

Zufallsbegegnungen im Gasthof

Mit 1W6 wird bestimmt, ob es im Gasthof zu einer Zufallsbegegnung kommt. Bei einer 1 ist dies der Fall. Nun wird mit Hilfe eines W20 ermittelt, um was für eine Begegnung es sich handelt. Für jede dieser Gäste bzw. Besuchergruppen wird noch durch einen Wurf mit W10 bestimmt, wie die Dauer des Aufenthalts in Tagen festgelegt, falls es nicht anders angegeben ist. Handelt es sich bei einer Zufallsbegegnung um Adlige, wird der Gasthof *Valmurlín* ziemlich ausgebucht sein. Ist ein Hochadliger zu Gast, kann es sein, dass aus Sicherheitsüberlegungen der Gasthof für die Öffentlichkeit gesperrt wird, also soziale Fertigkeiten nötig werden könnten, um selbst als Spielerfigur noch einen Platz für die Nacht erheischen zu können.

- 1:** Berittener Bote der Companja (Gast nur für eine Nacht), der eine besondere Nachricht zu überbringen hat.
- 2:** Jägertrupp der Priorei (1W6 insgesamt), die sich von einer anstrengenden Jagd erholen und ihre Ruhe haben wollen (Gäste nur für eine Nacht).
- 2:** Drei Säumer der Companja mit (1W6+1) verwegenen Cumpanjores (Söldnern), die nur für eine Nacht hier einkehren; die Söldner sind Glücksspielchen nicht abgeneigt, mögen es aber gar nicht, wenn sie verlieren.
- 4:** Strauchdiebe (1W6+1), die sich nach potentiellen Opfern bei der Weiterreise umschaun (Gäste nur für eine Nacht) und sehr leutselig geben.
- 5:** Erschöpfte Pilger (1W6+6) auf „Drachenfahrt“, wie eine Pilgerreise nach Monteverdine auch genannt wird; einer der Pilger ist wirklich ernsthaft erkrankt.
- 6:** Zwei bornierte Kriegspriester (PS) der Priorei auf der Durchreise (Gast nur für eine Nacht).
- 7:** Dörfler aus dem Umland, die Hilfe suchen, um ein „gefährliches Biest“ aus der Gegend zu vertreiben.
- 8:** Jungburschen (1W6+3) auf dem Volk der *Guascondas* auf der Suche nach Streit, bevorzugt mit Fremden; tatsächlich sind es Wildgewordene, die in der Nacht planen, den Gasthof gehörig aufzumischen.
- 9:** Zwei Scharidische Händler mit drei Wachen rasten hier auf dem Weg nach Salrelojes für eine Nacht, um dort ihre exotischen Waren feilzubieten. Ein paar Dörfler sind von den Südländern so gar nicht angetan und machen aus ihren Vorurteilen so gar keinen Hehl.
- 10:** Trupp aus (1W6+1) Musikanten, die heute Abend hier munter aufspielen wollen; einer der Musiker ist tatsächlich ein berühmter Troubadour, der viel über die Sagen und Legenden der Ordenslande weiß.
- 11:** Gauklertruppe (1W6+3) aus Abanzzi, die hier mit ihrem bunten Wagen Rast machen und die Gäste mit ihren Kunststücken und Gaukeleien unterhalten; Gelegenheiten zum „lange Finger machen“ werden durchaus gerne genutzt.
- 12:** Trupp an Tagelöhnern (1W6+2), die sich in Salcasa als Bergarbeiter verdingen wollen.
- 13:** Ein Sklavenhändler mit (1W6+1) Wachen und zwei Dutzend Sklaven, der hier für eine Nacht nächtigen möchte. In der Nacht werden zwei Sklaven zu entfliehen suchen.
- 14:** Hochnäsige Adlige (1W6), die es sich hier gut gehen lassen wollen, aber keine Widerrede dulden und sich schnell zu einem Duell hinreißen lassen oder Angehörigen der „niedereren Stände“ eine passende Abfuhr zu verpassen suchen.
- 15:** Ein Adliger auf besonderer Mission, der inkognito reist und sich unauffällig gibt, aber dennoch durch seine Adelskleidung ungewollt auffällt.
- 16:** Ein regierender lidralischer Fürst mit Gefolge (4W6 Diener und Wachen, 1W6+2 Höflinge usw.), der auf dem Weg zu Verhandlungen mit dem Hochmeister der Priorei hier Rast macht.
- 17:** Ein Mitglied der Hohen Kongregation der Priorei kehrt hier mit Gefolge (1W6+1 Ordensrittern) für eine Nacht ein.
- 18:** Mitglieder einer Handelsdelegation (1W6 Handelsagenten, 4W6 Diener und Wachen) der Companja suchen auf dem Wege zur Priorei den ganzen Gasthof für eine Nacht in Beschlag zu nehmen; alle anderen Gäste müssen natürlich „raus“, oder etwa nicht?
- 19:** Die Göttin Camara nächtigt hier für eine Nacht inkognito in einer ihrer drei menschlichen Gestalten und hört sich aufmerksam im gemeinen Volke um, verwickelt im Verlaufe des Abends viele der Gäste in ein Gespräch.
- 20:** Es wird auf eine besondere Person getroffen, die an die eigene Runde angepasst sein kann, und die, wie der Name schon andeutet, wirklich etwas Besonderes ist. So kann es sich auch um einen Attentäter handeln, der hinter jemanden aus der Gruppe her ist, eine Nichtspielerfigur, die der Gruppe aus diesem oder jenen Gründen hinlänglich bekannt ist, oder ein Fall von Verwechslung in Bezug auf einen der Abenteurer und Ähnliches mehr vorkommen.

