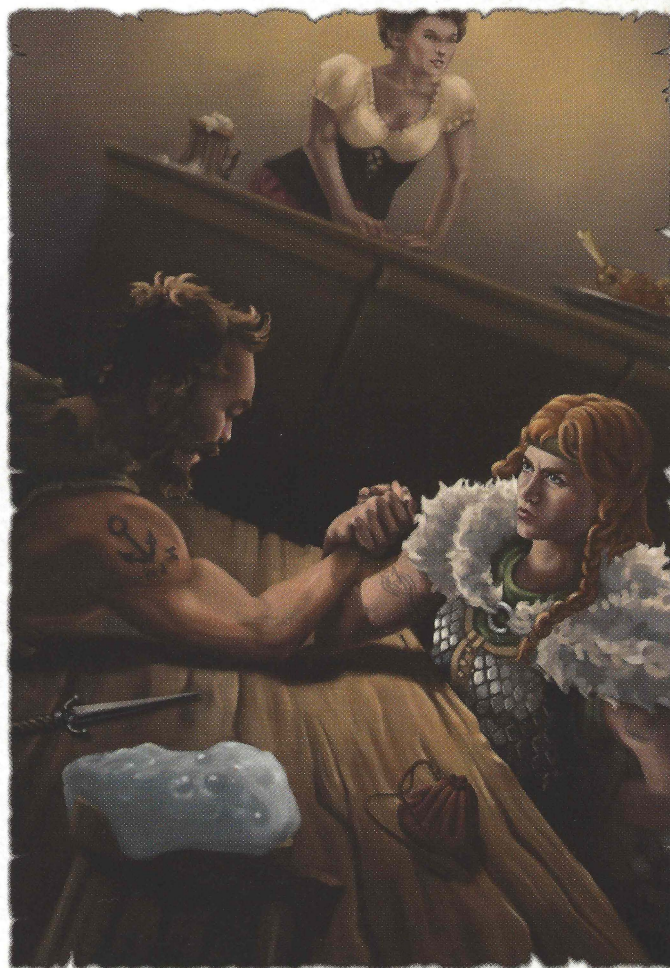
Etwas stilvoller ist da schon **Kaiser Valpos Entzücken**, das von Kaiser Bardo im Exil erfunden worden sein soll. Auf einem runden Tisch stehen am Rand entlang 13 Becherchen und im Zentrum des Kreises ein weiterer,

meist größerer. Die Becherchen am Rand symbolisieren die ehemals 13 Provinzen des Mittelreichs. Zuerst muss nun zur sogenannten „Thronbesteigung“ der mittlere Becher geleert werden, dann folgen nacheinander im „Umritt“ die 13 jeweils regionalen Spirituosen aus der entsprechenden Provinz. Nicht immer werden die Originalschnäpse verwendet, da sie teilweise sehr teuer importiert werden müssen. Stattdessen werden möglichst ähnliche, regionale Schnäpse verwendet. Dennoch zahlt der tapfere Trinker meist einen stolzen Preis von 13 Silbertalern für ein Vergnügen, dass die wenigsten bis zum Ende durchhalten. Denn nur die wenigsten neu inthronisierten Kaiser erreichen die letzte Station ihrer Reise.

Trinkspiele in Regeln

Die folgenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für Trinkspiele. Sie basieren auf den Fokusregeln der Stufe I für Rauschmittel (siehe Seite 12).

- Teilnehmer der **Reise nach Prem** müssen für jeden Becher Met eine Probe auf **Zehen** (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) erschweren um 1 ablegen, da sie schnell trinken müssen. Nach jedem Becher ist eine Giftprobe für den Alkohol fällig.



Sollten insgesamt zwei Proben auf *Zechen* misslingen, gibt der Teilnehmer auf oder kann aufgrund von Übelkeit nicht weitermachen. Um das *Premier Feuer* am Ende zu trinken, sind vier Proben auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) hintereinander notwendig. In vielen Fällen endet das Spiel ohne Sieger.

Bei der **Feuertaufe** trinkt jeder Teilnehmer so viel, bis nur noch einer übrig bleibt. Nach dem Genuss einer Einheit Alkohol muss immer eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) und anschließend eine Giftprobe abgelegt werden. Scheitern die letzten Teilnehmer in derselben Runde, gilt das Spiel als ein Unentschieden.

Bei **Kaiser Valpos Entzücken** treten in der Regel mehrere Spieler an. Der Gegner ist jedoch in erster Linie der Alkohol. Jeder Teilnehmer bekommt das gleiche serviert, und nach jedem Becherchen muss eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) und anschließend eine Giftprobe abgelegt werden. Je nach Getränk kommen eventuell unterschiedliche Auswirkungen bei den Giftproben zum Tragen. Beachte außerdem, dass bei der Thronbesteigung zu Anfang ein ganzer Becher Hochprozentiges zu leeren ist. Das bedeutet, dass ein Held vier (!) Proben ablegen muss. Sieger sind all jene, die am Ende das letzte Becherchen leeren. Scheitert ein Teilnehmer vorher, hat er verloren.

Beim **Premier Armdrücken** müssen abwechselnd Proben in *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) und Vergleichsproben in *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) gewürfelt werden, wobei man mit *Zechen* beginnt. Nach dem Genuss des *Premier Feuers* müssen eine *Zechen*- und anschließend eine Giftprobe erfolgen. Wer bei einer Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) 2 Netto-QS oder mehr erzielt, gewinnt. Ein Unentschieden kommt heraus, wenn beiden Kontrahenten die Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) zweimal misslingt.

Kaiser Valpos Entzücken

Kaiser Valpos Entzücken sieht traditionellerweise folgende Reihenfolge vor:

Thronbesteigung: die jeweilige regionale Spezialität

Albernia: Feengeist

Greifenfurt: Dergelsteiner Zwetschg

Nordmarken: Axtschlag

Kosch: Koschwasser

Windhag: Steinfresser

Almada: Hochgeweihter Mendona

Garetien: Rallerspforter Quellwasser

Darpatien: Traviagünstchen

Weiden: Balihoer Bärenod

Tobrien: Firunströpfchen

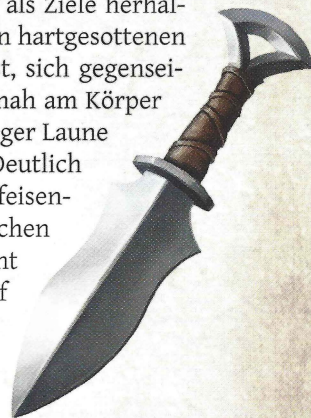
Beilunk: Flotter Reiter

Warunk: Warunker Rambelbost

Maraskan: Offenbarung der Zwillinge

Geschicklichkeitsspiele

Die meisten Geschicklichkeitsspiele laufen darauf hinaus, spitze Gegenstände auf ein Ziel zu werfen. Während in Thorwal bevorzugt Wurfbeile auf einfache Baumscheiben geworfen werden, sind andernorts Messer üblich. Neben runden Zielscheiben müssen oftmals auch Bildnisse missliebiger Persönlichkeiten, ausgestopfte Tiere und andere Gerätschaften als Ziele herhalten. Unter Söldnern und anderen hartgesottenen Gesellen gilt es zudem als Kunst, sich gegenseitig Messer und Beile möglichst nah am Körper vorbei zu werfen, was in bierseliger Laune durchaus blutig enden kann. Deutlich friedlicher geht es da beim Hufeisenwerfen zu oder dem almadanischen Pelura, bei dem man mit leicht spindelförmigen Holzkugeln auf andere Holzkugeln wirft, um diese in bestimmte Richtungen zu bewegen.



Geschicklichkeitsspiele in Regeln

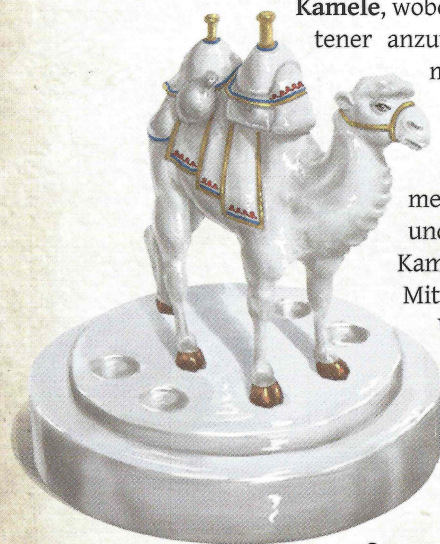
- Bei einfachen **Wurfspielen** wird auf den FK-Wert von Wurfaffen gewürfelt, je nach Art des geworfenen Gegenstandes, der Entfernung und der Größe des Ziels modifiziert. Für jeden Treffer gibt es 1 Punkt, ein Kritischer Erfolg zählt 3 Punkte. Zu Beginn muss festgelegt werden, wie viele Würfe es gibt. Haben alle ihre Würfe ausgeführt, gewinnt derjenige mit den meisten Punkten. Bei einigen Wurfspielen gibt es Unentschieden, bei anderen wird solange weitergeworfen, bis ein Mitspieler das Ziel verfehlt. Jeder Werfer benötigt ca. 1 Minute für seinen Durchgang.
- Pelura** besitzt ein komplexes und für den Unwissenden nur schwer zu durchschauendes Regelsystem. Alle Teilnehmer müssen eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* ablegen, wer zuerst 10 QS erreicht, gewinnt. Erreichen mehrere in der gleichen Runde 10 QS, hat der gewonnene, der insgesamt am meisten QS angesammelt hat. Auch ein Unentschieden kann vorkommen. Eine Probe steht für mehrere Würfe. Das Intervall einer solchen Probe beträgt 5 Minuten.

Brettspiele

In gehobenen Gaststätten und Logenhäusern werden gerne die verschiedensten Brettspiele gespielt. Man sagt ihnen deutlich mehr Finesse nach, als den Karten- und Würfelspielen die besonders beim einfachen Volk beliebt sind.

Am weitesten verbreitet ist sicherlich das aus den Tulamidenlanden stammende Strategiespiel **Rote und Weiße**

Kamele, wobei das Spiel immer seltener anzutreffen ist, je weiter man sich von den Tulamidenlanden entfernt. Das Spielbrett stellt eine Wüste mit mehreren Oasen dar, und die Spieler müssen Kamele mit vor ihrem Mitspieler verborgenen Waren unterschiedlichen Wertes zu den einzelnen Oasen führen. Durch Täuschung, Umwege und das Unterbrechen der Routen des Gegners entspinnt sich so ein



komplexes und herausforderndes Spiel.

Das ebenfalls von den Tulamiden erfundene **Inrahspiel** stellt den ewigen Kampf zwischen dem Windkönig, dem Herrn der Dschinne auf der einen und dem Sultan und seinen Kriegern auf der anderen Seite dar. Die Symbolik der Spielsteine ist den Inrahkarten entliehen, die man auch für das Boltanspiel verwendet.

Ähnlich kämpferisch geht es bei den beiden tulamidischen Spielen **Urdas** und **Garadan** zu, bei denen es darum geht, feindliche Schlachtreihen zu durchbrechen, ohne die eigene Schlachtordnung zu gefährden. Erst seit einigen Jahren wird die **Schlacht von Jergan** gespielt, bei der das Ziel ist, mit drei verschiedenen Arten von Spielfiguren diagonal über das Feld zu ziehen, um den gegnerischen Marschall zu schlagen. Ähnlich neu ist **Pentagramm**, ein Brett mit einem Fünfstern, dessen Spitzen und Kreuzungspunkte



als Positionen für Spielfiguren verwendet werden. Das Spiel ist vor allem in Magierkreisen beliebt.

Zu guter Letzt sei noch das an der Westküste beliebte **Rivaspiel** genannt, bei denen Flotten auf einem rechteckigen Spielfeld gegeneinander antreten, um das Flaggschiff des Gegners zu entern oder zu versenken.

Brettspiele in Regeln

Brettspiele werden üblicherweise als eine Vergleichsprobe auf **Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)** zwischen den Teilnehmern gewürfelt. Der Teilnehmer mit mehr QS gewinnt die Partie. Bei komplexen Brettspielen kann stattdessen auch eine Sammelprobe abgelegt werden. Wer zuerst 10 QS angesammelt hat, erreicht das Spielziel. Wenn beide Spieler gleichzeitig 10 oder mehr QS erreichen, gewinnt der Spieler mit insgesamt mehr QS. Bei den vorgestellten Brettspielen kann es bei Garadan und Urdas zu einem Unentschieden kommen. Bei allen übrigen müssen bei einem Gleichstand solange Proben auf **Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)** gewürfelt werden, bis ein Spieler nach einer Runde mehr QS erreicht hat als alle anderen. Eine Probe steht für mehrere Züge und für ein Intervall von 10 Minuten. Es sind beliebig viele Proben erlaubt, um die 10 QS zu erreichen.

Würfelspiele

Beim einfachen Volk wird besonders das Würfelspiel ausgiebig praktiziert, da die Regeln häufig simpel sind. Sie variieren von Region zu Region, doch meist läuft es darauf hinaus, dass abwechselnd gewürfelt wird und der Spieler mit der höchsten Augenzahl, einer richtig vorausgesagten Summe oder Augenkombination gewinnt. Verwendet werden meist einfache, sechsseitige Würfel aus Knochen oder Speckstein, aber bisweilen werden auch verschiedene andere Formen verwendet. So erfreuen sich auf Maraskan flache Scheiben aus Schildpatt oder Hartholz zunehmender Beliebtheit, die verschiedenfarbige Seiten aufweisen und paarweise geworfen werden. Im Horasreich sind Würfelautomaten in Mode, die den einfachen Würfelbecher abgelöst haben.

Meist sind es kleine Holztürmchen, in denen die Würfel Stufen herabrollen, nachdem man an einem Hebel gezogen hat. Dies soll eine Manipulation durch den Werfenden verhindern.

Eines der leichtesten Spiele ist **Eins**. Jeder Spieler würfelt solange, bis eine 1 fällt. Alle Augenzahlen bis dahin werden zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt.

Schiff, Kapitän und Mannschaft erfreut sich unter Matrosen großer Beliebtheit. Hierbei muss man Schiff, Kapitän und Mannschaft erwürfeln, um eine einsame Insel zu verlassen. Jeder Mitspieler würfelt dreimal fünf Würfel. Bei diesen Würfeln muss beim ersten Mal eine 4, dann eine 5 und beim letzten Wurf eine 6 gefallen sein (jeweils für Schiff, Kapitän, Mannschaft). Wem dies nicht gelingt, scheidet aus. Das Spiel geht solange weiter, bis nur noch der Sieger übrig ist.

