



# ZUFALLSGENERATOR

## FÜR CAERAS GASTHÄUSER UND TAVERNEN

SL-HILFE VON WAYLANDER

Neben monsterverseuchten Dungeons sind Gasthäuser, Tavernen, Kneipen, Schenken, Kaschemmen, Lokale und Bars Orte, an denen sich SC am liebsten aufhalten. Hier treffen sie auf Auftraggeber, lernen neue Gruppenmitglieder kennen, erhalten wichtige Informationen oder entspannen sich einfach bei einem Bier und erzählen von ihren Abenteuern. Der SL kann die Tabellen verwenden, um Gasthäuser Caeras schnell mit ein wenig Leben zu füllen.

### **Beispiele für ausgewürfelte Gasthäuser:**

#### **Zum Krug (Dorfschenke)**

In der beschaulichen Schenke ist ein Tisch mit 3 Soldaten besetzt und in der Ecke sitzt ein einzelner Kräuterhändler.

#### **Zum Schnellen Pony (Raststation an der Straße nach Westheim)**

In der Gaststätte sind 4 Tische besetzt. An zwei Tischen sitzen einige freiländer Händler (an einem 2 am anderen 3). Etwas abseits sitzt ein einzelner Kräuterhändler. An einem weiteren Tisch hat sich ein Fuhrmann niedergelassen. Die Händler vertreiben sich die Zeit mit Würfelspiel.

#### **Der Blaue Wal (Hafenkneipe in Sturmklippe am Abend)**

In der Schankstube sitzen an einem Tisch 3 Seeleute und unterhalten sich lautstark. Grölend trinken an

einem andern Tisch 3 Milizwerber. Am Nebentisch sitzen 2 Waldelfen, die sich offenbar auf einer Handelsreise befinden. An zwei weiteren Tischen sitzt je ein Kräuterhändler. In einer dunklen Ecke verbergen sich 2 zwielichte Gestalten im Schatten. Zwei weitere finstere Gestalten flüstern in einer anderen Ecke miteinander. Hinter den Tresen steht ein Elf, der die SC beim Eintreten willkommen heißt. Im Laufe des Abends betrinkt sich einer der Kräuterhändler völlig. Er nervt die SC damit, dass er ihnen unbedingt erzählen muss, wie seine Frau mit seinem ganzen Geld durchgebrannt ist. Da gesellen sich die 3 Werber zu den SC und beginnen von dem glorreichen Leben bei der Miliz zu berichten ...

#### **Kleine Kneipe ohne Namen abseits der Straße am Vormittag**

Keine Gäste

#### **Das Auswürfeln eines Gasthauses erfolgt folgendermaßen:**

1. Anzahl der Gästewürfe festlegen
2. Gäste mit 2W20 plus evtl. Zuschlag auswürfeln (Größerer Ort/Handelsroute+5, Stadt+15)
3. Bei Ereignis oder Tavernenspiel werden diese in der entsprechenden Tabelle auswürfeln
4. Gegebenenfalls zusätzliche Gästewürfe ausführen



## ANZAHL DER GASTWÜRFEL

ART DES GASTHAUSES	ANZAHL DER GÄSTEWÜRFEL
Dorfschenke, kleine Kneipe	2
Raststation auf Handelsroute	3
Hafenkneipe	4
Gasthaus, Schenke, Taverne	3
Gasthaus in einer Stadt	+1
Gasthaus in einer Hauptstadt	+2
Hauptgeschäftszeit (Abendstunde)	+1
Keine Geschäftszeit (Vormittag, Früher Nachmittags)	-1
Beliebter Treffpunkt	+1
Gute Lage (Hauptplatz, Markt, Hauptstraße, etc.)	+1
Gasthaus liegt abgeschieden	-1
Wurfergebnis: Ereignis ausgewürfelt (siehe 24-28)	+1
Wurfergebnis: Tavernenspiel (siehe 29-32)	+2
Wurfergebnis: „Schönes Serviermädchen“ (siehe 33)	+2
Wurfergebnis: „Wirt gehört einem nichtmenschlichem Volk an“ (siehe 44)	+1