Vergnügliches im Gasthof

Häufig bietet das *Valmurlín* seinen Gästen eine gewisse abendliche Unterhaltung, die über das übliche offizielle Angebot an Speis- und-Trank sowie der eher inoffiziellen Gelegenheitsprostitution durch die drei Schankmädchen hinausgeht, in Form von Wettbewerben an. Für diese Wettbewerbe sind kleine Preise ausgelobt, z.B. ein kostenloses Bad, ein Freigetränk, eine warme Mahlzeit u.ä. Abenteurer mit bestimmten passenden Fertigkeiten wie beispielsweise *Glücksspiel*, *Gaukeln*, *Musizieren* sowie geeigneten hohen Basiseigenschaften können dabei entsprechende Zuschläge erhalten (Grundregeln für Wettbewerbe bietet ansonsten *Der Kodex* auf Seite 51). Mit einem Wurf auf **W10** wird das in Frage kommende Ereignis festgelegt.

1-2: Normaler Abend ohne Programm

3: Saufgelage (1W6)

- 1-4: die „üblichen Verdächtigen“ aus dem Kreise der Gäste nehmen teil
- 5: ein trinkfester Quartalsäufer (Ko+++) macht mit
- 6: das Ganze artet in eine Schlägerei aus

4: Glücksspiele (1W6)

- 1-3: einfache Einheimische spielen mit
- 4-5: Einheimische und Gäste spielen zu gleichen Teilen mit
- 6: ein erfahrener Falschspieler (guter Glücksspieler) ist mit von der Partie

5-6: Gaukeleien & Sangesspiel (1W6)

- 1-3: ungewöhnliche Darstellung (erfahrene Gaukler, fahrende Schausteller oder Bärenführer)
- 4-6: ein reisender Troubadour singt typische Waisen

7: Messerstechen (1W6)

- 1-4: kein wirklicher Köhner nimmt teil
- 5-6: eine sehr geschickte Person (Ge+++) gibt sich die Ehre

8: Geschichten erzählen (1W6)

- 1-3: gewöhnliche lidralische Märchen
- 4-5: ein Geschichtenerzähler von hoher Güte tritt auf
- 6: ein begabter Erzähler gibt eine regionale Sage über den Goldenen Drachen oder den Bergfürsten zum Besten

9: Armdrücken - Einige Gäste beginnen einen Wettbewerb im Armdrücken (1W6)