Bei **21 Kreuzer** legt jeder Spieler 21 Kreuzer als Einsatz vor sich aus. In der untersten Reihe liegen 6 Münzen, gefolgt von 5, 4, 3, 2 und 1. Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler darf die erwürfelte Reihe plündern. Wer zuerst alle seine Reihen erwürfelt hat gewinnt und darf die verbliebenen Münzen der Gegner einstecken.

Die böse Eins ist ein Spiel der Gelehrten und Magier. Man muss hierbei die Summe von 343 erreichen. Jeder Teilnehmer kann solange würfeln wie er möchte und die Augen zusammenrechnen. Er kann die bisher erreichte Summe jederzeit aufschreiben lassen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Fällt jedoch eine 1, ist sein Zug automatisch beendet und alle seine in dieser Runde erreichten Punkte verfallen.

Würfelspiele in Regeln

Würfelspiele laden dazu ein, am Spieltisch nach Originalregeln gespielt zu werden. Soll es aber eine Probe sein, so wird eine Probe auf *Brett- & Glückspiel (Würfelspiele)* abgelegt. Der Spieler mit den meisten QS gewinnt. Der Wurf simuliert mehrere Spiele hintereinander, einzelne Runden kann der Held verlieren, aber insgesamt hat er am meisten gewonnen. Eine Probe steht deshalb für ein Intervall von 10 Minuten. Außer bei dem Spiel **Eins** kann es nicht zu einem Gleichstand kommen.

Falls dies doch einmal geschieht, entscheidet der Wurf mit 1W6. Wer das höchste Ergebnis würfelt, gewinnt. Bei einem abermaligen Gleichstand, wird solange gewürfelt, bis der Gewinner feststeht.

Kartenspiele

Spätestens mit der Erfindung der Druckerpresse hat sich auch das Kartenspiel über ganz Aventurien verbreitet. Die meist billig gedruckten oder kunstvoll von Hand bemalten Kartensätze sind mittlerweile in fast allen Kneipen, Schänken und Teehäusern Aventuriens zu finden. Das bekannteste Kartenspiel ist sicherlich **Boltan**, auch **Fünfas** genannt, das mit den Element-Karten des Inrahblattes gespielt wird. Die Karten wurden ursprünglich dazu verwendet, um mit ihnen die Zukunft zu prophezeien, aber mittlerweile werden weit mehr Inrahkarten an Boltantischen als in den Händen von Hexen und Wahrsagern gefunden. Beim Boltan geht es darum, mit verdeckten Karten der sechs verschiedenen Element-Farben ein gutes Blatt vorzutäuschen oder eben den Bluff des Gegners zu durchschauen. Bestimmte Kartenkombinationen stellen dabei abhängig von ihrer Seltenheit unterschiedlich hohe Werte dar. Durch das geschickte Platzieren von Einsätzen können erfahrene Boltanspieler ihrem Gegenüber vorgaukeln, bessere Karten zu haben, als es tatsächlich der Fall ist, und sie so zwingen, auszusteigen. Misslingt der Bluff aber, können sie alles verlieren. Dieses Spiel benötigt neben Glück auch viel Einfühlungsvermögen und taktisches Denken. Nur allzu oft wurden an Boltantischen schon Haus und Hof verspielt, weswegen es in manchen mittelreichischen Städten sogar verboten ist. Deutlich simpler sind Spiele wie **Zwei-Hebauf**, **Schwarzer Alrik** oder **Wanderzwiebel**, die selbst von Kindern gespielt werden können.

Schwarzer Alrik funktioniert genauso wie das irdische Spiel Schwarzer Peter. Zwei-Hebauf und Wanderzwiebel haben hingegen keine weltlichen Vorbilder, stehen aber für beliebige, einfache Kartenspiele.



Kartenspiele in Regeln

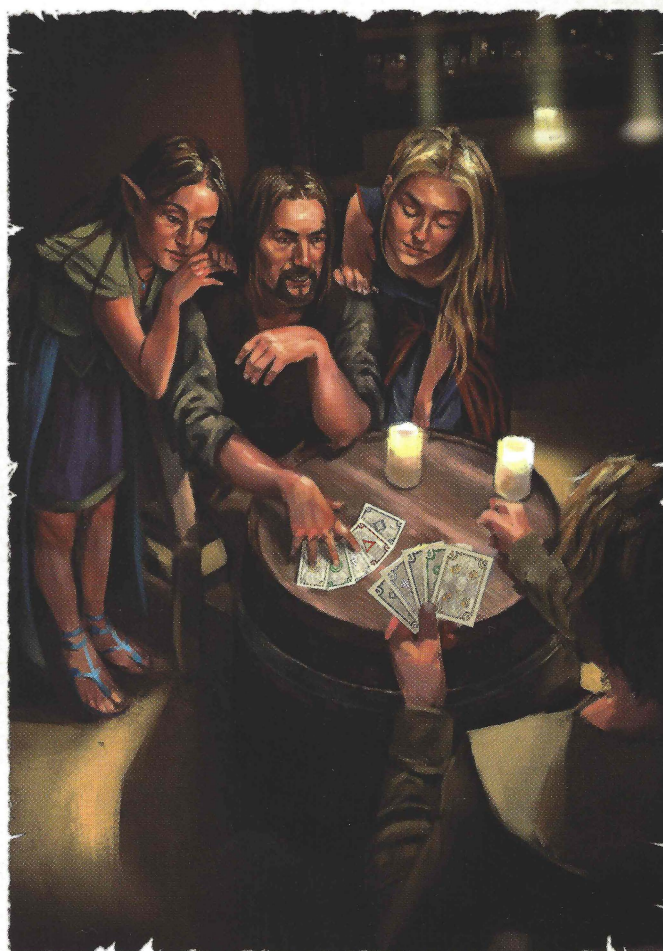
An Kartenspielen nehmen häufig mehr als nur zwei Personen teil. Aus diesem Grund kann man Kartenspiele als Sammelprobe auf *Brett- & Glücksspiele (Kartenspiele)* ablegen. Alle Spieler würfeln gleichzeitig, Runde für Runde. Wer zuerst 10 QS angesammelt hat, geht als der erfolgreichste Spieler hervor. Haben mehrere Spieler in der gleichen Runde 10 QS gesammelt, gewinnt derjenige, der insgesamt mehr QS erzielt hat. Bei den vorgestellten Kartenspielen kann es nicht zu einem Unentschieden kommen. Es müssen bei einem Gleichstand solange Proben auf *Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)* gewürfelt werden, bis ein Spieler mehr QS erreicht hat als alle anderen. Eine Probe steht meistens für mehrere Partien und für ein Intervall von 15 Minuten. Es sind beliebig viele Proben erlaubt, um die 10 QS zu erreichen.

Komplexität von Spielen

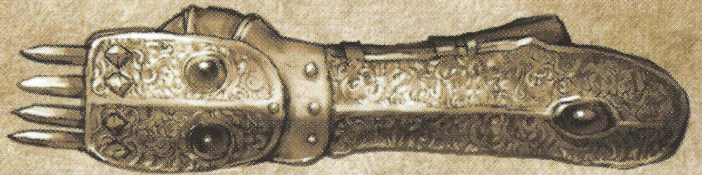
Spiel	Komplexität	Talent/ Kampftechnik
21 Kreuzer	einfach	Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)
Boltan	komplex	Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)
Die böse Eins	komplex	Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)
Eins	einfach	Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)
Garadan	komplex	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Inrahspeil	komplex	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Rote und Weiße Kamele	komplex	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Pelura	komplex	Körperbeherrschung
Pentagramm	komplex	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Rivaspiel	einfach	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Schiff, Kapitän und Mannschaft	einfach	Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)
Schlacht von Jergan	komplex	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Schwarzer Alrik	einfach	Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)
Urdas	einfach	Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)
Wanderzwiebel	einfach	Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)
Wurfspiele	einfach	Wurfaffen
Zwei-Hebauf	einfach	Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)

Berufsgeheimnisse

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Boltan	Brett- & Glücksspiel 4	2
Die böse Eins	Brett- & Glücksspiel 4, Rechnen 4	1
Garadan	Brett- & Glücksspiel 4	2
Inrahspeil	Brett- & Glücksspiel 4	1
Rote und Weiße Kamele	Brett- & Glücksspiel 4	2
Pelura	Körperbeherrschung 4	2
Pentagramm	Brett- & Glücksspiel 4, Rechnen 4	1
Schlacht von Jergan	Brett- & Glücksspiel 4	1



PRÜGEL-REGELN



Nichttödliche Schlägereien

Optionale Regel

Die vorliegenden Prügel-Regeln sind Optionalregeln, die du verwenden kannst, um einer Kneipenschlägerei mehr Leben einzuhauchen. Die Vorschläge setzen auf Action, Schnelligkeit und Spaß, weniger auf einen realistischen Kampf. Falls du den unbewaffneten Kampf als tödliche Angelegenheit betrachtest und ihn entsprechend so umsetzen möchtest, dann verwende die Regeln aus dem Regelwerk für Raufen.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel gewinnt das Spiel an Komplexität und Schlägereien werden weniger tödlich.

Wer kennt das nicht: Die Helden lassen es sich in der Taverne bei Bier und Wildschweinbraten gut gehen, als einer der Gäste die traviagefällige Harmonie stört, einen Streit vom Zaun bricht und sich die Abenteurer nur wenig später mitten in einer Kneipenschlägerei wiederfinden.

Die nachfolgenden Regeln dienen der Ausgestaltung einer solchen Prügelei als unterhaltsames Intermezzo, bei dem Helden, Gegner und Mobiliar zwar die eine oder andere Blessur davontragen, aber niemand ernsthaft zu Schaden oder gar zu Tode kommt.

Unterschiede zum normalen Kampfablauf

Grundsätzlich folgen die Prügel-Regeln dem ganz normalen Kampfablauf (siehe **Regelwerk** ab Seite 226). Die Beteiligten müssen ihre Initiative bestimmen, können Handlungen ausführen und würfeln auf Attacke und Parade bzw. Ausweichen. Die wichtigsten Unterschiede und Ergänzungen sind nachfolgend zusammengefasst.

Prügel-Regeln Kampftechniken

Die Prügel-Regeln gehen vom Einsatz von drei Kampftechniken aus:

- **Raufen** umfasst den Einsatz des eigenen Körpers. Immer wenn ein Held schlägt, tritt oder seinen Kopf für einen Kopfstoß einsetzt, dann kommt diese Kampftechnik zum Einsatz. Auch bei Würfen oder dem Einsatz von Spezialwaffen wie dem Schlagring, wird diese Kampftechnik verwendet. Alle Arten von Nahkampfangriffen, egal ob durch Schläge, Tritte oder improvisierte Waffen, können mit einer Raufen-PA abgewehrt werden, ohne dass der Held dabei Schaden erleidet.
- Improvisierte **Hieb Waffen** wie Stuhlbeine und Bratpfannen nutzen statt Raufen die Kampftechnik Hieb Waffen.

- Immer, wenn ein Held einen kleineren Gegenstand (Bierkrug, Vase) werfen will, muss er dazu eine Probe auf den FK-Wert in **Wurf Waffen** ablegen.
- Setzt ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt echte Waffen ein, so endet die Kneipenschlägerei und es entbrennt ein Kampf nach üblichen Regeln. Gleiches gilt für den Einsatz von Zaubern und Liturgien, die direkt Schaden verursachen.

Zaubersprüche und Liturgien bei Schlägereien

Der Einsatz von Zaubersprüchen und Liturgien kann aus einer Schlägerei schnell blutigen Ernst machen – und ein IGNIFAXIUS aus einer Kneipe eine rauchende Ruine. Insofern sollte es nicht zum Einsatz von gefährlichen Zaubern kommen. Dennoch können auch übernatürliche Kräfte eine Schlägerei sehr bereichern, wie die folgenden Beispiele belegen:

- Mittels **MOTORICUS** kann ein Held Bierkrüge, Teller oder Besteck auf Gegner schleudern.
- Eine Hexe kann sich mit **SPINNENLAUF** oder **KRÖTENSBRUNNEN** leichter in Sicherheit bringen oder sich auf einen Gegner fallen lassen.
- Ein **ARMATRUTZ** schützt den Helden wie üblich.
- Wer schneller reagieren will, kann während einer Kneipenschlägerei auf einen **AXCELERATUS** setzen.
- Will man keine allzu große Aufmerksamkeit erregen, sorgt ein **SILENTIUM** für eine völlig lautlose Prügelei.
- Deutlich stärker beeinflussen Zaubersprüche das Kampfgeschehen, die den Kontrahenten die Sicht nehmen, etwa **DUNKELHEIT** oder **NEBELWAND**.
- Als effektiv erweisen sich auch **HORRIPHOBUS**, **BLITZ DICH FIND**, **BANNBALADIN** und diverse Illusionszauber.

Prügelpunkte

Das DSA5-Regelwerk unterscheidet nicht, ob man einen Gegner mit einer Reihe von Schlägen, Tritten und Kopfstoßen tötet, oder mit einer Waffe. Zwar ist der Schaden geringer, aber dennoch wird der Gegner durch die Kampftechnik Raufen irgendwann auf LeP 0 oder darunter sinken und damit im Sterben liegen.

Ziel der Prügel-Regeln ist jedoch nicht der Tod eines Helden oder Gegners, sondern eine spannende und actionreiche Kneipenschlägerei – und die endet selten tödlich, sondern höchstens mit der Bewusstlosigkeit und ein paar ausgeschlagenen Zähnen.

Bei den vorgestellten Prügel-Regeln fällt der Schaden daher geringer aus.

- Helden erleiden durch erfolgreiche Angriffe statt echter Trefferpunkte sogenannte Prügelpunkte (PP).



PP funktionieren im Grunde genauso wie TP, mit dem Unterschied, dass am Ende einer Prügelei nur ein Teil der verlorenen Lebenspunkte wirklich verloren sind. Der Großteil wird nach dem Kampf sofort wieder gutgeschrieben.

- Wie viele LeP ein Held wirklich bei einer Schlägerei verloren hat, hängt von einem Wurf auf die Tabelle **Verletzungen** ab.
- Anstelle von *Schmerz* erleidet der Held bei niedrigem LE-Stand den Zustand *Betäubung*. Er erleidet also bei einem LE-Stand von Dreiviertel, der Hälfte, einem Viertel und 5 oder weniger LeP je eine Stufe *Betäubung*. Wer durch zu viele Betäubungsstufen *handlungsunfähig* wird, scheidet aus der Prügelei aus.
- Sowohl bei der Rückgewinnung durch die Tabelle als auch bei der Berechnung der Schwellenwerte für die Betäubungsstufen wird immer der aktuelle LeP-Stand zu Beginn der Prügelei herangezogen. Dieser, und nicht die maximale LE eines Helden, bildet die Berechnungsgrundlage.

