

Taverne

"Silbersporn"



Auf den ersten Blick mag die Herberge Silbersporn nur eine der unzähligen Wegraststätten sein, die die Straßen Aventuriens vom höchsten Norden bis zum tiefsten Süden säumen und jedem, der einmal auf Reisen war, nur zu wohl bekannt sein dürften. Derjenige jedoch, der schon einmal eine Nacht dort verbracht hat, wird bestätigen können, warum der "Silbersporn" sich bei Reisenden beinahe aller Regionen und vor allem bei Kaufleuten so großer Beliebtheit erfreut, obwohl sie doch weder wie das berühmte "Haus Gareth" in der Kaiserstadt mit dem Reiz einer großen Metropole, noch wie das "Morgenrot" zu Vinsalt mit großer Exklusivität der Stadt aufwarten kann. Im Gegenteil - der "Silbersporn" liegt fernab jeder bedeutenden Siedlung, in einem Landstrich, der allgemein als wilde, öde Region bekannt ist, wäre da nicht die kaiserliche Handelsstraße von Baliho nach Trallop, die Jahr für Jahr viele Reisende in diese Gegend bringt. Diese Straße scheint im übrigen für viele Marschstunden das einzige Zeichen menschlicher Zivilisation zu sein - kaum einmal, daß ein Einödhof in weiter Ferne zu erkennen ist -, und das einzige menschliche Leben, dem man begegnet, wird ein anderer Reisender sein oder ein Trupp Patrouillenreiter, die bemüht sind, die Straße wenigstens annähernd zu sichern.

Wer kann da nicht die Freude des Wanders nachvollziehen, wenn er dann endlich nach einer Wegbiegung unerwartet auf menschliche Behausungen trifft, über deren Kaminen sich blaue Rauchfahnen kräuseln und behagliche Wärme versprechen.

"Haus Silbersporn" liegt in etwa einen knappen Tagesmarsch von Trallop entfernt, bei einem kleinen Weiler am Flußchen Pandlaril. An dieser Stelle führt eine Furt über den Fluß, und so mancher Reisender zieht es vor die Nacht im Ort zu verbringen,

um am nächsten Morgen frisch gestärkt den Fluß zu überqueren und seine Fahrt fortzusetzen.

Zwar ist der "Silbersporn" nicht das einzige Haus am Orte, wohl aber das beste und bekannteste, so daß die Wirtsleute nie über einen Mangel an Gästen zu klagen hätten. Das Gasthaus erhebt sich etwa 200 Schritt von der Straße entfernt auf einem kleinen Hügel; ein großes weißes Schild über dem

Reisender, führt dein Weg dich
nach Trallop, dann versäume
nicht, Rast zu machen im
"Silbersporn", denn hier kannst
du Staub und Mühsal der Staße
hinter dir lassen und deinen
müden Gliedern die wohlverdiente Ruhe gönnen.

(Anzeige im "Norbardischen Kaufmanns-Kurier")

Tor zieht die Blicke der Vorbeikommenden auf sich.

Auf den ersten Blick mögen wohl die festen Mauern, die den Hof umschließen, befremdlich wirken, doch bedenkt man die Unwirtlichkeit der Umgebung und die Gefahren, die dort, nicht nur in der Nacht, in Gestalt wilder Tiere, aber auch verwegener Räuber lauern, so mag man durchaus froh sein, die Nacht in Sicherheit verbringen zu können. Wollte man damit aber erklären, warum sich das Haus so großer Beliebtheit erfreut, täte man den wackeren Wirtsleuten Unrecht.

Dem Gast, der seine Schritte den gepflasterten Seitenweg empor zum Tor des Gasthauses lenkt, wird schon bald auffal-