- 1-4: alles bleibt bei einem Wettstreit
- 4-5: es artet in eine Schlägerei aus

10: Wettstreit der Bänkelsänger

- 1-3: nur leidliche gute Teilnehmer
- 4-5: ein oder zwei Teilnehmer können gut aufspielen bzw. singen
- 6: wie 4-5, doch auch ein bekannter Troubadour, der sein Metier beherrscht, nimmt am Wettbewerb teil

Kneipenschlägereien

Bei Schlägereien in Kneipen geht es darum, Dampf abzulassen und dem Gegner einen Denkkettel zu verpassen, ihn aber nicht schwer zu verletzen. Beliebte Waffen sind dabei neben den bloßen Fäusten Knüppel, Stuhlbeine oder Bierhumpen. So vermeiden die Kämpfer auch ernste Schwierigkeiten mit der Ordensobrigkeit, die für die Aufrechterhaltung des Landfriedens verantwortlich ist. Wer bei einer Schlägerei erwischt wird, dem droht in Monteverdine nicht mehr als eine Nacht in einer Zelle in der Bastion der Stadtwache zu Salrelojes (SR 12) zum Ausnüchtern oder Abkühlen des Temperaments und eventuelle noch eine Geldstrafe, die dazu dient, eventuell entstandenen Schaden zu ersetzen.

Die Teilnehmer einer Schlägerei kämpfen mit *waffenlosem Kampf* (*Kodex*, S. 141f) oder mit improvisierten Waffen (*Kodex*, S. 92f). Der Fertigkeitwert ist jeweils +(4), außer ein der Schläger hat *waffenlosen Kampf* gelernt. Mit stumpfen Waffen oder Fäusten können die Kämpfer sich wie beim *waffenlosen Kampf* bemühen, ernsthafte Verletzungen zu vermeiden. Ihre Angriffe kosten den Gegner nur AP. Gelingt ihnen ein schwerer Treffer, besteht eine geringe Chance, dass sie den Getroffenen **bewusstlos** schlagen: ähnlich wie beim *Faustkampf* (*Kodex*, S. 142) würfelt der Gegner einen zweiten WW:Abwehr (ohne Modifikation). Misslingt dieser Wurf, ist er benommen und verliert seinen nächsten Angriff. Außerdem muss er einen **PW-20:Konstitution** bestehen. Scheitert dieser Wurf, geht er für 1W6 Runden bewusstlos zu Boden. Ist der Konstitutionswert des Gegners nicht bekannt, kann er durch 5×LP-Maximum ersetzt werden. Ausgebildete Faustkämpfer haben ihre üblichen höheren Chancen, Gegner zu Boden zu schicken.

Hat ein Kämpfer in einer Schlägerei 0 AP und zieht sich nicht aus dem Kampf zurück, ist jeder weitere Treffer automatisch schwer. Dennoch wird ein WW:Abwehr gewürfelt; misslingt der Wurf, ist der Getroffene eine Runde benommen und muss außerdem einen **PW:Konstitution/2** würfeln. Scheitert der Prüfwurf, verliert er für 1W6+6 Runden das Bewusstsein; anschließend ist er so geschwächt, dass die Schlägerei für ihn vorbei ist - außer er erhält durch Ausruhen oder Magie AP zurück.

Manchmal kann es während einer Schlägerei unabsichtlich zu Verletzungen kommen. Immer, wenn einem der Schläger ein kritischer Treffer gelingt, verursacht er auch LP-Verluste. Allerdings sind die Konsequenzen begrenzt. Dank der vergleichsweise harmlosen Waffen und der Zurückhaltung der Beteiligten hat kein Treffer besonders schwerwiegende Folgen (vgl. Tabelle 7, *Kodex*, S. 91), und Rumpf-, Kopf- und Wirbelsäulentreffer (* in Tabelle 7, *Kodex*, S. 91) machen nur 30 min lang handlungsunfähig. Ein plötzlicher Tod ist nicht völlig ausgeschlossen, aber ebenfalls seltener: fällt beim Wurf auf Tabelle 7 eine 100, ist der Getroffene 30 min handlungsunfähig, stirbt aber nur (an Herzversagen, einer Hirnblutung, ...), wenn ihm ein **PW+5:Konstitution** misslingt.