Beispiel: Hat ein Held vor der Prügelei nur noch 20 LeP, so erleidet er Betäubungsstufen bei 15, 10 und 5 LeP, auch wenn sein Maximum bei 32 LeP liegt. Hat er nach der Prügelei 10 % seiner LeP verloren, so bezieht sich dieser Verlust auf den Stand bei Beginn der Prügelei, also 20 LeP. Er verliert also nur 2 LeP (10 % von 20) und nicht 3 LeP (10 % von 32, abgerundet zu 3).

Verletzungen

Die meisten Schlägereien enden, wenn eine Seite gewonnen hat. Fast jeder Teilnehmer wird am Ende ein paar Blessuren davon getragen haben. Um durch Zufall zu ermitteln, was einem Helden genau zugestoßen ist, kannst du folgende Tabelle verwenden. Die Prozentangabe bestimmt dabei, wie viele LeP er durch die erlittenen Prügelpunkte verlorenen hat. Wer also eine 8 würfelt und zwei Veilchen erlitten hat, der verliert 25 % der durch Prügelpunkte abgezogenen LeP.

2W6	Verletzung (LeP-Verlust in %)
2	Abschürfung (10 %)
3	Nasenbluten (10 %)
4	verstauchte Hand (10 %)
5	Beule (20 %)
6	Kratzer (20 %)
7	ein Veilchen (20 %)
8	zwei Veilchen (25 %)
9	Platzwunde (25 %)
10	mehrere Platzwunden (33 %)
11	ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12	ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)

Manöver

Grundsätzlich lassen sich folgende Manöver aus dem **Regelwerk** mit der entsprechenden Kampftechnik bei den Prügel-Regeln ausführen oder nutzen: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-III, Haltegriff, Kampfreflexe I-III, Schnellladen (Wurfaffen), Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Wurf. Zusätzlich gibt es die ab Seite 28 aufgeführten Sonderfertigkeiten für die Schlägerei.

Improvisierte Waffe	Kampftechnik	Prügelpunkte	L+S	AT/PA-Mod	RW
Apfel	Wurfaffen	1W3	-	-	2/4/8
Besen	Hiebaffen	1W6+2	KK 15	-1/-3	mittel
Bierkrug*	Hiebaffen oder Wurfaffen	1W3+1	KK 16	-3/-3	kurz oder 2/4/8
Bratpfanne	Hiebaffen	1W6+3	KK 15	-1/-3	kurz
Bratpfanne, heiß	Hiebaffen	1W6+4	KK 15	-2/-3	kurz
Eimer	Hiebaffen	1W6+1	KK 15	-3/-3	kurz
Geschirr*	Wurfaffen	1W3+1	-	-	2/4/8
Stuhl*	Hiebaffen	1W6+3	KK 15	-2/-2	mittel
Stuhlbein	Hiebaffen	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel
Tisch*/**	Hiebaffen	1W6+4	KK 17	-4/-1	mittel
Vase*	Hiebaffen oder Wurfaffen	1W3+1	KK 16	-3/-3	kurz oder 2/4/8

*) nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt

**) Voraussetzung: Körperkraft 14+

Improvisierte Waffen

Neben dem eigenen Körper werden bei Kneipenschlägereien meist improvisierte Waffen eingesetzt, etwa Töpfe, Bierkrüge oder ganze Tische. Jeder Kampfteilnehmer kann improvisierte Waffen benutzen.

Prügel-Sonderfertigkeiten

Die nachfolgenden Prügel-Sonderfertigkeiten können erworben werden, sofern die Spielrunde mit diesen Optionalregeln spielt. Sie kosten nur wenig Abenteuerpunkte, bereichern Kneipenschlägereien aber ungemein. Diese Sonderfertigkeiten können nur bei Prügeleien, nicht jedoch im regulären Kampf eingesetzt werden.

Backpfeifen-Sturm (Spezialmanöver)

Der Held ergreift seinen Gegner und verteilt eine Reihe von Backpfeifen.

Regel: Der Held muss seinen Gegner erfolgreich in den Haltegriff nehmen (siehe **Regelwerk** Seite 248). In der nächsten KR kann er dann das Manöver Backpfeifen-Sturm einsetzen. Der Gegner erleidet 1W6 PP durch den Angriff und muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 3 ablegen, um nicht eine Stufe *Betäubung* zu erhalten. Der Haltegriff endet nach Einsatz dieses Manövers automatisch.

Voraussetzungen: GE 13, Sonderfertigkeit Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte



Durch die Wand (Spezialmanöver)

Mit entsprechendem Schwung kann der Held einen Gegner durch eine dünne (Holz-)Wand oder ein Fenster schleudern.

Regel: Der Held muss seinen Gegner erfolgreich in den Haltegriff nehmen (siehe **Regelwerk** Seite 248). In der nächsten KR kann er ihn mittels einer Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) durch eine dünne Bretterwand oder aus einem Fenster werfen. Der Angegriffene erleidet 1W6 PP und muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 2 ablegen, um nicht eine Stufe *Betäubung* zu erleiden. Gegen dieses Manöver kann sich der Gegner mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) zur Wehr setzen. Diese Probe ersetzt seine Parade, er braucht jedoch mehr QS als der Held, um das Manöver zu verhindern.

Voraussetzungen: KK 15, Sonderfertigkeit Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Hose Herunterziehen/ Hemd Hochziehen (Spezialmanöver)

Um seinen Gegner kurzfristig zu behindern, kann es nützlich sein, ihm die Hose herunter- oder das Hemd hochzuziehen.

Regel: Der Held führt eine Raufen-AT aus. Gelingt es dem Gegner nicht, sich zu verteidigen, erleidet dieser bis zum Ende der nachfolgenden KR eine Erschwernis von 4 auf Attacken und Verteidigungen. Misslingt das Manöver, befindet sich der Gegner hingegen bis zum Ende der nachfolgenden KR automatisch in einer vorteilhaften Position gegenüber dem Helden (siehe **Regelwerk** Seite 238).

Voraussetzungen: FF 13 oder GE 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Kneipen-Blutgrätsche (Spezialmanöver)

Der Held grätscht seinen Gegner wie bei einem Immanenspiel mit ordentlich Schwung in die Beine.

Regel: Wer eine Kneipen-Blutgrätsche ausführen will, benötigt dafür 2 Schritt Anlauf. Der Held führt eine Raufen-AT aus, die um 2 erschwert ist. Einer erfolgreichen Attacke kann nur ausgewichen werden. Misslingt die Verteidigung, erleidet der Gegner 1W6 PP und den Status *Liegend*. Er muss außerdem eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 2 ablegen, bei deren Misslingen er zusätzlich noch eine Stufe *Betäubung* erhält.

Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 8

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kneipen-Geschossabwehr (passiv)

Mit dieser Sonderfertigkeit kann man eine improvisierte Waffe, die nach einem geworfen wurde, mit den Händen abwehren.

Regel: Der Held würfelt statt einer Probe auf Ausweichen eine Raufen-PA. Gelingt sie, hat er die geworfene improvisierte Waffe erfolgreich abgewehrt.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Kneipen-Kopfstoß (Spezialmanöver)

Mit einem gezielten Kopfstoß kann man seinem Gegner heftig zusetzen, der Held kann sich dabei jedoch auch leicht selbst verletzen.

Regel: Der Gegner erleidet bei einem erfolgreichen, unverteidigten Angriff 1W6 PP. Anschließend muss ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingen, sonst erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

Verursacht das Manöver Schaden beim Gegner, muss auch der ausführende Held eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen, ansonsten erleidet er selbst 1W3 PP.

Voraussetzungen: keine

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt



Köpfe Aneinanderschlagen (Spezialmanöver)

Sollten sich zwei Gegner in der Nähe des Helden befinden, kann er versuchen, deren Köpfe gegeneinander krachen zu lassen.

Regel: Der Held versucht, zwei benachbarte Gegner in Angriffsdistanz zu ergreifen und ihre Köpfe gegeneinander zu schlagen. Dazu muss ihm eine Raufen-AT erschwert um 2 gelingen. Misslingt die Verteidigung, erleiden die Gegner jeweils 1W3 PP und müssen außerdem eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen. Misslingt diese ebenfalls, erleiden sie zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Schlag auf den Kopf (Spezialmanöver)

Der Held führt einen Faustschlag von oben auf den Kopf des Gegners aus, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Regel: Ist die AT des Helden gelungen und der Angriff wurde nicht verteidigt, erleidet der Gegner 1W3 PP. Der Gegner muss außerdem eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) bestehen, ansonsten erhält er zusätzlich den Status *Liegend*.

Voraussetzungen: KK 15

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Tür gegen den Kopf Knallen (Spezialmanöver)

Befindet sich eine Tür in der Nähe, kann ein Held versuchen, seinen Gegner zwischen Tür und Wand zu manövrieren. Anschließend kann er die Kante der Tür auf den Kopf des Gegners knallen lassen.

Regel: Der Held muss seinen Gegner erfolgreich in den Haltegriff nehmen (siehe **Regelwerk** Seite 248). In der nächsten KR kann er dann die Tür gegen den Kopf des Gegners krachen lassen. Durch das Manöver erleidet der Gegner 1W6+2 PP und muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 4 ablegen, um nicht eine Stufe *Betäubung* zu erhalten. Der Haltegriff endet nach Einsatz dieses Manövers automatisch. ○

Voraussetzungen: KK 13, Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Alternativ kann auch ein Fenster oder Fensterladen statt einer Tür eingesetzt werden.

Prügel-Kampfsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	Kampftechnik	AP-Wert
Backpfeifen-Sturm	GE 13, Sonderfertigkeit Haltegriff	Raufen	2 AP
Durch die Wand	KK 15, Sonderfertigkeit Haltegriff	Raufen	1 AP
Hose Herunterziehen/Hemd Hochziehen	FF 13 oder GE 13	Raufen	1 AP
Kneipen-Blutgrätsche	GE 13, Körperbeherrschung 8	Raufen	3 AP
Kneipen-Geschossabwehr	FF 13	Raufen	2 AP
Kneipen-Kopfstoß	keine	Raufen	1 AP
Köpfe Aneinander-schlagen	KK 13	Raufen	3 AP
Schlag auf den Kopf	KK 15	Raufen	1 AP
Tür gegen den Kopf Knallen	KK 13, Haltegriff	Raufen	3 AP

Generische Gegner in der Kneipe

Der schlimme Schläger

Der klassische Gegner einer Kneipenschlägerei ist der Knecht, Geselle oder einfache Gast der Taverne. Er kann angetrunken oder nach hartem Tagwerk zu einem *schlimmen Schläger* werden.

»Komm her!«

»Dir zeisch ischs!«

»Eben warst du noch alleine, wieso steht jetzt dein Zwilling neben dir?«

Der schlimme Schläger (durchschnittlich)

MU 14 KL 10 IN 12 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Wurfaffen: FK 8 LZ unterschiedlich TP unterschiedlich RW unterschiedlich

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kneipen-Kopfstoß, Wurf

Vorteile/Nachteile: oft Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht, Vorurteile), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn)

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Verbergen 2, Zechen 8, Einschüchtern 4, Willenskraft 4, Brett- & Glücksspiel 6

Kampfverhalten: Der schlimme Schläger zeigt kaum taktisches Geschick, greift aber gerne gemeinsam mit anderen Schlägern einen einzelnen Gegner an.

Flucht: individuell; meist halten Schläger bis *Betäubung* IV durch und sacken dann zusammen.

Anmerkungen: Durch Alkoholkonsum hat der Schläger meistens schon 1 bis 3 Stufen *Berauscht* oder 1 Stufe *Betäubung*.



Der wutentbrannte Wirt

Der wutentbrannte Wirt ist meistens das Opfer einer Kneipenschlägerei. Wenn aber allzu viel Mobiliar zu Bruch geht, greift er unter Umständen wutentbrannt ein, um die Tunichtgute aus seiner Kneipe zu befördern.

»Nicht diesen Stuhl ... ach, verdammt.«

»Dafür wirst du bezahlen – mit Blut und Silber!«

»Ihr habt Hausverbot!«

Der wutentbrannte Wirt (durchschnittlich)

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11

FF 12 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Wurfaffen: FK 8 LZ je nach Waffe TP je nach Waffe
RW je nach Waffe

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kneipen-Kopfstoß, Köpfe Aneinanderschlagen

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Zechen 8, Einschüchtern 5, Willenskraft 5, Brett- & Glücksspiel 7

Kampfverhalten: Der Wirt greift nur in einen Kampf ein, wenn er sein Mobiliar in Gefahr sieht. Er kämpft gegen die Seite, die bislang den meisten Schaden (am Mobiliar) angerichtet hat. Im Kampf greift der Wirt nie mit improvisierten Waffen an, die zu seiner Einrichtung gehören und noch intakt sind.

Flucht: individuell; meist hält ein Wirt 2 Stufen *Be-
täubung* aus, bevor er flieht.

Der nivesische Koch

Der nivesische Koch arbeitet seelenruhig in der Küche. Wenn aber sein Revier bedroht wird, greift er entschlossen ein, um wieder Ordnung in seine Kneipe zu bringen. Der nivesische Koch muss übrigens kein Nivese sein.

»Dich haut der Koch jetzt in die Pfanne!«

»Essen ist fertig!«

»Heijaaal!«

Der nivesische Koch (erfahren)

MU 14 KL 10 IN 13 CH 13

FF 14 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Kneipen-Geschossabwehr, Präziser Schuss/Wurf I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Angewohnheit (z. B. Dritte Person), Unfähig (Lebensmittelbearbeitung)

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Zechen 4, Einschüchtern 4, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Der Koch greift nur in den Kampf ein, wenn der Wirt es ihm befiehlt, seine Küche bedroht ist, oder wenn die Schlägerei länger als 10 KR dauert.

Flucht: individuell



DER KRAKENKÖNIG

Die schäbigste Kneipe Havenas



Das konnte doch unmöglich der vereinbarte Treffpunkt sein! Bruder Hilbert blickte auf das Tavernenschild, welches einen blauen Kraken mit einer Krone zeigte.

»Doch, ich bin richtig: der Krakenkönig«, dachte Hilbert. Der Ort, wo er sich mit seiner Kontaktfrau treffen wollte. Aber die Eingangstür war verschlossen. Hier würde doch niemand freiwillig einkehren wollen! Noch dazu in dieser Gegend. Bruder Hilbert sah zwei streunende Hunde und einen offensichtlich Sturzbetrunkene zusammengesunken an der Hauswand schlafen. Von seinem Kontakt war keine Spur zu sehen. Unvermittelt erwachte der Betrunkene zu neuem Leben, rappelte sich auf und torkelte auf Bruder Hilbert zu.

»Musse hinnrum«, erklärte er hilfsbereit, legte Hilbert den Arm um die Schulter, zog ihn mit sich um das Gebäude herum zur Hintertür und hämmerte mit der Faust dagegen.