# GÄSTE

WURF 2W20*	ANWESENDE	BEMERKUNG
2-5	Bauern**	In Dörfern/Städten an Küsten oder Flüssen können hier auch wahlweise Fischer anwesend sein.
6	Jäger**	
7	Dorfvorsteher	Bürgermeister, Dorfschulze, Gemeindeoberhaupt
8-9	Feld- bzw. Lohnarbeiter**	Bei PW:5 sind sie streitlustig und versuchen eine Schlägerei mit anderen Anwesenden zu beginnen.
10-12	Knechte und Mägde**	
13	Priester	Je nach Region ein Priester der örtlichen Hauptgottes.
14	Hausierer	Handelt mit Kleinwaren und Gebrauchsgegenständen.
15-16	Soldaten/Miliz/Stadtgarde**	Je nach Ortsgröße und Region
17-19	Handwerker**	Nochmals für jeden Handwerker auswürfeln: 1-2:Bäcker, 3-4:Fleischer, 5-6:Gerber, 7-8:Grobschmied, 9-10:Hufschmied, 11-12:Müller, 13-14: Schneider, 15-16:Schuster, 17-18:Waffenschmied, 19-20:Zimmermann
20	Kräuterhändler	
21	Werber für Miliz**	Bei PW:8 versuchen sie die SC anzuwerben.
22-23	Fuhrmänner**	
24-28	<b>Ereignis</b>	Ereignis auswürfeln und 1 zusätzlicher Gästewurf.
29-32	<b>Tavernenspiel</b>	Tavernenspiel auswürfeln und 2 zusätzlich Würfe für Gäste.
33	Schönes Serviermädchen	Die meisten der Gäste versuchen mit dem Mädchen zu flirten. Bei PW8 regiert ein anderer Gast eifersüchtig auf die SC; 2 zusätzliche Gästewürfe.
34-35	Reisende Händler**	Händler aus der Region
36-37	Seeleute/Wanderhandwerker**	In Küstenstädten sind Seeleute anwesend, ansonsten nochmals für jeden Wanderhandwerker auswürfeln: 1-4:Flickschuster, 6-10:Schmied, 11-15:Schneider, 16-20:Zimmermann
38	Priester auf Wallfahrt	Gott auswürfeln: 1-2:Artenas, 3:Carmos, 4:Eljak, 5-6:Hefrach, 7-11:Helia, 12:Lorr, 13-14:Mayra, 15-16:Pantor, 17-18:Rumen, 19-20: Varos
39-41	Entfernte Reisende**	<i>Herkunft:</i> 1-2:Bergzwerge, 3-4:Fjordinger, 5-6:Hellwelter (Auswürfeln: Aensteiner, Caern, Fahlstepper, Nordeker), 7-8:Kait (Auswürfeln: Kaiserlicher, oder Rebell), 9-10: Nafuri, 11-12:Vandria, 13-14:Waldelfen, 15-16:Wyndländer, 19-20:Zasar <i>Art der Reisegruppe:</i> 1-3:Adliger mit Gefolge; 4-8:Krieger/Söldner/Paladine; 9-15:Reisender Händler; 16-17:Zauberwirker mit Begleiter; 18-20:Diplomaten
42	Abenteurergruppe**	Bei Bedarf die einzelnen Helden auswürfeln: 1-8=Krieger, 9-12=Späher, 13-16=Heiler, 17-18=Zauberer, 19-20=Schwarzmagier
43	Exotische Reisende	1-2:Kampfmönch aus Kait, 3-4:Wildelfen**, 5-6:Schwarzmagier aus Giliat (PW:4 in Begleitung eines Teufelchens), 7-8:Druide mit Vertrautem (Wolf, Rabe, Kröte, Frettchen oder Eichhörnchen), 9-10:Narrländer mit seltsamen Apparaturen und Phiolen, 11-12: Mardossani (Maskenvolk), 13-14:Jödländer** (Keiner weiß was sie hier machen und niemand versteht ihre Sprache), 15-16:Umbar Barbaren**, 17-18:Hilaner Gelehrte auf Bildungsreise**, 19-20:Wüstenzwerge**
44	Der Wirt gehört einem nichtmenschlichem Volk an	Auswürfeln: 1-8:Zwerg, 9-14:Gnom, 15-18:Halbling, 19-20:Elf; 1 zusätzlicher Gästewurf
45	Auftraggeber	Nebenquest: z.B. Zufallsdungeon 2 Go auswürfeln
46	Straßenschläger**	Bei PW:12 versuchen sie eine Schlägerei mit anderen Anwesenden zu beginnen.
47-49	Zwielichtige Gestalten**	
50	Gassner***	
51	Alchimist	
52	Duldgnome**	
53	Würdenträger/"Wichtige Persönlichkeiten"	1-6:Adliger mit Leibwächter**, 7-9: Kanzleiangestellter**, 10-14:Patrizier **, 15-18:Stadträte**, 19-20:Bürgermeister
54-55	Liebespaar	Bei PW:8 ist es ein heimliches Liebespaar und wird von 1-5:Ehemann, 6-10:Ehefrau, 11-15:Vater des Mädchens, 16-20:Nebenbuhler überrascht.

