

Herbergen

Grundbeschreibung

Was sehen die Helden, wenn sie das Gasthaus betreten? Welches Merkmal macht diesen Ort unverwechselbar? Mit einigen wenigen Würfelwürfen kann hier ein individuelles Gasthaus erstellt werden. Zum Namen und zum Angebot geben die nachfolgenden Unterkapitel Aufschluss.

Gasthaustyp (1W)

- 1-2 arm
- 3-4 durchschnitt
- 5-6 edel

Standort (1W)

- 1 Stadtzentrum
- 2 Stadtrand
- 3 Vorstadt
- 4 Dorf
- 5 Straße/Weg
- 6 Wildnis

Anzahl Wirtsleute (1W)

- 1-4 einer
- 5-6 zwei

Besonderheiten (1W, 1W, 1W)

- 1-3, 1-3, 1 Tierkopf, Geweihe
- 2 Talismane
- 3 Monsterschädel
- 4 rustikale Einrichtung
- 5 Wandteppiche
- 6 edle Möbel
- 4-6, 1 exotische Möbel
- 2 niedrige Decke
- 3 hohe Decke
- 4 Mosaik
- 5 Wandmalereien
- 6 bunt bemalt
- 4-6, 1-3, 1 Muster
- 2 abgetrennte Sitzecken
- 3 Gewölbe
- 4 Musiker oder Tänzer
- 5 Arbeitsgegenstände als Verzierung
- 6 exotisches Artefakt in Raummitte
- 4-6, 1 edel verzierte Feuerstelle
- 2 verzierte Tragbalken
- 3 Fußboden aus fremden Steinen
- 4-5 exotische Bedienung
- 6 magische Bedienstete

Atmosphäre (2W)

Jedes Gasthaus hat eine besondere Atmosphäre. Natürlich gibt es auch wildere oder sanftere Tage. Diese Tabelle kann einen Hinweis geben, wie das Gasthaus bei der Bevölkerung wahrgenommen wird oder wie die Helden es beim ersten Betreten wahrnehmen. Für bessere Gasthäuser rechne + 2 auf den Wurf, für edle Gasthäuser +4. Hier benimmt man sich in der Regel gesittet.

- 2 Laut, derbe, zotige Witze
- 3 Kneipenschlägereien, dunkle Geschäfte
- 4 Lieferengpässe, wenige Kunden
- 5 Duster, Flüstern, Schicksalsgeschichten
- 6 Belebt und urig, zechende Gäste
- 7 Etwas langweilig
- 8 Viele Geschichten und Anekdoten
- 9 Optimistisch, wirtsch. Aufbruchstimmung
- 10 Herzlich und offen, familiär
- 11 Angenehm und ruhig
- 12 bekannt für Feste... und Katerfrühstück
- 13 Ruhig und gesittet
- 14 geordnet und flink
- 15 stilvoll, individuell
- 16 Königlich wie am Hofball

Gasthausnamen

Der Name verleiht einem Gasthaus bereits einen Charakter. Die folgenden Tabellen helfen, schnell einen individuellen Gasthausnamen zu erstellen. Dabei wird zuerst gewürfelt, auf welche Weise die Wortbestandteile des Namens (Adjektive und Nomen) angeordnet sind. Dann werden die einzelnen Namensbestandteile auf der jeweiligen Tabelle erwürfelt. Aus diesen Bestandteilen kann nun ein gut klingender Titel für das Gasthaus geformt werden.

Namensstruktur (1W)

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Nomen
z.B. Zum Reiter | 5 | Nomen und Adjektiv + Nomen
z.B. Der Ritter und sein treues Ross |
| 2 | Adjektiv + Nomen
z.B. Zum fröhlichen Hirsch | 6 | Adjektiv + Nomen und Adjektiv + Nomen
z.B. Goldener Kelch und hölzerner Löffel |
| 3 | Nomen und Nomen
z.B. Schwert und Schild | | |
| 4 | Nomen Verhältniswort Nomen
z.B. Die Maus im Fass | | |

Adjektive

(1W, 1W, 1W)