Eine vierschrotige Frau öffnete und ließ den späten Gast ein. Hilbert allerdings schob sie wieder zur Tür hinaus und durch den Eingang eines Bretterschlags, der an das Gebäude angrenzte.

»Travia steh mir bei, das ist die Küche«, dachte er entsetzt. Er hatte eine Ratte aufgeschreckt, die ein hagerer Mann, augenscheinlich der Koch, geistesgegenwärtig mit einem Hackmesser zur Strecke brachte. Die Teile des Kadavers warf er auf einen Tisch neben dem Herd.

»Schmeckt wie Hühnchen«, behauptete er, zog eine Falltür im Boden auf und wies mit einer spöttischen Verbeugung in die dunkle Tiefe. »Wenn Euer Gnaden geruhen einzutreten?«

Dunkel und schmutzig

Der Krakenkönig (Q1, P1) liegt im Havener Stadtteil Orken-dorf, fast gegenüber der Krakeninsel. Die kleine Taverne ist alles andere als einladend und die Wirtin Margoris Priam, eine ehemalige Immannspielerin, gibt sich keinerlei Mühe, daran etwas zu ändern. Nur selten verirren sich Auswärtige dorthin. Die Mehrzahl der Gäste findet sich erst ein, nachdem die übrigen Tavernen geschlossen haben. Im Krakenkönig gibt es bis in die frühen Morgenstunden das billigste Bier in der Stadt sowie warmes und erstaunlich schmackhaftes Essen. Die Eingangstür ist ab Mitternacht verschlossen, aber Eingeweihte wissen, dass sie an der Hintertür jederzeit Einlass finden. Tatsächlich geschlossen ist die Taverne nur wenige Stunden über die Mittagszeit.

Die Kneipe verfügt zwar über einen Schlafsaal, allerdings wird der Raum mit den vier schmutzigen Strohmattentzen vornehmlich stundenweise von unerschrockenen Bedürftigen genutzt, die von den Liebesdienern Bardo und Cella als Kunden angeworben werden.

Die geringe Größe und die billigen Preise legen nahe, dass die Taverne allein ihre Wirtin Margoris nicht ernähren kann. Ihre Haupteinnahmequelle ist die

Vermietung des Kohlenkellers, der einen versteckten Zugang zur Kanalisation hat und von Schmugglern, Hehlern und anderen zwielichtigen Gesellen als Lager für gestohlene Ware oder als sicheres Versteck genutzt wird. Der Schankraum dient als Treffpunkt für derartiges Gesindel, das dort seine schmutzigen Geschäfte bespricht. Falkris Hollerdoch, der Koch, ist dabei häufig mit von der Partie.

Ein Rundgang durch den Krakenkönig

Das Haus ist sehr klein, die Grundfläche beträgt gerade mal acht auf fünf Schritt. An der Rückseite des Gebäudes wurde ein Anbau für die Küche angebracht, der eigentlich nur als Bretterschlag zu bezeichnen ist, und nicht einmal einen direkten Durchgang zum Gebäude hat. Hinter der Eingangstür befindet sich ein kurzer Gang (1), von dem eine Tür zur steilen Treppe ins obere Stockwerk führt und eine zweite in den Schankraum (2). Von der Tür aus betrachtet, erstreckt sich der Tresen rechterhand über fast die gesamte Länge des Raums, linkerhand stehen zwei Tische mit jeweils zwei Bänken. Der kleine Tisch neben dem Kamin an der gegenüberliegenden Seite ist für Stammgäste reserviert.

Die Hintertür führt in den Hinterhof zur Latrine (3) und zur Küche (4). Hinter der Theke dient ein Fenster als Durchreiche zur Küche. Daneben hängt ein Immannschläger an der Wand, die einzige Verzierung der Taverne. Die Einrichtung des Raums ist ansonsten lieblos und ausgesprochen schäbig.

In der Küche sind auch Bierfässer und Lebensmittel untergebracht. Gegenüber der Durchreiche zum Schankraum steht ein großer Herd, von dem ein Ofenrohr durch die Holzwand ins Freie führt. Gleich daneben befindet sich ein unverglastes Fenster, das für frische Luft sorgt. Im Winter zieht die Kälte allerdings bis in die Schankstube. Das Wasser muss vom öffentlichen Brunnen in Eimern hergeschleppt werden.

Ins obere Stockwerk gelangt man vom Gang aus über eine halbschwererisch steile Treppe. Der kurze Flur führt zum Schlafsaal (5) und weiter zu der Schlafkammer der Wirtin und des Kochs (6). Letztere ist immer gut verschlossen. Im Schlafsaal befinden sich vier Strohlager und ein Waschtisch.

Das Haus hat einen Kohlenkeller (7), dessen Eingang sich ursprünglich außerhalb des Hauses befunden hat. Seit der Anbau angelegt wurde, führt eine Falltür in der Küche über eine Stiege in den Kellerraum. Dort wird tatsächlich Kohle aufbewahrt, allerdings gibt es auch einen Durchgang zur Kanalisation, der hinter einem leeren Weinfass verborgen ist. Dieser kann durch eine gelungene Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 entdeckt werden.

Personal

! Margoris Priam, die Wirtin

Kurzcharakteristik: erfahrene Wirtin, ehemalige Immanspielerin, gut vernetzt in die lokale Unterwelt. 46 Jahre, 195 Halbfinger groß, breite Schultern, große Hände und ein breites Gesicht.

Einige fehlende Schneidezähne und die gebrochene Nase unterstreichen ihre imposante Erscheinung. Sie hinkt sehr stark auf dem rechten Bein. In dem rotblonden, kurzgeschorenen Schopf zeigen sich die ersten grauen Haare, und die häufig zusammengekniffenen Augen zeugen davon, dass ihre Sehkraft mit zunehmenden Alter nachlässt. Standesgemäß hat sie meist eine schmierige Schürze umgebunden, und trägt ein schmutziges Geschirrtuch über der Schulter.

Funktion: Wirtin des Krakenkönigs, Kontaktperson in die Unterwelt

Hintergrund: Ihre Zeit als Immanspielerin bei den Havena-Bullen wurde vor zwei Jahrzehnten durch einen Unfall beendet, dem sie neben einer gebrochenen Nase und einem ausgeschlagenen Zahn auch ihr zertrümmertes Bein verdankt. Margoris fühlte sich damals von der Mannschaft im Stich gelassen. Kurzerhand ließ sie sich das Geld, um in Konkurrenz zum Stammlokal der Mannschaft, dem *Esche und Kork*, eine eigene Wirtschaft zu betreiben.



Margoris Priam (erfahren)

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11

FF 13 GE 12 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 11 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE 0/0

• **Sonderfertigkeiten:** Fuchsisch, Ortskenntnis (Havena; Fischerort, Krakeninsel, Nalleshof, Orkendorf), Sprache Garethi III (Muttersprache), Thorwalsch II, Schrift Kusliker Zeichen, Haltegriff, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Behäbig, Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Einschüchtern 6, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Willenskraft 5, Handel 5

Kampfverhalten: Margoris setzt sich in Notsituationen mit ihren Fäusten oder ihrem Immanschläger (Werte wie Knüppel) zur Wehr. Sie hat nichts von ihrem taktischen Geschick verloren und weiß ebenso einen kräftigen Wuchtschlag einzusetzen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

• Wenn ihr mit der Optionregel der Prügel-Sonderfertigkeiten spielt, kannst du Margoris folgende SFs geben: Kneipen-Geschossabwehr, Kneipen-Kopfstoß, Köpfe Aneinanderschlagen, Tür gegen den Kopf Knallen

Von Beginn an haben sich jedoch weder Spieler noch Anhänger der Bullen für die Taverne interessiert. Der ohnehin wenig einladende *Krakenkönig* verkam immer mehr und Margoris musste zusehen, wie sie ihre Schulden bezahlte. Um sie vor dem Schulturm zu bewahren,

knüpfte ihr Koch Falkris die ersten Kontakte zu einer Havener Schmugglerbande. Im Laufe der Zeit hat sich der *Krakenkönig* als Treffpunkt und Umschlagplatz der Unterwelt etabliert.

Von ihren Träumen hat sich Margoris schon lange verabschiedet und sich mit ihrer trostlosen Kneipe abgefunden. Sie arbeitet bereitwillig mit dem Abschaum Havenas zusammen, solange es nur Geld bringt. Sie und Falkris sind übrigens kein Liebespaar, auch wenn sie sich eine gemeinsame Schlafkammer teilen.

Darstellung: Lehn dich schief auf den Tisch und begegne deinen Spielern mit mürrischer Miene. Kneif die Augen zusammen, wenn du jemanden direkt anblickst, denn du willst ihn besser erkennen.

»Was ich dir empfehlen würde? Eine andere Kneipe, haha!«



1 Falkris Hollerdoch, der Koch

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Koch, Magiedi-
lettant mit Kontakten in die lokale Unterwelt, 56 Jahre,
165 Halbfinger. Der ehemalige Schiffskoch gehört zu der
Art von Menschen, deren Alter schlecht einzuschätzen
ist. Er ist von kleiner, drahtiger Gestalt mit hageren Ge-
sichtszügen, einer spiegelnden Glatze und einem grau-
en Kinnbart. Auf der rechten Wange zieht sich eine Nar-
be bis zum Mundwinkel, was ihm, zusammen mit seinen
kalten grauen Augen, einen verschlagenen Ausdruck
verleiht. In beiden Ohren trägt er mehrere Ohrringe.

Funktion: schlitzohriger Koch mit unappetitlichen Re-
zepten, Kontaktperson in die Unterwelt

Hintergrund: Falkris hat das Kochen auf verschiedenen
Handelsschiffen gelernt, auf denen sich die Mannschaft
mitunter mit Fäusten über schlechtes Essen beschwert
hat. Er besitzt eine sehr schwache magische Begabung, die
ihm selbst nicht bewusst ist. Sie bewirkt, dass er ein gutes
Händchen für Eintöpfe und Suppen hat. Bei der Auswahl
der Zutaten ist er wenig wählerisch. Die Fleischeinlage be-
steht gewöhnlich aus einem vierbeinigen Streuner, der
sich in die Nähe der Küche verirrt hat. Böse Zungen be-
haupten, dass auch so mancher Matrose, der bei einer aus
dem Ruder gelaufenen Schlägerei ums Leben gekommen
ist, sein Ende in Falkris' Kochtopf gefunden hat.

Der Koch war schon immer ein Gauner, der sich mit
List und Tücke Vorteile verschafft hat, allerdings ist er

nicht der risikofreudigste. Er unterhält viele Kontakte zu
Schmugglern, Hehlern und Totschlägern, wird diese aber
nicht an jeden dahergelaufenen Abenteurer weitergeben.

Darstellung: Sprich mit rauer Stimme, die keine Kritik
an deinem Essen duldet. Wisch dir die Hände an einer
imaginären Schürze ab, zieh gelegentlich die Nase hoch
oder spuck aus. Wahlweise kannst du auch eine unsicht-
bare Fliege erschlagen, sie dir in deiner Hand ansehen
und angewidert das Gesicht verziehen, ehe du die Fliege
in deinem Kochtopf verschwinden lässt.

*»In diesem Leben wird dir nichts geschenkt. Wenn du etwas
willst, musst du es dir schon selbst holen.«*

Cuanu der Wirtskater

Aufmerksamen Beobachtern wird auch im schummrig
beleuchteten Schankraum nicht entgehen, dass ihnen
ein Paar gelbe Augen misstrauisch folgt. Es gehört einem
pechschwarzen, missliebig dreinschauenden Katzen-
tier, das stolz die Narben zahlreicher Straßenkämpfe zur
Schau trägt. Der ehemalige Schiffskater ging gemeinsam
mit dem Koch Falkris nach dessen letzter Heuer von Bord
und betrachtet seither den Krakenkönig als sein Revier.
Die meiste Zeit ignoriert der in Würde gealterte Kater
die Zweibeiner gnädig, wenn er nicht gerade gekrault
werden will, seine scharfen Krallen an einer Reisetasche
wetzt oder Hunger hat. Von durchreisenden Abenteurern
wurde er, im Andenken an den ehemaligen Albernischen
König, mit dem Namen Cuanu bedacht, weil er die Schän-
ke unangefochten als sein Hoheitsgebiet betrachtet. Be-
sonders gerne hält er in der Nähe der Feuerstelle Hof. Er
lässt sich aber auch schonmal auf einer der Bänke nieder
und weigert sich beharrlich, seinen Platz zu räumen.

Mäuse und Ratten jagt „seine Majestät“ meist nur wider-
willig, da in der Küche oder bei Tisch oft genug Lecke-
reien für ihn abfallen. Insbesondere nachts ist er jedoch
überraschend aktiv und geht auch im Obergeschoss auf
Wanderschaft. Mehr als ein Gast musste schon auf der
Treppe um sein Gleichgewicht kämpfen, weil sich Cua-
nu auf dem Weg zum Abtritt unerwartet zwischen seine
Beine geschoben hatte. Gelingt dem Unglücklichen kei-
ne Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) erleichtert um
1, muss er mit einem schmerzhaften Sturz (1W6+1
TP) rechnen.

Cuanus Werte entsprechen denen der Scheunen-
katze (siehe **Regelwerk** Seite 361).

»Miaul!«



Falkris Hollerdoch (durchschnittlich)

MU 13 KL 11 IN 13 CH 10

FF 14 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Messer: AT 11 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

Wurfdolch: FK 12 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Füchsisch, Ortskenntnis (Havena;
Fischerort, Krakeninsel, Nalleshof, Orkendorf, Süd-
hafen), Präziser Schuss/Wurf I, Schnellladen (Wurf-
waffen), Sprache Garethi III (Muttersprache), Thor-
walsch II, Schrift Kusliker Zeichen, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Hässlich I

Talente: Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt
5, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnes-
schärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Men-
schenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 6, Le-
bensmittelbearbeitung 10

Kampfverhalten: Falkris hält sich aus Nahkämpfen
am liebsten heraus. Er ist jedoch als ehemaliger
Smutje geübt im Umgang mit dem Hackmesser und
ein guter Dolchwerfer obendrein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Gäste

☛ **Elgar Wilgaswin:** Margoris' treuer Anhänger (48, schütteres graues Haar, müder Blick) kommt tagtäglich zur zweiten Phexstunde in den *Krakenkönig*. Er setzt sich auf seinen Stammpfplatz und trinkt drei Becherchen Feengeist, von dem Margoris eigens für ihn (und nur für ihn) eine Flasche hinter dem Tresen aufbewahrt. Nach einer Stunde geht er wieder. Sein einziges Gesprächsthema ist ein Immanspiel, in dem Margoris einst gegen die Abilachter Auerochsen den Sieg für die Havena-Bullen errungen hat.