\* Auf den Gästewurf werden folgende Zuschläge angewandt: **Dorf +0; Größerer Ort, Kleinstadt** oder an einer **Handelsroute +5; Stadt +15**

\*\* Die **Anzahl der Gäste** entspricht einem besetzten Tisch mit 1-5 Personen (1-3=1; 4-8=2; 9-13=3; 14-17=4; 18-20=5).

\*\*\* Da Halblinge sehr gesellig sind, wird die Anzahl wie bei \*\* beschreiben ausgewürfelt und dann verdoppelt.

## EREIGNISSE

WURF W20	EREIGNIS	BEMERKUNG
1-2	Gepanschtes Bier	Das Bier schmeckt seltsam bis ungenießbar.
2-3	Taschendieb	Ein Taschendieb versucht die SC zu bestehlen.
4-5	Musikalische Darbietung	Im Gasthaus sind Barden, Säger oder Musikanten anwesend und sorgen für eine Spende für Unterhaltung.
6	Geschichten- oder Legendenerzähler	Ein Erzähler unterhält die Gäste für eine Spende (Der SL kann in den Erzählungen Informationen für die SC einflechten. z.B. eine legendäres Monster in dem Dungeon, dass die SC aufzusuchen gedenken).
7	Leichtes Mädchen	Ein auffällig gekleidetes und geschminktes Mädchen spricht einen SC an.
8	Ungeziefer im Essen	Im Essen finden sich Kakerlaken, tote Mäuse oder ähnliches.
9-10	Schlägerei	Ein Streit eskaliert. Es kommt zu einer Massenschlägerei.
11-12	Betrunkenere	Ein Gast ist sturzbetrunken. Er 1-5:pöbelt die SC an, 6-10:erzählt seine rührselige Lebensgeschichte, 11-15:singt lauthals oder 16-20:übergibt sich über einen SC.
13	Spezialschnaps	Der Wirt hat einen selbstgebrannten hochprozentigen Schnaps und bietet ihn den SC an. Bei einer Misslungenen KÖR+HÄ Probe haben die SC am nächsten Tag einen Malus von -1 auf AGI wegen Kopfschmerzen.
14	Verdorbenes Essen	Probe auf Krankheit trotzen, ansonsten -1 auf ST, GE und BE für den nächsten Tag.
15-16	Informant	Ein Mann will den SC Informationen verkaufen. Diese können mit der Örtlichkeit, dem vor ihnen liegenden Weg oder mit ihrer Aufgabe zu tun haben.
17	Hehlerware	Den SC wird Diebesgut (z.B. ein Rubinring oder ein verzierter Dolch) zum Kauf angeboten. Dies bringt unter Umständen später Schwierigkeiten.
18	Überhöhte Preise	Der Wirt verlangt unverschämt hohe Preise von den SC.
19	Razzia	Eine Gruppe Miliz sucht einen Verbrecher. Bei PW:5 sieht einer der SC dem/der Gesuchten ähnlich.
20	Schatzkarte	Ein Mann will den SC eine Schatzkarte verkaufen. Bei PW:5 ist sie echt.