- | | | | | | | | | |
|---------|---|-----------------|---------|---|-----------|----|---|----------------|
| 1-3, 1, | 1 | verwirrt | 5, | 1 | reich | 3, | 1 | zaubernd |
| | 2 | traurig | | 2 | arm | | 2 | kämpfend |
| | 3 | weinend | | 3 | geizig | | 3 | reisend |
| | 4 | lachend | | 4 | großzügig | | 4 | singend |
| | 5 | lustig | | 5 | edel | | 5 | verloren |
| | 6 | fröhlich | | 6 | nackt | | 6 | wiedergefunden |
| 2, | 1 | klug | 6, | 1 | Gold | 4, | 1 | verborgen |
| | 2 | gelehrt | | 2 | Silber | | 2 | verwunschen |
| | 3 | weise | | 3 | Bronze | | 3 | fliegend |
| | 4 | fleißig | | 4 | Kupfer | | 4 | heimlich |
| | 5 | dumm | | 5 | Eisen | | 5 | mutig |
| | 6 | faul | | 6 | Ehern | | 6 | feige |
| 3, | 1 | wütend | 4-6, 1, | 1 | Stein | 5, | 1 | rot |
| | 2 | sanft | | 2 | Holz | | 2 | blau |
| | 3 | schreiend | | 3 | lebendig | | 3 | gelb |
| | 4 | töricht | | 4 | tot | | 4 | grün |
| | 5 | stumm/schweigen | | 5 | strahlend | | 5 | violett |
| | 6 | still | | 6 | düster | | 6 | braun |
| 4, | 1 | kalt | 2, | 1 | elfisch | 6, | 1 | schwarz |
| | 2 | heiß | | 2 | zwergisch | | 2 | weiß |
| | 3 | groß | | 3 | echsich | | 3 | grau |
| | 4 | klein | | 4 | orkisch | | 4 | lieblich |
| | 5 | hungrig | | 5 | alt | | 5 | gut |
| | 6 | durstig | | 6 | jung/neu | | 6 | böse |

Nomen

(1W, 1W, 1W)

1-2, 1,	1	Mann/Frau	3-4, 1,	1	Katze/Löwe	5-6, 1,	1	Schwert
	2	Knabe/Maid		2	Hund/Wolf		2	Axt
	3	Knecht/Magd		3	Maus/Wiesel		3	Bogen
	4	Wirt/Wirtin		4	Pferd/Esel		4	Speer
	5	Kaufmann/-frau		5	Fuchs/Dachs		5	Keule
	6	Tänzer/Tänzerin		6	Hase/Bär		6	Lanze
2,	1	Krieger	2,	1	Hirsch/Reh	2,	1	Schild
	2	Zauberer		2	Einhorn		2	Helm
	3	Jäger		3	Pegasus		3	Handschuh
	4	Barde		4	Greif		4	Stiefel
	5	Druide		5	Drache/Wyver		5	Hemd
	6	Seemann/-frau		6	Lindwurm		6	Hose
3,	1	Priester	3,	1	Basilisk	3,	1	Pfanne
	2	Mönch/Nonne		2	Mantikor		2	Topf
	3	Ritter/Rittfrau		3	Naga		3	Herd
	4	Bote		4	Oger		4	Fass
	5	Weiser/Gelehrter		5	Sphinx		5	Kessel
	6	Abenteurer		6	Troll		6	Flasche
4,	1	Baron	4,	1	Adler/Falke	4,	1	Krug/Humpen
	2	Graf		2	Eule/Uhu		2	Kelch
	3	Herzog		3	Storch/Reiher		3	Teller
	4	König		4	Amsel/Drossel		4	Schöpfkelle
	5	Kaiser		5	Fink/Star		5	Löffel
	6	Held		6	Geier/Huhn		6	Messer
5,	1	Soldat	5,	1	Forelle/Lachs	5,	1	Lyra/Leier
	2	Sergeant		2	Hecht/Barsch		2	Trommel
	3	Feldmeister		3	Flunder/Butt		3	Horn
	4	Gaukler		4	Aal/Wels		4	Glocke
	5	Streuner		5	Karpfen/Barbe		5	Hammer
	6	Dieb		6	Makrele/Hering		6	Laterne
6,	1	Tor/Narr	6,	1	Sonne	6,	1	Eiche/Ulme
	2	Glückspilz		2	Mond		2	Buche/Linde
	3	Pechvogel		3	Stern		3	Tanne/Kiefer
	4	Zentaur		4	Komet		4	Wald/Aue
	5	Riese/Zyklop		5	Donner/Blitz		5	See/Furt
	6	Minotaurus		6	Sturm		6	Berg/Tal

Angebote

Unweigerlich werden die Spieler natürlich nach den Schlafplätzen, Speisen und Getränken des Gasthauses fragen. Um darzustellen, das jedes Gasthaus der Fernen Reiche etwas anders ist, kann mit folgenden Tabellen schnell ein individuelles Angebot erwürfelt werden. Ein Gasthaus sollte in etwa 2+W3 Speisen im Angebot haben. Jede Speise kann mit den entsprechenden Tabellen individuell kreiert werden.