☛ **Bardo und Cella:** Mit ihren Künstlernamen, die sie den für ihre Dekadenz berühmten kaiserlichen Geschwistern entliehen haben, wollen die Zwillinge Enid und Anwell Fingorn (36, ehemals aufreizende, inzwischen zerlumppte Kleidung, strähnige hellbraune Haare, Anwell trägt einen Bart) den Eindruck erwecken, ihren Kunden eine ausschweifende Liebesnacht zu bereiten. Schon in ihren besten Zeiten war das jedoch ein leeres Versprechen. Die beiden Liebesdiener suchen die Taverne täglich kurz vor Mitternacht auf, um noch einen Kunden anzuwerben, der sich an dem verwahrlosten Zustand der beiden nicht stört. Meist ist ihr einziger Lohn ein Krug Bier, an guten Tagen eine kostenfreie Übernachtung im Schlafsaal. Für wenige Heller lassen sich die beiden auch für Botendienste oder zur Informationsbeschaffung bei eher zwielichtigen Angelegenheiten anheuern.

☛ **Kraken-Alrik:** Der Dieb (23, 185 Halbfinger groß, schlaksig, selbstgefälliges Grinsen) trägt seinen Namen zur Unterscheidung von seinen zahlreichen Namensvettern im Viertel. Er präsentiert sich gerne als Verbindungsmann zu den wichtigsten Personen der Havener Unterwelt, ist aber ein Aufschneider. Er besucht den *Krakenkönig* mehrmals täglich, um nach kurzer Zeit mit betont wichtiger Miene wieder aus der Taverne zu eilen. Auch Kraken-Alriks Dienste sind für wenig Geld zu kaufen, allerdings lässt die Gegenleistung meist zu wünschen übrig.

☛ Viele Seeleute kommen immer wieder in den *Krakenkönig*, wenn ihr Schiff im Hafen liegt, um auch ihren allerletzten Kreuzer in Alkohol umzusetzen. Sie sind in der Regel sturzbetrunken oder schlafen unter den Bänken im Schankraum.

☛ Schmuggler, Hehler oder deren Boten warten hier häufig auf ihre Geschäftspartner. In der Regel sind sie noch einigermaßen nüchtern.

Angebote des Krakenkönigs

Speisen

Eintopf mit Rüben	8 Kreuzer
Suppe mit Rüben	5 Kreuzer
Eintopf mit Fleisch	10 Kreuzer
Suppe mit Fleisch	7 Kreuzer
Eintopf mit Fisch	8 Kreuzer
Suppe mit Fisch	5 Kreuzer
Eintopf mit allem und Brot	15 Kreuzer

Getränke

Krug Wasser	3 Kreuzer
Krug Dünnbier	4 Kreuzer
Krug Gabelbier	6 Kreuzer
Krug Pferdoggger	8 Kreuzer
Becherchen Schnaps	1 Heller

Unterbringung

Schlafsaal/Nacht	1 Heller
Schlafsaal/Stunde	3 Kreuzer
Schankraum/Nacht	gratis

(Weitere) Dienstleistungen

Pferdoggger ist ebenfalls nichts anderes als Gabelbier – nur teurer.

Wer gratis im Schankraum nächtigt, vermisst am Morgen gewöhnlich seine Börse.

Es werden folgende weitere Dienstleistungen angeboten:

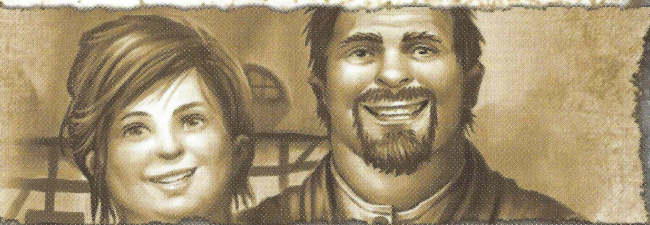
Verwahrung heißer Ware pro Tag	5 Heller
Herstellung von Kontakten	2 Heller – 10 Silbertaler
Fluchthilfe durch die Kanalisation	5 – 10 Silbertaler
Informationen (Enid und Anwell)	1 – 5 Heller
Beseitigung einer Leiche	10 – 50 Dukaten



Steffen Brand

ZUM HERDFEUER

Eine gastliche Wegherberge an der Reichsstraße III



Die Gelegenheit war günstig. Arbosch hatte nach einer Kürbissuppe, einem Brathuhn und drei Portionen Apfelkuchen sogar seinen Frieden mit dem Bier gemacht. Es war auch gar nicht schlecht, nur stammte es eben nicht aus dem Kosch. In dieser Stimmung ließ er sich gewöhnlich ein paar Heller aus der Tasche ziehen. Carolan holte seine Spielkarten hervor und knallte den Stapel auf den Tisch.

»Wie sieht es mit einer Runde Boltan aus, bevor wir uns hinlegen?« Arbosch signalisierte brummend seine Zustimmung und auch Geron nickte und kramte in seiner Geldkatze nach passenden Münzen. Carolan stapelte seine Kreuzer auf dem Tisch, als sich eine Hand auf seine Schulter legte.

»Aber Junge, ihr wollt doch nicht etwa um Geld spielen? Das Kartenspiel ist ein schöner Zeitvertreib und schult den wachen Geist, aber es verführt nur allzu schnell zur Unbesonnenheit. So mancher hat die Seinen dadurch in Not und Elend gestürzt. Das ist nicht in Traviass Sinn!«

Die mütterliche Stimme gehörte der Wirtin der Herberge. Entschlossen nahm sie Carolan den Geldbeutel aus der Hand und steckte die Münzen wieder hinein. Stattdessen teilte sie eine Handvoll verschiedenfarbiger Flusskiesel gleichmäßig unter den Spielern auf.

»Spielt doch um die hübschen Steinchen und dafür bringe ich jedem noch ein Stück Apfelkuchen.«

Die Kameraden sahen sich ungläubig an. Geron zuckte mit den Schultern und Arbosch meinte: »Ich bin ohnehin müde. Wo bleibt denn der Apfelkuchen?«

Fast wie zuhause

Die Herberge Zum Herdfeuer (Q4, P3) liegt an der Reichsstraße III auf halbem Weg zwischen Gareth und Weyring. Wie der Name und auch der kleine Wegeschrein daneben vermuten lassen, werden Traviass Gebote in dem gastlichen Haus hoch gehalten. Allerdings wird auch erwartet, dass sich die Gäste an diese Gebote halten. So sind die Schlafsäle und Zimmer streng nach Geschlechtern getrennt und die Wirtsleute Erdmute und Gisbert Wiedebickel behalten sich vor, Gäste abzuweisen, denen der liederliche Lebenswandel ins Gesicht geschrieben steht. Alle anderen jedoch werden herzlich aufgenommen und fürsorglich gepflegt. Eine Ausnahme stellen Doppelzimmer für Eheleute dar, die selbstverständlich die Nacht gemeinsam verbringen dürfen.

Das Herdfeuer wird vornehmlich von Reisenden besucht, die regelmäßig auf der Reichsstraße unterwegs sind, meist Händler, aber auch Bauern und Botenreiter. Sie schätzen die gemütliche Schankstube, die sauberen Betten und nicht zuletzt die gute Küche. Besonders Erdmutes Backwaren werden hoch gelobt.

Ein Rundgang durch das Herdfeuer

Die Herberge ist ein klassischer Dreiseithof. Das **Haupthaus** mit dem überdachten Eingang ist, wie auch der **Traviasschrein (1)**, zur Reichsstraße gewandt.



Für Pferde und Kutschen führt ein Weg um den Hof herum zu einem großen Tor in der Palisade, die den **Innenhof (2)** mit dem Brunnen abschließt.

Im Haupthaus befinden sich die geräumige **Gaststube (3)**, die im Winter durch einen offenen Kamin beheizt wird, sowie die **Küche (4)**, die **Waschküche (5)**, ein **Vorratsraum (6)** und die **Kammer des Knechts (7)**. In der Waschküche steht in einer durch einen Vorhang abgetrennten Ecke ein Badezuber für die Familie und für Gäste, die sich das kostspieligere Badevergnügen im eigenen Zimmer nicht leisten wollen. Der Raum verfügt über einen zusätzlichen Ausgang zum Innenhof. Im zentralen Treppenhaus, das in das obere Stockwerk führt, ist die **Latrine (8)** untergebracht.

Die **Gästezimmer (9)** und auch die **Schlafkammern der Wirtsleute (10)** und das **Zimmer der Tochter (11)** befinden sich im Obergeschoss. Jedes Gästezimmer ist mit ordentlichen und sauberen Betten und einer Waschkübel ausgestattet. Zudem gibt es eine **Abstellkammer (12)** und das sogenannte **Kaufmannszimmer (13)**, das aus zwei Räumen besteht: einer Schlafkammer und einem Raum, der als privates Speisezimmer oder für geschäftliche Besprechungen genutzt werden kann.

Der **Schlafsaal für Männer (14)** und der **Schlafsaal für Frauen (15)** sind im Obergeschoss des **Kutschenhauses (16)** untergebracht, das den vom Haupthaus betrachtet linken Flügel des Dreiseithofs bildet. Zu ihnen gelangt man über eine Treppe und einen Gang, der sich als Galerie über die gesamte Länge des Gebäudes zieht. Das Erdgeschoss dient als **Remise (16)** für die Karren und Wagen, die nicht im Hof abgestellt werden. Hier werden außerdem Brennholz, Bierfässer und weniger verderbliche Lebensmittel gelagert. Das Kutschenhaus ist nicht beheizt, in kalten Nächten sorgen jedoch Kohlebecken für angenehme Temperaturen in den Schlafsälen. Auch diese sind mit ordentlichen Betten und Decken und je einer Waschelegenheit ausgestattet.

Der **Stall (17)** befindet sich rechterhand des Haupthauses. Er bietet mehrere Boxen für Pferde und Ablagen für die Sättel. Einige Rechtschritt sind durch ein niedriges Gatter abgetrennt, wo sich ein Hühnerstall befindet.

Außerhalb des Hofes, zur Straße gewandt, liegt ein kleiner **Kräutergarten (18)**, in dem auch einige Brombeersträucher wachsen. Hinter dem Kutschenhaus gedeiht der **Gemüsegarten (19)**, zwischen diesem und dem Traviaschrein stehen mehrere Apfelbäume.

Personal

1 Gisbert und Erdmute Wiedebickel, das Wirtspaar

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Wirtsleute, zuvorkommende Gastgeber. Erdmute (36, 172 Halbfinger, hellbraune, meist hochgesteckte Haare) und Gisbert (33, 170 Halbfinger, kurze braune Haare) lassen sich mit drei Worten beschreiben: freundlich, fürsorglich und adrett. Sie tragen gerne praktische Kleidung, die liebevoll mit traviagefälligen Stickereien verziert ist. Beide sind von kräftiger Statur und haben ein rundes, freundliches Gesicht.



Funktion: zuvorkommend, aber streng auf die Einhaltung der Hausordnung achtende Herbergseltern

Hintergrund: Die beiden erzählen gerne, dass die Göttin selbst sie zueinander geführt hat. Sie lernten sich just in der Wegeherberge kennen, die sie später übernehmen sollten. Beide hatten – unabhängig voneinander – eine kleine Pilgerreise zum Wegeschrein der Travia unternommen. Zu dieser Zeit hieß die Herberge noch **Asselhof** und wurde sehr lieblos von einem verwitweten Bauern geleitet, dessen Name tatsächlich Asselbauer lautete. Sie blieben, um dem Asselbauern zur Hand zu gehen und sich um den Schrein zu kümmern. Irgendwann war es dann ganz selbstverständlich, den Traviabund zu schließen und eine Familie zu gründen. Nach dem Tod des Bauern übernahmen sie die Herberge und aus dem **Asselhof** wurde das **Herdfeuer**. Über die Jahre ist das Paar so eng zusammengewachsen, dass sie sich selbst kaum noch als Individuen wahrnehmen. Das Wort *ich* kommt in ihrem Wortschatz nicht mehr vor.

Nach wie vor sehen es die Wiedebickels als Berufung an, Reisenden ein traviagefälliges Heim zu bieten, wenn auch nur für die Dauer ihres Aufenthalts. Die Gäste profitieren davon: Die Betten sind sauber und das Essen reichlich. Ihr Stolz auf Erdmutes hervorragende Kochkünste ist die einzige kleine Eitelkeit, die sich die ansonsten bescheidenen Wirtsleute gönnen.

Darstellung: Sei freundlich und zuvorkommend und stets bemüht, den Spielern mit deinen bescheidenen Möglichkeiten jeden Wunsch zu erfüllen. Tadele sie mit strengem Blick und erhobenem Zeigefinger, wenn du sie beim Verletzen der Hausordnung erwischt hast.

»Für die Gäste nur das Beste.«

Gisbert und Erdmute Wiedebickel
(durchschnittlich)

MU 12 KL 12 IN 13 CH 13

FF 13 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 4 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Lebensmittelbearbeitung (Braten & Sieden), Ortskenntnis (Reichsstraße III zwischen Gareth und Weyring), Sprache Garethi III (Muttersprache), Rogolan I, Schrift Kusliker Zeichen

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend / Prinzipientreue I (Pflichtbewusstsein gegenüber Travia und dem Ehepartner), Schlechte Angewohnheit (Wir)

Talente: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Einschüchtern 0, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Willenskraft 8, Handel 8, Lebensmittelbearbeitung 10

Kampfverhalten: Die Wiedebickels kämpfen nicht, sondern versuchen stattdessen beschwichtigend einzugreifen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Hedwine Wiedebickel
(unerfahren)

MU 12 KL 10 IN 10 CH 12

FF 12 GE 10 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 0 ZK 0 AW 5 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 3 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Reichsstraße zwischen Gareth und Weyring), Sprache Garethi III (Muttersprache), Schrift Kusliker Zeichen

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 6, Verbergen 5, Betören 5, Einschüchtern 0, Gassenwissen 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 7, Willenskraft 2

Kampfverhalten: Hedwine will zwar Abenteuer erleben, aber vom Kriegshandwerk hat sie weder Ahnung, noch interessiert es sie. Wenn es Ärger gibt, rennt sie zu ihren Eltern oder einem stark aussehenden Beschützer.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

♣ **Hedwine Wiedebickel, die Tochter der Wirtleute**

Kurzcharakteristik: unerfahrene Wirtin, unerfahrene Diebin und Abenteurerin, 16 Jahre, 170 Halbfinger, Pausbacken; stiehlt aus Abenteuerdrang und Langeweile. In guter Familientradition trägt Hedwine praktische und unauffällige Kleidung. Die braunen Locken sind ordentlich zu einem Pferdeschwanz gebunden oder zu einem Knoten hochgesteckt.