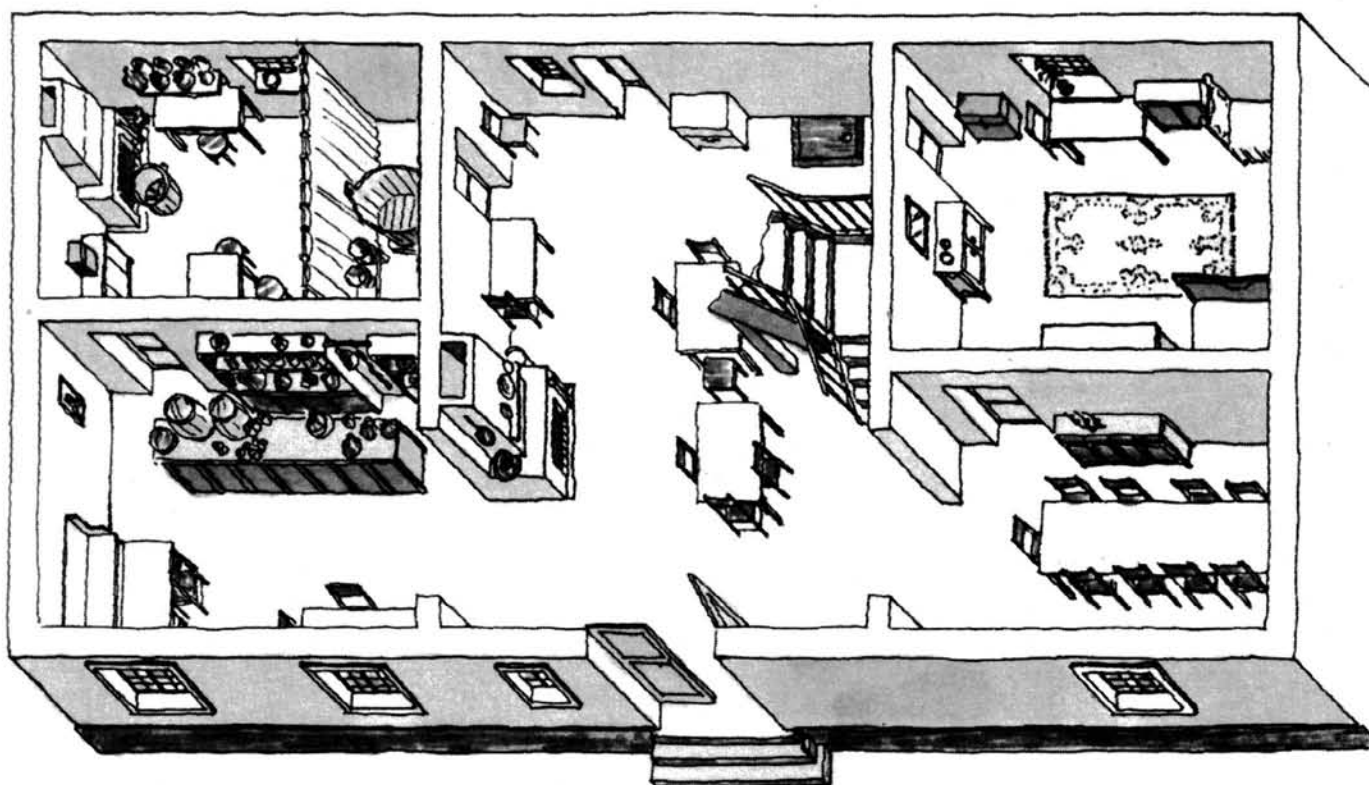
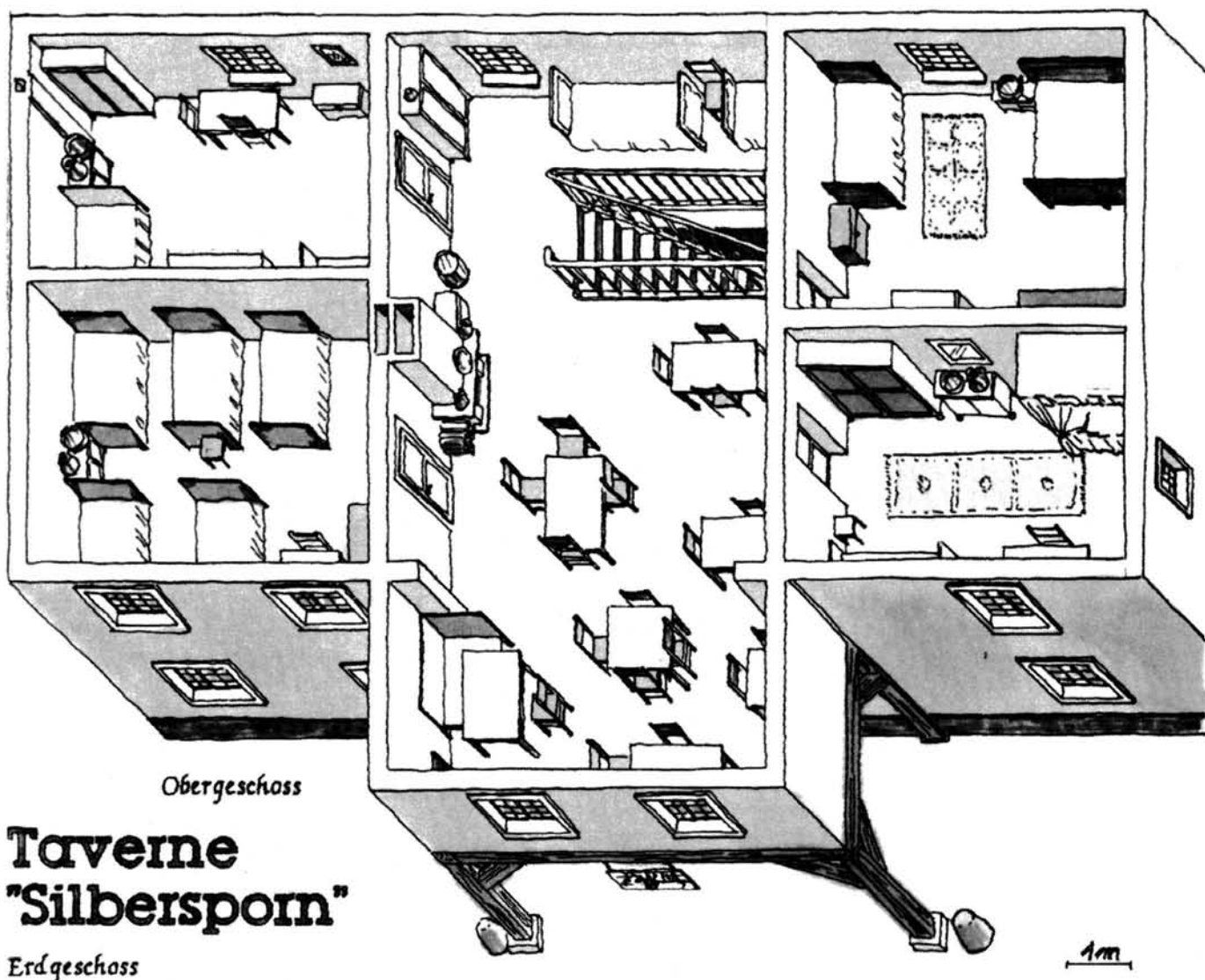
len, in welchem gepflegtem Zustand sich hier alles befindet. Das breite Tor ist bis zum Einbruch der Dämmerung geöffnet, spätere Gäste finden jedoch Einlaß durch den Torwächter. Ein Blick in den Hof bestätigt den angenehmen Eindruck: das Geviert ist mit malerischen Bäumen bestanden, welche zum größten Teil den Blick auf die Wirtschaftsgebäude verdecken und so geschickt den Blick des Ankömmlings auf das Hauptportal lenken.