Unterkunft (1W)

Je besser eine Herberge ist, umso mehr Schlafmöglichkeiten bietet sie. Eine arme Herberge bietet nur eine Möglichkeit. Würfle für durchschnittliche Herbergen ein weiteres Mal und für luxuriöse Herbergen zwei weitere Male. Ziehe dabei bei jedem zusätzlichen Wurf nach dem ersten 1 vom Ergebnis ab. Ergebnisse von weniger als 1 gelten als 1.

Arm

- 1 Bänke im Schankraum
- 2-3 Strohmatte vor dem Herd/Ofen
- 4-5 Pritschen im Gemeinschaftsraum
- 6 Pritschen im Schlafsaal

Durchschnitt

- 1 Pritschen im Schlafsaal
- 2-3 Betten im Schlafsaal
- 4-5 4-Bett-Zimmer
- 6 Doppelzimmer

Luxuriös

- 1 4-Bett-Zimmer
- 2-3 Doppelzimmer
- 4-5 Einzelzimmer
- 6 Suite

Art der Speise (1W)

- | | | | |
|---|----------------|---|---------|
| 1 | Suppe | 4 | Braten |
| 2 | Geschnetzeltes | 5 | Püree |
| 3 | Eintopf | 6 | Auflauf |

Zubereitung (1W, 1W)

- | | | | |
|--------|-----------|--------|-----------|
| 1-3, 1 | gedünstet | 4-6, 1 | geschmort |
| 2 | gebacken | 2 | gekocht |
| 3 | gebraten | 3 | gekocht |
| 4 | gebraten | 4 | pochiert |
| 5 | frittiert | 5 | gedämpft |
| 6 | gegrillt | 6 | geröstet |

Hauptzutat (1W, 1W)

Arm

- | | | | |
|--------|---------------|---|---------------|
| 1-2, 1 | Bohnen/Linsen | 4 | Rettich/Lauch |
| 2 | Kohl | 5 | Zwiebeln |
| 3 | Kürbis | 6 | Pilze |
| 3-4, 1 | Rattenfleisch | 4 | Makrelen |
| 2 | Stockfisch | 5 | Essigwurst |
| 3 | Meeresfrüchte | 6 | zähes Fleisch |
| 5-6, 1 | Eier | 4 | Hartkäse |
| 2 | Quark | 5 | Salat |
| 3 | Schafskäse | 6 | Gurken |

Besser

- | | | | |
|--------|----------------|---|--------------|
| 1-2, 1 | Schwein | 4 | Sülze |
| 2 | Ziege | 5 | Hase |
| 3 | Hammel | 6 | Huhn |
| 3-4, 1 | Krabbe/Garnele | 4 | Pökelfisch |
| 2 | Forelle | 5 | Aal |
| 3 | Butt/Scholle | 6 | Hecht/Barsch |
| 5-6, 1 | Nudeln | 4 | Kartoffeln |
| 2 | Oliven | 5 | Weichkäse |
| 3 | Beeren | 6 | Walnüsse |

Edel

Die Werte gelten für Inland. An der Küste oder größeren Gewässern (Seen, Flüsse) ersetze 3-4 beim ersten Würfel durch 3 und 5 beim ersten Würfel durch 4-5, um die erhöhte Verfügbarkeit von Fisch darzustellen.

- | | | | |
|--------|---------------|---|--------------|
| 1-2, 1 | Rind | 4 | Truthahn |
| 2 | Schaf | 5 | Pökelfleisch |
| 3 | Schinken | 6 | Wildbret |
| 3-4, 1 | Gans | 4 | Fasan |
| 2 | Wachtel | 5 | Rebhuhn |
| 3 | Wildgeflügel | 6 | Ente |
| 5, 1 | Karpfen | 4 | Salm |
| 2 | Feuerkopf | 5 | Hummer |
| 3 | Lachs | 6 | Austern |
| 6, 1 | Straußeneier | 4 | Ammernzungen |
| 2 | Bärenschinken | 5 | Paprika |
| 3 | Purpurmeise | 6 | Fabelwesen* |

* Fabelwesen (Einhörner, Cocatrice, Harpyen usw.) sind extrem exquisite und seltene Speisen und der Preis erhöht sich hier definitiv beträchtlich. Wenn erhältlich, so kosten solche Speisen mindestens 100 Kupferstücke.

Gewürze (1W)

Gerichte können die besondere Note eines bestimmten Gewürzes enthalten. Hierbei ist es auch möglich, dass Gewürze aus niedrigeren Kategorien verwendet werden (einfach mit W2 oder W3 auswürfeln).