Funktion: die gute Seele des Hauses (vordergründig), in Wahrheit eine naive Abenteurerin und Unruhestifterin

Hintergrund: Hedwine hat ihr ganzes Leben in der elterlichen Herberge verbracht. Ihre Aufgabe im *Herdfeuer* ist vornehmlich das Sauberhalten der Zimmer und die Bedienung der Gäste. Sie ist eine freundliche und hilfsbereite junge Frau, allerdings weiß sie die Harmonie ihres Elternhauses nicht sonderlich zu schätzen, da sie nie schlechte Erfahrungen gemacht hat. In ihr wächst ein regelrechter Drang, verbotene Dinge zu tun, dem sie immer häufiger nachgibt. Mitunter stiehlt sie Kleinigkeiten oder geringe Geldbeträge von den Gästen.

Noch halten Pflichtgefühl und die Angst vor dem Unbekannten die Wirtstochter bei ihren Eltern. Insgeheim aber träumt sie davon, die Welt zu bereisen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie sich einer Reisegruppe anschließt und das *Herdfeuer* hinter sich lässt.

Darstellung: Begegne deinen Spielern mit freundlicher Naivität. Stell neugierige Fragen und zeig dich besonders interessiert an Geschichten aus dem Heldenleben.

Besonderheiten: verwahrt ihr Diebesgut unter einem losen Bodenbrett in ihrer Kammer

»Wenn ich euch sonst noch irgendwie behilflich sein kann?«

♣ **Jaskan Hopf, der Knecht**

Kurzcharakteristik: unerfahrener Knecht, 18 Jahre, 180 Halbfinger, blond und blauäugig; bescheiden und gemütlich. Jaskan ist von angenehmer Gestalt, freundlichem Wesen und hat das Temperament eines Murmeltiers im Winterschlaf.

Funktion: dienstbeflissener und hilfsbereiter Knecht

Hintergrund: Die Wirtleute nahmen den Waisenjungen bei sich auf und erzogen ihn wie ihren eigenen Sohn. Wie Hedwine kennt er daher nur die kleine, heile Welt der Herberge. Im Unterschied zu ihr ist er damit aber vollauf zufrieden. Er mag Pferde und Hunde und – insgeheim – die Händlerin Eladore Birkingen, die regelmäßig im *Herdfeuer* einkehrt. Leider hat die Dame davon nicht die geringste Ahnung.

Jaskan sorgt zuverlässig für die Kutschen und Pferde der Gäste und erledigt die groben Hausarbeiten. Ansonsten freut er sich auf das Abendessen am Praiostag, zu dem es meist seine Leibspeise gibt, Hasenklein mit Stampfkartoffeln.

Jaskan hat die traviagefällige Gastlichkeit der Familie verinnerlicht. Er möchte, dass alle zufrieden sind, und ist selbst so bescheiden, dass er sogar das Zubrot, das ihm manche Gäste für die Versorgung der Pferde zustecken, in die Opferschale des Traviaschreins legt.

Darstellung: Gib dich mit den einfachen Dingen zufrieden, sei unerschütterlich, selbst angesichts großer Probleme. Versuche allem eine positive Seite abzugewinnen.

»Hauptsache, das Pferd ist gesund.«

Jaskan Hopf (unerfahren)

MU 10 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 11 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 0 ZK 1 AW 5 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 5 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde (domestizierte Tiere), Ortskenntnis (Reichsstraße zwischen Gareth und Weyring), Sprache Garethi III (Muttersprache)

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Prinzipientreue I (Pflichtbewusstsein gegenüber den Wirtsleuten und Travia)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 1, Einschüchtern 0, Menschenkenntnis 1, Überreden 2, Willenskraft 2, Tierkunde 6, Holzbearbeitung 6

Kampfverhalten: Jaskan ist ein friedlicher junger Mann. Er hat sich zwar schon mal geprügelt, aber das ist seine einzige Kampferfahrung. Wenn es Ärger gibt, versucht er zu fliehen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Gäste

➤ **Helmbrecht Rademacher:** Der Bierkutscher (48, 158 Halbfinger, untersetzt, grauer Haarkranz) beliefert die Herberge mit Eichstätter-Weizenbier aus einer Garether Brauerei. Etwa einmal in der Woche führt ihn seine Route zum *Herdfeuer*, wo er häufig auch übernachtet, bevor er nach Gareth zurückfährt. Der mürrische Mann hat selbst Ähnlichkeit mit einem Bierfass. Man kann ihn abends in der Gaststube treffen, wo er schweigend am Kamin sitzt, bis Gisbert die Taverne schließt.

➤ **Eladore Birkinger:** Die Händlerin (28, 165 Halbfinger, rot-blonde Locken) reist in Sachen Schmiedewaren regelmäßig zwischen Gareth und Angbar hin und her. Etwa alle vier Wochen kehrt sie als letzte Station vor Gareth im *Herdfeuer* ein, auch weil sie ihren beladenen Wagen sicher im verschlossenen Innenhof der Herberge unterstellen kann. Die schöne und fröhliche Frau ist der heimliche Schwarm des Knechts Jaskan.

➤ **Linnerk Edler von der Hasenheide:** Den Adligen (53, gepflegte Erscheinung, fettleibig) treibt die gute Küche der Wiedebickels jeden Praiostag von seinem Gut in der Grafschaft Reichsforst in das *Herdfeuer*. Dafür nimmt er sogar eine halbe Tagesreise in Kauf. Er mietet stets das Kaufmannszimmer, wo er speist und auch übernachtet. Um sicherzugehen, dass dieses Zimmer nicht belegt ist, reserviert und bezahlt er es immer schon für seinen nächsten Besuch.

➤ Der Mittagstisch wird gerne von **Botenreitern** besucht, die auf der Reichsstraße III unterwegs sind. Die Wiedebickels halten für sie immer einen Tisch

reserviert und sorgen für eine rasche Bewirtung. Meist handelt es sich um Boten der Beilunker Reiter, des bekanntesten Botendienstes Aventuriens oder die Silbernen Falken des Handelshauses Stoerrebrandt. Trotz der Konkurrenz der Kurierdienste sitzen die Reiter hier einträchtig beieinander und tauschen sich über Straßenschäden, Wegelagerer und Zollbeamte aus.

➤ Am Windstag treffen sich abends einige **Bauern** aus der Umgebung zum Boltanspiel im Schankraum. Erdmute bereitet eigens für die Runde in Fett gebackene Kartoffelschnitten. Sie duldet allerdings nicht, dass in ihrem Haus um Geld gespielt wird. Als Einsatz dienen deshalb bunte Flusskiesel. In stiller Übereinkunft tauschen die Spieler aber auf dem Heimweg die Steine gegen den verabredeten Gegenwert in barer Münze ein.

Angebote im Herdfeuer

Speisen

Suppe des Tages	2 Heller
Rüben-/Kohleintopf	3 Heller
Brathuhn mit Brot	6 Heller
Kalter Braten mit Brot (auch als Wegzehrung)	5 Heller
Getreidegrütze mit Honig	1 Heller
Getreidegrütze mit Speck	2 Heller
Angbarsch im Kräutermantel	7 Heller
Gefüllter Hasenbraten mit Butterkartoffeln (nur am Praiostag zu Mittag)	10 Heller
Apfelkuchen, Beerentorte, Schmalzgebäck	2 Heller

Getränke

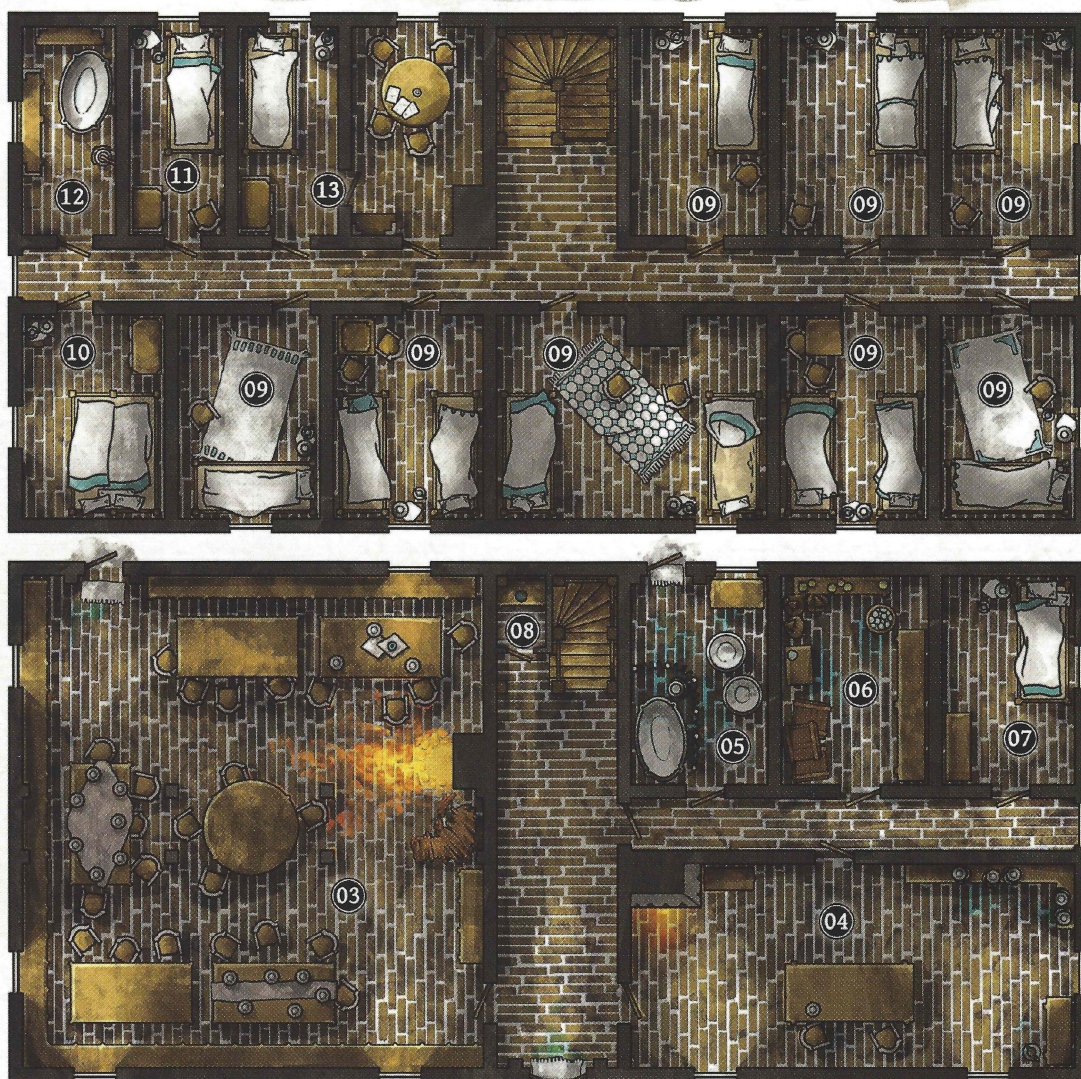
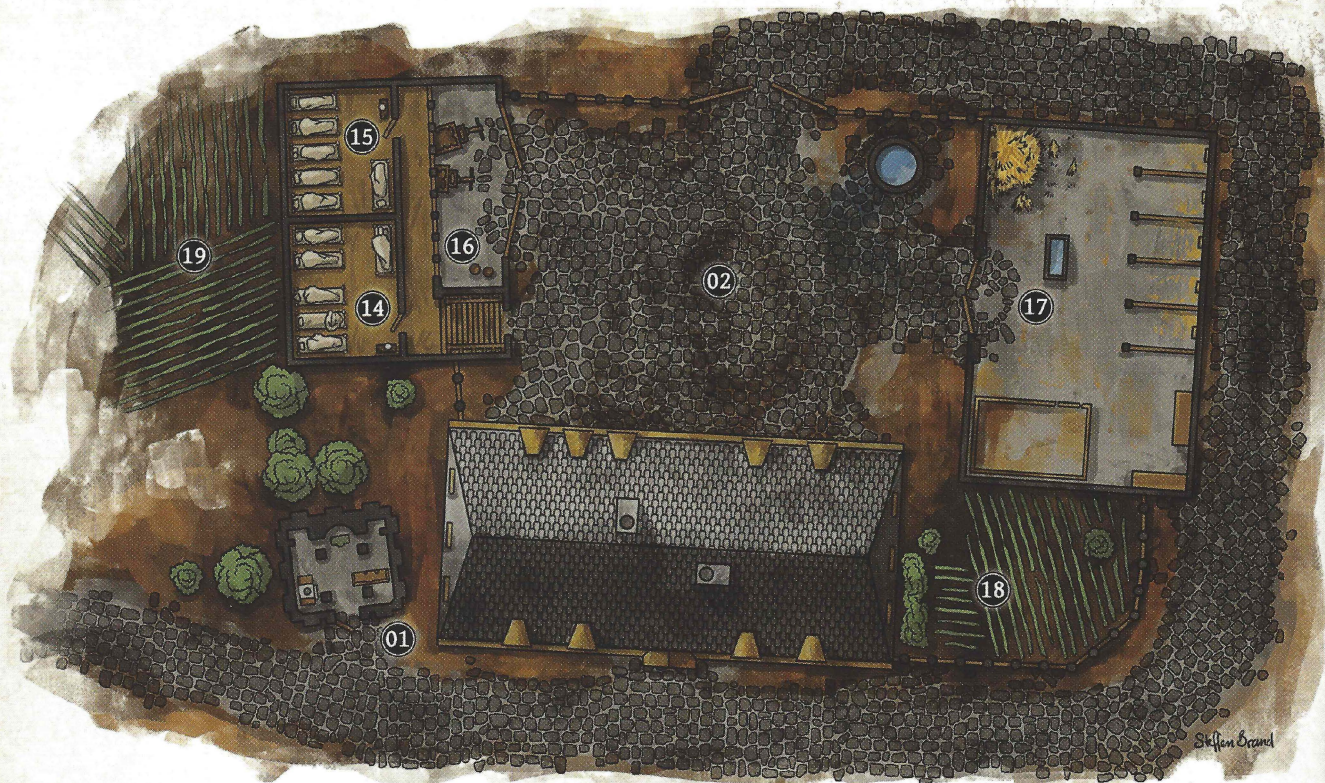
Krug Wasser	gratis
Becher Brennnesseltee	6 Kreuzer
Krug Dünnbier	8 Kreuzer
Krug Garether Bier	16 Kreuzer
Krug Eichstätter-Weizenbier	2 Heller
Becher hauseigener Landwein	3 Heller
Becher Hippokras	4 Heller
Becher hausgemachter Beerenwein	2 Heller
Becherchen Kaiserkorn	2 Heller
Becherchen Rallerspporter Quellwasser	2 Heller

Unterbringung

Bett im Schlafsaal/Nacht	2 Heller
Einzelzimmer	3 Silbertaler
Doppelzimmer	5 Silbertaler
Kaufmannszimmer	8 Silbertaler

Sonstiges

Bad im Zuber	2 Silbertaler
Bad im Zuber (im Zimmer)	6 Silbertaler
Pferd im Stall mit Futter	6 Heller
Stellplatz Kutsche (im Innenhof)	2 Heller
Stellplatz Kutsche (überdacht, in der Remise)	5 Heller



DAS RUNDRAD

Ein luxuriöses Hotel im Herzen Punins



»Hier geben sich Tsa und Boron die Hand. Und das meine ich ernst!« Geron Waisenmachers Stimme hallte laut über den Platz des Schweigens, ein halbes Dutzend Söldner um ihn versammelt, die ihm gebannt zuhörten. Die Goldfassade des Hotels Rundrad glänzte im Sonnenschein eines typischen Sommertags in Punin. »Was soll daran schon besonders sein?«, wollte einer der Gefährten wissen, »Ist doch auch wieder nur unbezahlbarer Luxus! Pahl!«

»Das soll wohl ein Scherz sein.« Geron hob eine Augenbraue und grinste. »Wieso sind wir schon Abenteurer und Söldner, wenn nicht, um einmal in den Genuss solchen Prunks zu gelangen. Und wenn ihr einmal dort genächtigt habt, meine Freunde, wollt ihr nie wieder ausziehen.«

»Du kannst dir das leisten?«, rief ein anderer der Gruppe lauthals.