Vor allem Reisende, die in einer Kutsche ankommen, werden die durchdachte Konstruktion des Gebäudes zu schätzen wissen, ermöglicht doch das vorspringende Obergeschoß, daß die aus einer Kutsche steigenden Gäste unbehelligt von Wind und Regen ins Haus gelangen können.

An der Tür wird man von einem Hausdiener empfangen, der nicht zuletzt darüber entscheidet, ob der Gast Einlaß findet - das Haus hat einen Ruf zu verlieren. Offensichtliches Gesindel und Lumpenpack werden abgewiesen, wenn nötig auch mit Nachdruck.

Drinne erwartet den Eintretenden eine behagliche, angenehme Atmosphäre; die Einrichtung vermittelt den Eindruck von Gutbürgerlichkeit, genau das Richtige für den reisenden Kaufmann. Weitgereisere Zeitgenossen mit spitzer Zunge mögen eher dazu neigen, das Ganze als spießbürgerlich zu bezeichnen, doch sei solchen Lästermäulern versichert: Zwar mögen die Feste in einer der berühmten Thorwaler Hafenschänken aufregender sein, eine Nacht im "Silbersporn" aber - und alle Mühsal des vorherigen Tages ist vergessen.

Der Hausdiener wird den Gast, nachdem dieser sein Begehrt vorgetragen hat, nach oben führen, denn hier befindet sich nicht nur eine große Halle, in der die Mahlzeiten eingenommen werden und in der man sich zu abendlicher Zerstreung trifft, sondern auch die einige Gästezimmer verschiede-



ner Größe und Ausstattung, je nach Geschmack und Anzahl der Gäste sowie selbstverständlich auch nach deren Geldbeutel. Das erste Zimmer rechter Hand nennt man übrigens das "Fürstenzimmer", hier soll einmal vor vielen Jahren die Fürstin von Rommily inkognito genächtigt haben, als sie vor ihrem gestrengen Vater davongelaufen war, um sich zu ihrem Geliebten nach Uhdenberg zu fliehen.

Alle Zimmer sind, unabhängig von der Preisklasse, sauber und garantiert "kleintierfrei", darauf wird hier streng geachtet. Eine Besonderheit des "Silbersporns" ist neben der für die ländliche Gegend außergewöhnlich guten Küche sicherlich das Bestreben des Wirtspaares, stets für die kurzweilige Unterhaltung der Gäste zu sorgen. Außer im Winter, wenn wegen der Kälte und des schlechten Zustandes der Straßen nur wenige Reisende ihren Weg in die Schänke finden, stellen sich an jedem Abend auswärtige Künstler ein: Musikanten, Jongleure und andere Artisten, anmutige Tänzerinnen und Tänzer, Illusionisten, Wahrsager und Sternendeuter, Geschichtenerzähler, ja manchmal sogar eine komplette Wanderbühne, die ihr Stück dann im Hof aufführt. Begabte, nicht zu exzentrische Vertreter dieser Künste sind hier immer gerne gesehen und werden teils sogar aus Baliho oder Trallop angeworben.

Der Gast schätzt diesen angenehmen Zeitvertreib sehr und dankt es dem Wirt mit Treue. Auch im Untergeschoß bieten sich Möglichkeiten zur Zerstreuung, beispielsweise findet sich hier der gut ausgestattete Ausschank mit Getränkespezialitäten aller Regionen. Nur bei wirklich ausgefallenen Speisereisen muß der Wirt passen. Was er nicht selbst brauen und destillieren kann, wird größtenteils von Kaufleuten, die hier regelmäßig verkehren, von den umliegenden Märkten herbeigeschafft. Ebenso steht es mit Zutaten für Speisen, die in der näheren Umgebung nicht zu bekommen sind.

Es ist für Übernachtungsgäste weniger üblich, sich im Erdgeschoß aufzuhalten, die Schankmagd serviert oben an den Tischen. So finden sich unten beim Tresen zumeist Durchreisende, die nur eine kurze Rast einlegen.

Gleich neben der Schankstube liegt die Küche, zu der Gäste normalerweise keinen Zutritt haben, es sei denn, sie wollten ein heißes Bad nehmen. Die Badestube, die dem staubbedeckten Wanderer die erhoffte Labsal bringt, ist durch einen Vorhang von der Küche abgeteilt. Des Weiteren befinden sich im Untergeschoß ein kleiner Saal, der

normalerweise von der Wirtsfamilie und den Bediensteten als Speiseraum genutzt wird. Gäste können ihn entweder für Besprechungen oder für geschlossene Gesellschaften nutzen. Ist das Haus einmal über alle Maßen voll belegt, kann hier jederzeit auch gegessen und geschlafen werden. Notbetten stehen bereit, man vergleiche diese mit jenen hinter dem oberen Treppengeländer, welche ebenfalls für solche Zwecke oder aber für Bedienstete gedacht sind.

Im hinteren Zimmer rechter Hand lebt das Wirtspaar mit seiner jüngsten Tochter. Die beiden älteren Kinder des Paares betreiben den an das Gasthaus angeschlossenen Wirtschaftshof mit ihren Ehegatten und ein paar Knechten und Mägden. Auch im Wohnhaus des Bauernhofes können bei Bedarf Gäste einquartiert werden. Außerdem befindet sich in den Nebengebäuden der Stall für die Reittiere der Gäste.

Preise: Eine Übernachtung pro Person: 3 S; inklusive Abendessen und Frühstück: 4 S; bei Sonderwünschen entsprechend mehr. Ein heißes Bad wird mit einem weiteren Silbertaler berechnet. Die Preise für Getränke und einzelne Mahlzeiten entnehmen Sie bitte der allgemeinen Preistabelle, auch hier gilt: "Es war schon immer etwas teurer einen besonderen Geschmack zu haben."