Arm

1	Petersilie	4	Oliven
2	Basilikum	5	Fenchel
3	Minze	6	Knoblauch

Besser

1	Pfeffer	4	Paprika
2	Kokos	5	Moosbeere
3	Süßmoos	6	Nelkenöl

Edel

1	Zimt	4	Lorbeer
2	Currymischung	5	Muskatnuss
3	Kakao/Vanille	6	Blumenpfeffer

Dessert (1W)

Für Torten und Kuchen kann zusätzlich ein weiteres Dessert als Backzutat erwürfelt werden (z.B. Obstkuchen, Nusstorte usw.). Obst und Beeren können als Kompott oder Mus oder in ganzen Stücken gereicht werden.

Arm

1-3	Obst	4-6	Röstkastanien
-----	------	-----	---------------

Besser

1	Obst	4	Röstkastanien
2	Beeren	5-6	Hefekuchen
3	Walnüsse		

Edel

1	Sahnetorte	4	Kandierte Früchte
2	Hefekuchen	5	Gewürzkuchen
3	Honigkuchen	6	Gezucker. Röstnüsse

Preis der Speisen

Die Preisangaben sind ungefähre Richtwerte.

Arm: 1 + 1W3 \$

Besser: 5 + 1W \$

Edel: 20 + 3W \$

Sehr Edel: 50 + 3W \$

Rationen für den Weg

In jedem Gasthaus können kleine Reiserationen aus Brot, etwas Fleisch, Käse, Eiern, Suppenkräutern usw. erworben werden.

Einfach: 2 \$

Teuer: 20 \$

Besser: 8 \$

Eisern: 3\$

Getränke (1W bzw. 2W)

Wasser ist in allen Gasthäusern kostenlos zu bekommen. Ansonsten verkaufen Gasthäuser in etwa 4 + 1W Sorten. Für arme und bessere Gasthäuser wirf 1W, für edle Gasthäuser 2W. Edle Gasthäuser können zudem 2 Getränke aus der Liste exquisiter Getränke anbieten. Wirf hierfür je 1W.

Arm

1	Örtliches Bier	4	Kwasz (Brotbier)
2	Dinkelbier	5	Bitterwein
3	Kräutertee	6	Ziegenmilch

Besser

1	Bitterbier	4	Weiß-/Rotwein (billig)
2	Seemost	5	Beer-/Fruchtschnaps
3	Aromatee	6	Kuhmilch

Edel

2	Weiß-/Rotwein (fein)	8	Rosé
3	Dattel-/Reiswein	9	Beerenwein
4	Eichenschnaps	10	Honigwein
5	Kirschwein	11	Kartoffelschnaps
6	grüner Tee	12	schwarzer Tee
7	Obstsäfte		

Exquisit

1	Schaumwein	4	Kakao/Aromamilch
2	Punsch	5	feiner Tee
3	Likör	6	Hochlandtee

Marktbuden

Anzahl Händler (1W)

- 1-4 einer
- 5-6 zwei

Stand (1W)

- 1 Waren auf Boden/Haufen
- 2 Marktkarren
- 3 Zelt
- 4 Marktstand
- 5 Fässer und Kisten
- 6 Fester, verschließbarer Stand

Ordnung (1W)

- 1 sehr aufgeräumt
- 2-5 durchschnittliche Ordnung
- 6 chaotisch

Nachbarschaft (2W)

- 2 Statue
- 3 Brunnen
- 4 Monument
- 5-9 nichts besonderes
- 10 Baum
- 11 Pfütze, Loch oder ähnliches
- 12 Pranger, Schutt oder ähnliches

NPC

Geschlecht (1W)

- 1-3 männlich
- 4-6 weiblich

Alter (2W)

- 2-3 ältere Jugendliche
- 4-7 junge Erwachsene
- 8-10 ältere Erwachsene
- 11-12 Senioren

Volk (1W)

Falls etwas über das aktuelle Setting bekannt ist, kann erwürfelt werden, ob der NPC der vorherrschenden Kultur angehört oder einen anderen Hintergrund besitzt. Standardmäßig kann die vorherrschende Kultur auch „Menschen“ sein.