Ohne ein weiteres Wort zu sagen marschierte Geron allerdings weiter, das Gebrochene Rad im Rücken und den schönsten Tempel Tsas, den er je erblicken durfte, vor sich.

Kur am Puniner Tempelhof

Wer behauptet, in Punin würde nicht ohnehin schon viel gestaunt werden, ist ein dreister Lügner. Doch noch nie wurden rund um den Platz des Schweigens die Mäuler mehr aufgerissen und vor Erstaunen offen stehen gelassen, als seit der Errichtung der pompösen Fassade des Hotels Rundrad vor ein paar Jahren. In Nähe der Tempelanlage des Gebrochenen Rads und des Regenbogentempels der Tsa können hier Geweihte auf Pilgerreise sowie jeder andere mit einem üppigen Geldbeutel Ruhe und Geborgenheit finden. In mehreren Kur- und Baderäumen wird sich mit Hingabe um das zahlende Klientel gekümmert. Aus jeder Ecke strahlt Gold und Prunk, und nicht selten sieht man Adel und Klerus hier einkehren und eine der schicken Balkonsuiten buchen, die sich direkt unter dem majestätischen Kuppeldach befinden. Doch es ranken sich auch Gerüchte um das Rundrad: Der gut informierte Held (gelungene Probe auf Gassenwissen (Ortseinschätzung) erschwert um 1) kann ein Flüstern in der Stadt vernehmen, dass hier Dienste angeboten werden sollen, die ansonsten nur zwölfgöttergläubigen Besuchern eines Borontempels angeboten werden. Angeblich soll ein Seelenheilkundler seinen Beistand anbieten, wenn man nur gut genug dafür zahlt.

Ein Rundgang durch das Rundrad

Erdgeschoss

Das Hotel Rundrad (QS 6, P5) lädt durch seine luxuriöse Ausstattung zu einem Erholungsurlaub ein. Hinter den beiden Flügeltüren, die den Eingang markieren, liegt die Rezeption im großräumigen **Foyer (1)**. Schon hier schlägt einem der kürzlich geerbte Reichtum des Ehepaars Josua

und Bemira Rezhar entgegen, das diesen Erholungsort geschaffen hat. Fast jede Wand ist mit tulamidischen Teppichen behangen oder mit Gemälden verziert, die das Ehepaar bei alltäglichen Geschäften abbilden. Bunt bemalte maraskanische Keramiken, zum Großteil aus der Dajin-Zeit, zieren die Gänge und lassen jeden mit einem kleinen Geldbeutel schnell den Rückzug antreten. Im Erdgeschoss befinden sich hinter den großen Türen, welche das Foyer vom Rest des Hotels trennen, zwei **kleine Gästezimmer (2)**. Diese Räume sind die günstigste Variante, im Rundrad einzukehren, weshalb sie auch über kein richtiges Abort verfügen. Stattdessen wird täglich, auf Wunsch auch häufiger, ein Nachtopf ausgetauscht. Neben dem Prunk, der allgegenwärtig ist, befinden sich hier jeweils ein Tisch, zwei Stühle und ein großes Bett, auf dem bis zu zwei Personen Platz finden. Der nebenliegende **Wohnraum des Massagepersonals (3)** und die **Räumlichkeiten der Hotelverwaltung (4)** sind deutlich komfortabler ausgestattet. Natürlich weiß jeder Hotelgast, dass die reichen Besitzer noch einen Zweitwohnsitz haben, denn nicht selten erwähnt das geschwätzige Ehepaar selbst, dass dieser Raum lediglich der Arbeit dient.

Das offene **Treppenhaus (5)**, welches durch viele winzige Schnitzereien am Geländer begeistern kann, führt in die weiteren Stockwerke und den Keller. Bei genauerem Betrachten erkennt man kleine, kunstvoll geschnitzte Eidechsen, die sich durch die Speichen von Rädern winden.

Erstes Obergeschoss

Der erste Stock birgt den **Speisesaal (6)**, durch den Meisterkoch Talvor al'Bakir jüngst zu Ehren gekommen ist. An mehreren Tischen aus Mohagoni finden auch bei vollbesetztem Hotel alle Gäste Platz. Hier wird stets auf Silbertabletts serviert und mit vergoldetem Besteck dinert. Die **Küche (7)**, so klein sie auch scheint, bietet genug Platz zum Verstauen von derlei Prunkwerk und ist exzellent eingerichtet, sodass von der Karte abweichende Sonderwünsche erfüllt werden können.

Außerdem findet sich hier ein **Massageraum (8)** für Gäste aus den Obergeschossen, die nicht den weiten Weg in den Keller auf sich nehmen möchten. Hier kann man sich bei wohltuenden Dämpfen und Düften diskret einer ganz besonderen Pflege hingeben. Der Seelenheilkundler Borman de Manuvars bietet hier nach Vereinbarung diskret seine Dienste an und kuriert seine Gäste von Ängsten und Alpträumen.

Zweites und drittes Geschoss

Weitere Wohnmöglichkeiten für Gäste befinden sich im zweiten und dritten Stock. **Große Gästezimmer (9)** bieten neben noch mehr Teppichen und Fenstern auch Platz für ganze Familien und haben einen separaten,

abschließbaren Abort. Besonderen Stellenwert genießen allerdings die **Suiten (10)** des Hotels, wahlweise auch als **Suite mit Balkon (11)**. Diese sind mit seidenbehangenen Himmelbetten ausgestattet, und von den goldverzierten, der Rundfassade angeglichenen Balkonen kann man die berühmten Boron- und Tsatempel am Platz des Schweigens bewundern. Doch man muss wahrlich von Phex mit Glück gesegnet sein, um eine dieser exklusiven Räumlichkeiten bewohnen zu können, sind sie doch meist schon lange im Voraus ausgebucht.

Keller

Die Kellerräume sind ganz auf Erholung für die Gäste ausgerichtet. Neben zwei weiteren **kleinen Gästezimmern (2)** liegt hier einer von zwei **Massageräumen (8)**, in denen Familie Tadjobin den Besuchern jeden Wunsch von den Augen abliest. Große Liegen und Kissen sorgen für Gemütlichkeit und aus mehreren Schalen und Vasen strömen betörende Gerüche. Durch einen verzweigten **Übergangsraum (12)** kann man außerdem die großzügige **Badeanlage (13)** betreten. In den Regalen und Schränken der **Ablegeräume (14)** können Badegäste ihre Kleider und Habseligkeiten gegen einen geringen Obolus vom Personal beaufsichtigen lassen. In zwei großen Wasserbecken kann man baden, oder sich vom Massagepersonal mit duftenden Essenzen behandeln lassen. Auf Wunsch kann zum getrennten Baden eine hölzerne Trennwand zwischen die beiden Becken geschoben werden. Der gesamte Badebereich ist mit kupfernen Schalen dekoriert, die auch zum Schöpfen von Wasser genutzt werden.

Vor oder nach dem Erfrischen kann man sich in den **Schwitzräumen (15)** mit anderen Gästen austauschen, während in kleinen Kaminen Wasser zum Verdampfen gebracht wird.

Personal

♣ Josua und Bemira Rezhar, die Hotelbesitzer

Kurzcharakteristik: erfahrene und geschäftstüchtige Händler. *Josuas* (32 Jahre, 177 Halbfinger, krauser Vollbart, tiefschwarze Gewänder) Blick ist freundlich und einladend. Gern verziert er seine Arme und Finger mit mehr Ringen als eigentlich daran Platz hätten. An seiner stämmigen Figur findet sich kein Makel. Für sein Alter wirkt er jung und kräftig.

Bemira (28 Jahre, 174 Halbfinger, ebenholzfarbene Haare, üppig) kleidet sich im Gegensatz zu ihrem Gatten in feurigem Rot und bindet gerne fliederfarbene Tücher in ihre Haare. Auch sie trägt Tuchgewänder und schmückt sich mit Ohrringen und Halsketten.

Funktion: zuvorkommende Gastgeber mit besonderem Blick für die Bedürfnisse ihrer Gäste

Hintergrund: Das Ehepaar Rezhar erbte jüngst ein riesiges Vermögen aus dem Nachlass von Josuas Vater, Horkan Rezhar, dem einige Villen gehörten. In einer davon soll das Ehepaar nun wohnen und seinen Reichtum anhäufen, wenn sie selbigen nicht gerade im Hotel mehrten.

Um ihren neuerworbenen Lebensstandard zu halten, sind Josua und Bemira phexgefällig bemüht, ihr Angebot ständig zu verbessern.

Darstellung: Das Ehepaar denkt stets daran, wie es noch mehr Geld verdienen kann. Schlage den Helden daher von dir aus die exklusivsten und abenteuerlichsten Dienstleistungen vor, noch ehe sie auch nur auf den Gedanken gekommen sind. Das können auch plotrelevante Hilfestellungen sein. Lass dir die Dienste zu horrenden Preisen bezahlen. Drück dich gehoben aus, gerne darfst du auch etwas näseln.

»Wie vergrößert man sein Erbe? Indem man nur noch in größere Ausgabemöglichkeiten investiert!«

Josua und Bemira Rezhar (erfahren)

MU 13 KL 14 IN 14 CH 14

FF 12 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 27 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 4 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Punin; Tempelhof), Sprache Garethi III (Muttersprache), Bosparrano II, Isdira I, Rogolan I, Tulamidya III, Schrift Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend / Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Einschüchtern 3, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Willenskraft 8, Handel 10

Kampfverhalten: Das Ehepaar kämpft selbst nicht, sondern ruft beim ersten Anzeichen von Ärger Wachen und Garde. Sollten sie angegriffen werden, fliehen sie.

Flucht: sobald sie angegriffen werden

♣ Familie Tadjobin

Kurzcharakteristik: erfahrene Liebesdiener und Masseure. *Rahjanias* (40 Jahre, 173 Halbfinger, weiche gebräunte Haut, angenehme Stimme) Anblick lässt die meisten Männer und so manche Frau dahinschmelzen. Ihr schlanker, anmutiger Körper wird von langen dunkelbraunen Locken umspielt. Sie hüllt sich meist in lange Röcke und Tücher, doch auf Wunsch trägt sie auch gerne offenere und luftigere Kleidung, die tiefe Einblicke gewährt. Ihr offenes Lächeln ist von blitzweißen, perfekt geraden Zähnen geprägt.

Ihr Ehemann *Tsacharias* (41 Jahre, 178 Halbfinger, bierbäuchig, kräftige Arme) ist ein gemüthlicher Mann, der wahre Wunder mit seinen Händen bewirken kann. Er trägt zumeist eine locker sitzende weiße Toga.

Ihre Tochter *Nazenja Tadjobin* (24 Jahre, 167 Halbfinger, blonde Haare, trägt gerne Pluderhosen), kommt durch und durch nach ihrer Mutter und teilt ihre offene Einstellung gegenüber den Kunden.

Funktion: Masseure und Liebesdiener an den Helden, mögliche Informanten

Hintergrund: Als geübte Masseure haben sie sich von dem hohen Gehalt im Hotel Rundrad anlocken lassen. Die Ehe der Tadjobins ist jedoch schon seit einer Weile ohne jede Leidenschaft. Durch Liebesdienste an den Gästen erfüllen sie sich ihre eigenen Sehnsüchte und sichern sich obendrein mit Billigung der Hotelbesitzer einen lukrativen Nebenverdienst. Auch ihre Tochter *Nazenja* nächtigt inzwischen nur noch selten in ihrer Personalwohnung. Sie verbringt die Nacht sogar noch deutlich häufiger bei Kunden als ihre Eltern zusammen. Die Tadjobins entfliehen dank dieses Arrangements ihrem tristen Eheleben. *Nazenja* hofft sogar, sich so eines Tages eine Grundlage für ihr eigenes Etablissement erwirtschaften zu können.

Darstellung: Sprich mit sanfter, ruhiger Stimme, wie ein Masseur, der seinen Kunden zum Entspannen bringen will. Mach dezente Andeutungen, die subtil über die anderen Dienstleistungen aufklären, die du anbietest. Versuch deinen Spielern in dieser entspannenden Gesprächsatmosphäre Geheimnisse zu entlocken. Wer weiß, wann sie dir nochmal nützlich sein können.

»Jedem wie er es mag. Massage muss nicht auf das Händekneten und Schulterstreicheln beschränkt bleiben, solange das Trinkgeld stimmt.«

—*Rahjania Tadjobin*

**Tadjobin-Familienmitglieder
(erfahren)**

MU 12 KL 12 IN 14 CH 14

FF 14 GE 12 KO 11 KK 12

LeP 27 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 4 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Punin; Tempelhof), Sprache Garethi III (Muttersprache), Tulamidya III, Schrift Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Betören 10, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Familie wird sich nicht in Kämpfe stürzen, sondern Wachen rufen und sich zurückziehen.

Flucht: sobald sie angegriffen werden

♣ Talvor al'Bakir, der Koch

Kurzcharakteristik: erfahrener Koch, 43 Jahre, braunes Haar, zum Knoten zusammengebunden, schlank und muskulös; arroganter Blick, vorgerecktes Kinn, schnell beleidigt. Talvors Arroganz und Eitelkeit sieht man ihm auf den ersten Blick an. Arbeitet er gerade nicht, trägt er seinen Reichtum mit allerlei goldbestickten Kleidern und Roben zur Schau. In seiner Küche herrscht jedoch eine gewisse Schlichtheit vor.