Jederzeit im Haus anzutreffen sind folgende Personen: der Wirt *Joschki Werbel*, 53 J., 1,75 m, untersetzt, dunkle Augen, Halbglatze, kurzer grauer Kinnbart - die Wirtin *Danissa Werbel*, 47 J., 1,78 m, schlank, grüne Augen, graubraunes, dünnes Haar - die jüngste Tochter *Thalina Werbel*, 12 J., 1,45 m, dünn, große, blaue Augen, blondes Haar - die *Köchin Fina*, 23 J., 1,70 m, rundlich, sehr scheu, blond, graue Augen, - der *Hausdiener Algar*, 44 J., 1,86 m, kräftige, beeindruckende Erscheinung, braunes Haar, Vollbart, braune Augen - die *Schankmagd Thelba*, 19 J., 1,78 m, hübsch, aufgeschlossen, schwarze Haare, grüne Augen - *Tuppo*, der Stallbursche, 25 J., 1,80 m, dunkles, wirres Haar, unstete dunkle Augen. Tuppo ist nur zu offensichtlich von den Göttern nicht gerade mit Klugheit gesegnet worden. Er ist aber ein gutmütiger Bursche und versteht sich gut auf Pferde, weshalb die Werbels ihn gerne in ihren Diensten haben.

Des weiteren leben sich auf dem Gut noch der älteste Sohn und die zweite Tochter der Werbels, ihre Ehegatten und deren Kinder sowie weitere sechs Leute, die für die Bewirtschaftung des Hofes zuständig sind. Von diesen werden die Gäste üblicherweise kaum etwas zu sehen bekom-

men, es sei denn, ein Überfall auf den Hof fände statt, dann werden sie tatkräftig bei der Verteidigung mithelfen.

In der Gaststube befinden sich zu fast jeder Zeit eine Handvoll mehr oder minder interessante Gäste. Es mag sich dabei zumeist um harmlose Händler handeln, bisweilen wird sich jedoch auch einmal ein geschickt verkleideter Dieb unter die Gäste (oder die auftretenden Künstler) mischen. Für eine interessante Geschichte oder einen kleinen Auftrag wird der eine oder andere sicherlich gut sein. Weitere Verwicklungen, falls Sie Ihren Helden durchaus keine wohlverdiente Pause gönnen wollen, ergeben sich möglicherweise durch Tuppo, der eine gewisse Hingabe zu auffälligen Gegenständen der Gäste hat, wie z.B. zu außergewöhnlichen Waffen, Schmuckstücken etc. In einem günstigen Moment wird er versuchen diese an sich zu bringen, nicht ohne vorher den Gegenstand vor den Augen der Helden ausgiebig bewundert zu haben.

Er wird den Gegenstand irgendwo im Stall verschwinden lassen. Wenn man ihn danach fragt, wird er sich schnell in Widersprüche verwickeln.

Um es den Helden aber nicht allzu leicht zu machen, sollten unmittelbar zuvor ein paar Kaufleute oder andere Gäste ebenfalls ihr Interesse an dem guten Stück bekunden und es sogar erwerben wollen. Diese "verdächtigen" Gesellen sind dann selbstverständlich nach dem Verschwinden des Gegenstandes abgereist.

Vielleicht ergeht es Ihren Helden ja ebenso wie unserem Krieger, der erst einige Meilen wuschraubend den Händlern nachsetzte und sich bei ihnen eine saftige Abreibung holte, bevor er sich dem wahren Schuldigen zuwandte. Eine andere "hübsche" Überraschung wäre sicherlich ein nächtlicher Überfall von Banditen, immer gut für eine aufregende Nacht. Ansonsten kann ich es Ihren Abenteurern nur ans Herz legen, einmal nach einem turbulenten Abenteuer (oder vor einem?) im "Silbersporn" Halt zu machen. Nach all den Orks, Goblins, Ogern und was weiß ich, was da sonst noch alles heutzutage auf den Straßen herumlungert und einer ehrlichen Seele den Frieden neidet, wird dies sicherlich ein angenehmer entspannter (wenn auch ein wenig langweiliger) Abend in gepflegter Umgebung. Schließlich ist so ein friedlicher Abend für einen siredgewohnten Helden doch einmal etwas ganz Besonderes.

Michelle Melchers