## TAVERNENSPIELE

WURF W20	EREIGNIS	BEMERKUNG
1-2	Glücksrad	Das Rad ist in 20 Segmente aufgeteilt. Auf diese Zahlen kann gesetzt werden. Außerdem kann man auf gerade und ungerade setzen. Bei 1 („Immergewinn“) gewinnt das Haus.
2-3	Schätzlotterie	In einem großen Glas sind sehr viele Bohnen, Kiesel oder Goblinzähne. Gegen Einsatz kann die die Anzahl geraten werden. Wer letztendlich am dichtesten an der richtigen Zahl ist erhält alle Einsätze (abzüglich Provision für den Wirt).
4-5	Armdrücken*	Einige Gäste fordern andere zum Armdrücken heraus
6-8	Kartenspiel	Kartenspiele, wie Drache (Poker), Arlstechen (Skat) oder Trolljagd (17und4) werden gespielt.
9-12	Würfelspiel	An den Tischen wird Arznibari bzw. Mardossa (Mäxchen bzw. Meiern), Lange Straße noch Wan-Fu (Kniffel) oder ähnliches gespielt.
13-14	Messer- oder Pfeilwerfen**	Auf eine Zielscheibe mit Nummerringen (meist mit aufgemalten Orkgesicht) wird mit Wurfmessern oder Wurf Pfeilen (besonders beliebt in Ancyryon) geworfen.
15-16	Trinkspiele***	Wildes Wetttrinken bis einer unter dem Tisch liegt (Fjordinger Stil) oder Trinken in Kombination mit Geschicklichkeitsübungen nach jeder Runde (z.B. einen Bierkrug auf der Stirn balancieren und dabei das Vetracher Freiheitslied singen).
17-18	„Hahnenkampf“	Schaukämpfe zwischen 1-4:Kampfhähnen, 5-8:Hunden, 9-12:Ratten,13-16:Skropionen,17-20: Kobolden
20	Glücksspiel im Hinterzimmer	In einem Hinterzimmer werden in kleiner Runde Glücksspiele mit sehr hohem Einsatz gespielt. Die SC können bemerken, dass der Wirt immer wieder Getränke ins Hinterzimmer bringt.

\* *Regeln für das Armdrücken:* Um den Arm eines Gegners herunterzudrücken müssen 20 Punkte erreicht werden. Es wird eine vergleichende Probe auf KOR+ST abgelegt. Die Differenz wird den Kontrahenten mit dem höheren Ergebnis gutgeschrieben. Bsp.: Ulf (KÖR+ST:12) und Alf (KÖR+ST:13) drücken gegeneinander. Runde 1: 6,17=Ulf gegenhält drückt ihn Alf mit 21 Punkten auf den Tisch (12-2+11=21).

\*\* *Scheibenwerfen:* Probe auf Schießen, als höchster Wert kann 20 erreicht werden (Orknase); Ein Immersieg ist immer eine Orknase unabhängig vom Schießen-Wert.

\*\*\* *Wetttrinken:* Pro Trinkrunde wird eine Probe auf KÖR+HÄ abgelegt (kann je nach Getränk und Menge mit Bonus versehen werden). Bei Misslungen erhält man einen Abzug von -1 auf AGI. Singt die AGI auf null fällt man besinnungslos unter den Tisch.