Funktion: der eitle Gourmet-Koch

Hintergrund: Ursprünglich gelernter Bäcker, hat Talvor seine Leidenschaft für guten Geschmack inzwischen aufs Kochen ausgeweitet. Er arbeitet Tag und Nacht und versucht auch immer wieder, an besonders seltene Zutaten zu gelangen. Stellt jemand seine Kochkünste in Frage, verliert er schnell die Beherrschung und kann im schlimmsten Fall sogar handgreiflich werden. Bei den Küchenhilfen ist er als Tyrann berüchtigt, zu den Besitzern des Hotels ist er ausnehmend freundlich.

Talvor strebt stets nach dem perfekten Geschmack und dem vollendeten Menü. Sein höchstes Ziel ist es, den Gaumen eines jeden Aventuriers zufrieden zu stellen. Er versteht sich dabei jedoch als Künstler, und es geht ihm zu großen Teilen schlichtweg um Anerkennung und persönlich Ruhm.

Darstellung: Sei freundlich, schwärme von deinen Kreationen und beschreibe die Vorzüge deiner Speisen mit den blumigsten Worten. Sei aber eingeschnappt, wenn jemand kritische Fragen stellt oder sich erdreistet, Verbesserungsvorschläge zu machen.

»Ist es nicht teuer, so schmeckt es auch nicht.«

**Talvor al'Bakir
(erfahren)**

MU 12 KL 13 IN 14 CH 12

FF 14 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 4 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Punin; Tempelhof), Sprache Garethi III (Muttersprache), Tulamidya III, Schrift Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Willenskraft 6, Lebensmittelbearbeitung 10

Kampfverhalten: Gegen scheinbar Unterlegene kann Talvor handgreiflich werden und verteilt schon mal eine Ohrfeige. Er flieht, sobald er auf bewaffneten Widerstand trifft oder er LeP verliert.

Flucht: flieht nach dem ersten LeP-Verlust

Gäste

1 Borman de Manuvar

Kurzcharakteristik: kompetenter Borongeweihter, erfahrener Seelenheilkundiger. 52 Jahre, 182 Halbfinger, trägt meist weite, weiße Roben; ausgemergelt, aschgraue Haare und Haut, still und irgendwie unheimlich; heimliche Spielsucht

Funktion: der geheimnisvolle Stammgast

Hintergrund: Borman ist nicht nur Stammgast des Hotels, er bietet auf Nachfrage auch seine Dienste als Seelenheiler feil. Dabei wendet er heimlich sogar Liturgien der Boronkirche an – gegen bare Münze, versteht sich. Der spielsüchtige Borongeweihte verbringt viel Zeit beim Boltanspiel und ist hoch verschuldet. Um bei seiner halblegalen Tätigkeit nicht aufzufliegen, trägt er kein Geweihtenornat, wenn er sich im Rundrad aufhält. Außerdem trägt er Schminke auf, die ihm ein gesünderes Aussehen verleihen soll.

Die Boronkirche weiß bisher weder von seiner Spielsucht noch von seiner Nebentätigkeit und wäre wohl auch wenig erfreut: Borman bietet seine Dienste auch jenen an, die nicht an die Zwölfgötter glauben oder sich aus anderen Gründen nicht in den Tempel wagen. Da sein Gott ihm jedoch immer noch Kraft schenkt, glaubt

er auch nicht daran, gegen dessen Willen zu verstoßen. Er verordnet seinen Kunden zur Unterstützung der Behandlung oft sündhaft teure Rauschkräuter gegen ihre seelischen Gebrechen, die er diskret aus Tempelbeständen abzweigt.

Darstellung: Setze dich aufrecht hin und bedenke die Spieler mit quälend langen Blicken. Bewege dich langsam und würdevoll. Rede nur das nötigste und wähle deine Worte mit Bedacht.



Borman de Manuvar (kompetent)

MU 13 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 24 AsP – KaP 37 INI 12+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 4 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Boronkirche), Fertigkeitsspezialisierung Menschenkenntnis (Lügen durchschauen), Ortskenntnis (Punin; Tempelhof), Sprache Garethi III (Muttersprache), Bosparano III, Tulamidya III, Schrift Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile/Nachteile: Geweihter / Niedrige Lebenskraft III, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Spielsucht), Verpflichtungen II (Boronkirche und Tempel)

Talente: Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Zechen 4, Bekehren & Überzeugen 7, Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Willenskraft 8, Götter & Kulte 9, Handel 6, Heilkunde Seele 10

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Furcht 12, Ort der Ruhe 8, Rabenruf 8

Kampfverhalten: Borman wird sich nicht an Kämpfen beteiligen, sondern versucht sofort zu fliehen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger



Dienste des Kurorts Rundrad am Puniner Tempelhof (Auswahl)

Speisen

Mhanadische Käsecreme	2 Silbertaler
Käseplatte mit frischem Brot	1 Silbertaler
Kaiser-Eslam-Eier	1 Silbertaler
Puniner Pfanne	3 Silbertaler
Unterkeulen vom Huhn mit Granatapfel-Sesamsoße	9 Silbertaler
Hühnerbrustfilets in Blätterteigmantel	7 Silbertaler
Süßer Novadi	4 Silbertaler

Getränke

Krug Wasser	2 Heller
Krug De Motter Klosterbräu	6 Heller
Krug Helles Ferdoker Gerstenbräu	4 Heller
Krug Schradoker Bitter	4 Heller
Becher Ragatzo	12 Heller
Becher Bosparanjer	5 Heller
Becher Raschtulswaller	12 Heller
Becher Yaquirtaler Madawein	3 Silbertaler
Becherchen Valposella	5 Silbertaler

Unterbringung

Kleines Zimmer	1 Dukat
Großes Zimmer	4 Dukaten
Suite	6 Dukaten
Suite mit Balkon	8 Dukaten

Sonstiges

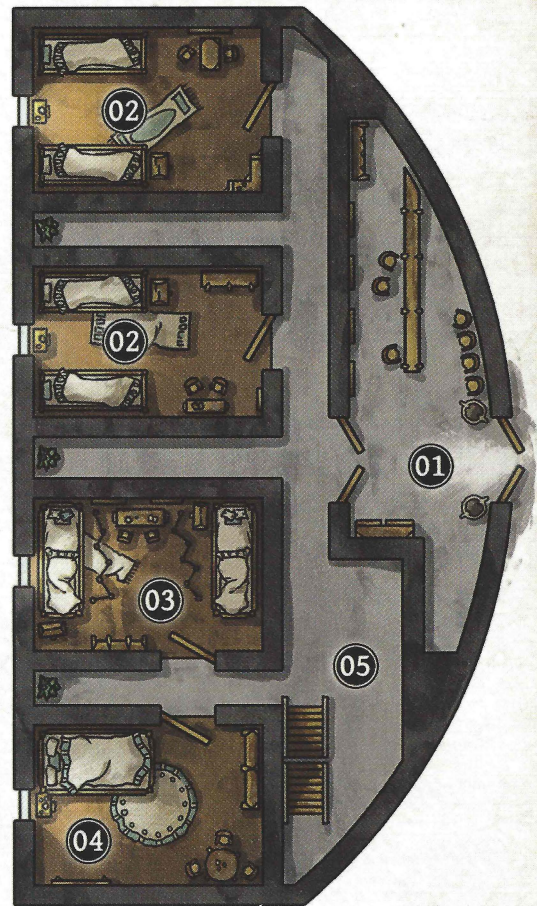
Massage	8 Silbertaler
Baden (gemischt oder getrennt)	2 Dukaten
Schwitzbad	3 Silbertaler

Weitere Dienstleistungen

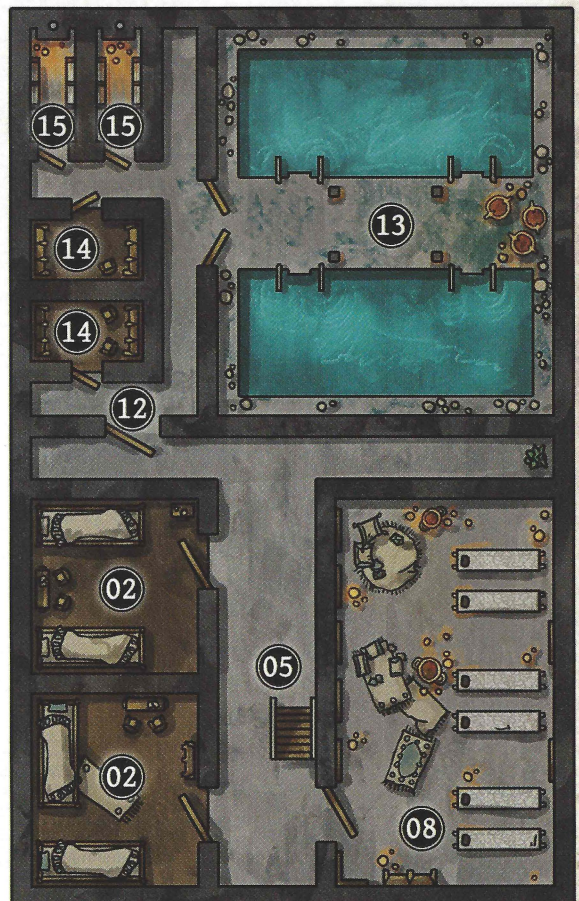
Liebesdienste der Masseure	20 Silbertaler
Seelenheilkunde	ab 30 Silbertaler



Erdgeschoss

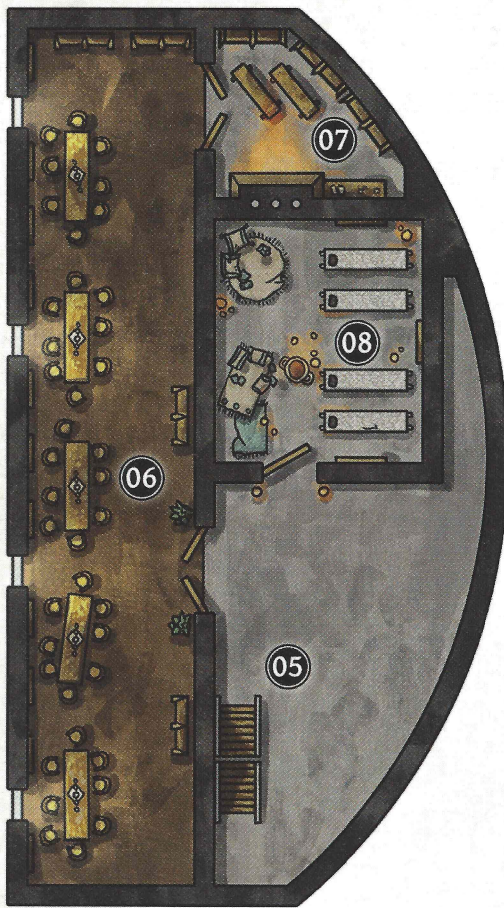


Keller



Steffen Brand

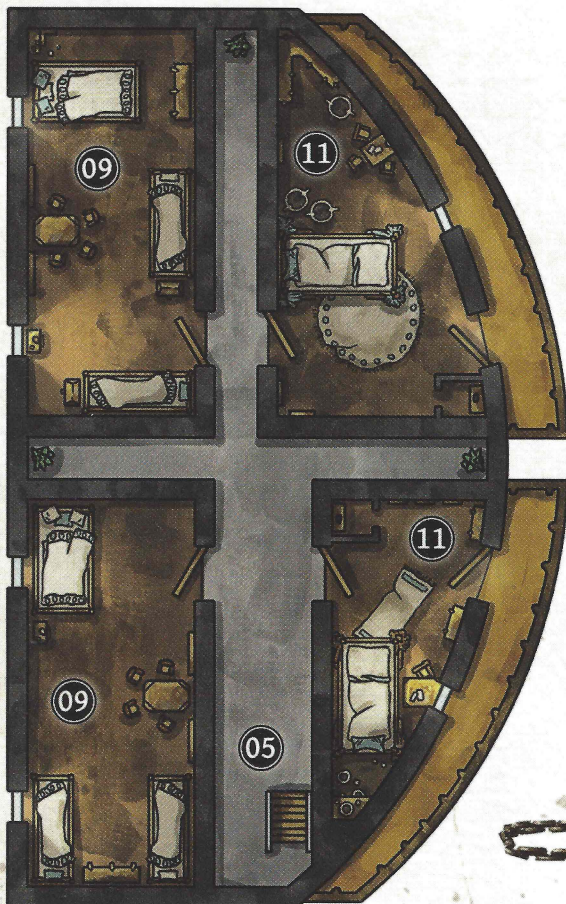
1. Obergeschoss



2. Obergeschoss



3. Obergeschoss



AVENTURIEN

Meisterschirm

Kein langwieriges Blättern in alten Folianten mehr! Der DSA5-Meisterschirm enthält alle wichtigen Tabellen, die den Meister beim Leiten eines Abenteuers unterstützen. Auf den insgesamt vier Innenseiten des Schirms sind wichtige Angaben zu Talenteinsatz, Kampf, Magie und Götterwirken übersichtlich zusammengefasst, sodass mühseliges Suchen in Büchern der Vergangenheit angehört.

Mit den neuen Fokusregeln für Alkohol und Tavernenspiele, Regeln für Qualität und Preise sowie Optionalregeln für Prügeleien und Kneipenschlägereien kannst du am Spieltisch für ebenso lebendiges wie spannendes Kneipenflair sorgen. Obendrein enthält der Meisterschirm eine 48-seitige Spielhilfe zum Thema Tavernen. Dort kannst du alles über aventurische Alkoholika nachlesen, mit Zufallstabellen deine eigene Taverne erschaffen oder dich mit deinen

Gefährten in diversen Karten-, Würfel- und Geschicklichkeitsspielen messen.

Es werden außerdem drei beispielhafte Herbergen und Tavernen unterschiedlichster Preis- und Qualitätsstufen vorgestellt:



- Der Krakenkönig, die schäbigste Kneipe Havenas
- Zum Herdfeuer, eine gastliche Wegherberge an der Reichsstraße III
- Das Rundrad, ein luxuriöses Hotel im Herzen Punins

Alle Örtlichkeiten, wichtige Bewohner und Gäste sind ausführlich beschrieben, und jede Schänke verfügt über einen farbigen Plan, sodass du sie direkt im Spiel zur Einkehr oder als Abenteuerschauplatz verwenden kannst.



www.ulisses-spiele.de

€ 24,95 [D]



ISBN 978-3-95752-270-2

US25514