- 1-4 vorherrschende Kultur der Kampagne
- 5-6 andere Kultur (besondere Herkunft)

Besondere Herkunft (1W, 1W)

- 1-2, 1 Ziegenmensch
- 2 Wolfsmensch
- 3-4 Ork
- 5-6 Halbling
- 3-4, 1 Echsenmensch
- 2 Katzenmensch
- 3 Riese
- 4-5 Zwerg
- 6 Vogelmensch
- 5-6 1-2 Mensch
- 3-4 Elf
- 5 Gnoll
- 6 ungewöhnliches Volk

Aussehen (1W)

- 1 sehr attraktiv
- 2 attraktiv
- 3-4 durchschnittlich
- 5-6 mäßig attraktiv

Besonderheiten (1W, 1W, 1W)

- 1-3, 1-3, 1-2 Größe (1-3 große, 4-6 klein)
- 3-4 Masse (1-3 schlank, 4-6 dick)
- 5 Hände oder Füße
- 6 Verletzung oder Narbe
- 4-6, 1 Brust oder Oberkörper
- 2 Hintern oder Schweif (Tiermenschen)
- 3-4 Augen
- 5-6 Nase
- 4-6, 1-3, 1 Ohren oder Hörner (Tiermenschen)
- 2-3 Mund
- 4 Wangen
- 5-6 Kinn oder Bart
- 4-6, 1 Arme
- 2-3 Beine
- 4-5 Haare
- 6 Stimme

Hautton (1W)

- 1 dunkler als gewöhnlich
- 2-3 gebräunt
- 4-5 gewöhnlich
- 6 heller als gewöhnlich

Haar- oder Fellfarbe (3W)

- 3 Blauschwarz
- 4-6 Schwarz
- 6-7 Blond
- 8 Rotbraun
- 9 Hellbraun
- 10-11 Braun
- 12-13 Dunkelbraun
- 14 Grau
- 15 Rotblond
- 16 Karottenrot
- 17 Goldblond
- 18 Weißblond

Augenfarbe (3W)

- 3 Violett
- 4 Schwarz
- 5 Eisblau
- 6 Grau
- 7-8 Blau
- 9-11 Braun
- 12 Haselnussbraun
- 13 Grün
- 14 Dunkelblau
- 15-16 Dunkelgrün
- 17 Golden
- 18 2 verschiedene Augenfarben

Gesinnung (2W)

- 2 hart, gesetzestreu, egoistisch
- 3 hart, gesetzestreu, altruistisch
- 4 sanft, gesetzestreu, egoistisch
- 5 sanft, gesetzestreu, altruistisch
- 6 gemäßigt, gesetzestreu
- 7 gemäßigt
- 8 gemäßigt, eigenwillig
- 9 hart, eigenwillig, altruistisch
- 10 hart, eigenwillig, egoistisch
- 11 sanft, eigenwillig, altruistisch
- 12 sanft, eigenwillig, egoistisch

Auftreten (1W, 1W)

- 1-2, 1 schüchtern
- 2 ruhiges Gemüt
- 3 verwirrt
- 4 lustig
- 5 zutraulich, flirtend
- 6 zotig
- 3-4, 1 charmant und elegant
- 2 redet sehr schnell
- 3 redet sehr langsam
- 4 benutzt eine Formulierung sehr oft
- 5 majestätisch, gehoben
- 6 rational und ernst
- 5-6, 1 lebensfroh und optimistisch
- 2 laut
- 3 bedrängend, aufdringlich
- 4 ungeduldig
- 5 listig, verschlagen
- 6 pessimistisch

Hintergrund (1W)

- 1-2 Ja (Besonderer Hintergrund)
- 3-6 Nein

Besonderer Hintergrund (1W, 1W)

Diese Merkmale sind für die meisten Händler eher weniger geeignet, können aber z.B. einem Wirt mehr Tiefe verleihen.

- 1-2, 1 zweifelhafter Ruf
- 2 hoch angesehen
- 3 für sein Können bekannt
- 4 ehemaliger Adliger
- 5 ehemaliger Landstreicher
- 6 Verbannter/Flüchtling
- 3-4, 1 ehemaliger Abenteurer
(1W: 4 Karten, 5 Artefakte, 6 Monsterteil)
- 2 ehemaliger Soldat
(1W: 3 Rüstungen, 4 Schilde, 5 Waffen, 6 Helme)
- 3 ehemaliger Priester
(1W: 5 heilige Aura, 6 Insignien)
- 4 Angehöriger eines Geheimkultes
- 5 vom Pech verfolgt
- 6 vom Glück verfolgt
- 5-6, 1 Naturverbunden
- 2 guter Sänger/Erzähler
- 3 ehemaliger Handwerker
- 4 kriegsversehrt
- 5 Haustier
(1W: 1-4 normal, 5-6 exotisch)
- 6 Doppelidentität