

BEYOND THE WALL UND ANDERE ABENTEUER



DER DORF TAVERNEN-BAUKASTEN



B EYOND THE W ALL UND ANDERE ABENTEUER

DER DORFTAVERNEN-BAUKASTEN

IMPRESSUM

Amerikanische Ausgabe von **Beyond the Wall**

Design

John Cocking, Peter S. Williams

Entwicklung

Flatland Games

Cover

Jon Hodgson

Deutsche Ausgabe des **Tavernengenerators**

Text

Dietmar Krah

Lektorat

Sarah Jacob

Layout

Patrick Wittstock

Zusätzliche Grafiken

Public Domain Illustrationen gesammelt und
publiziert von The British Library (www.bl.uk)

Druck

WIRmachenDRUCK GmbH

Backnang, Deutschland

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag
unter Lizenz von Flatland Games für den
Gratisrollenspieltag 2022.

Copyright © 2012–2022 Flatland Games

www.system-matters.de

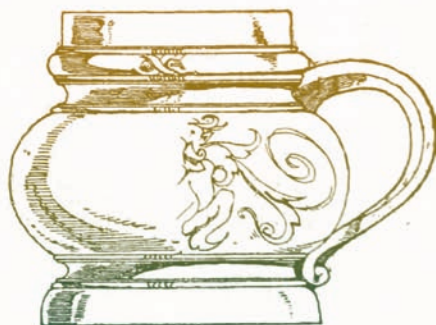
www.flatlandgames.com

Jedamzik und Neugebauer GbR,

Augustastr. 45, 45888 Gelsenkirchen

INHALT

Vorwort	5
Der Dorftavernen-Baukasten	7
Name	7
Erscheinungsbild	9
Die Taverne von innen	12
Eigentümlichkeiten der Taverne	14
Wirtsleute	15
Tagesbetrieb	16
Die Straße gleitet fort und fort	20



VORWORT

Heutzutage ist es eher die Ausnahme, dass die Abenteuer einer neuen Spielgruppe in einer Taverne ihren Anfang nehmen. Das war „in der alten Zeit“, tief im letzten Jahrtausend, anders. In jedem noch so kleinen Fantasyweiler gab es Gaststätten, in denen man sich spontan treffen konnte, um einen Auftrag anzunehmen, einer plötzlich dort auftretenden Bedrohung gegenüberzutreten oder nach einem Ausflug in den örtlichen Dungeon auszuruhen. Und weil es so schön altertümlich klang, nannten wir diese Gaststätten *Tavernen*. Manchmal waren sie sauber und gutbürgerlich, meist eher heruntergekommen und verrufen. Und immer gab es mindestens einen nicht ganz geheuren Gast mit Umhang und Kapuze.

Auch in *Beyond the Wall und andere Abenteuer* ist die Taverne das Herz jeden Dorfes. Hier kommen die Menschen zusammen, um in behaglicher Atmosphäre bei gutem Bier und deftigem Essen Neuigkeiten auszutauschen. Hierhin kehren auch die Spielercharaktere immer gern wieder zurück.

Vielleicht willst du deiner Gruppe beim Erstellen des Dorfes einige Details zu dem geheimnisvollen, märchenhaft-rustikal anmutenden Gebäude im Mittelpunkt der Karte liefern. Oder du musst rasch eine Taverne improvisieren, in der die Gruppe auf ihrer Reise eine Rast einlegt. Damit nicht eine heruntergekommene Spelunke dem nächsten feinen Etablissement gleicht, habe ich vor einiger Zeit für meine eigenen Abenteuer eine erste Version des folgenden Tavernen-Baukastens geschrieben. Etwas an die Verhältnisse von *Beyond the Wall und andere Abenteuer* angepasst (an dieser Stelle besonderen Dank an Sarah), steht er hiermit der geneigten Spielleitung zur freien Verfügung.

Viel Freude beim Erstellen deiner eigenen Tavernen wünscht dir

Dietmar

*In diesen Mauern sollt ihr vor der
Kälte und der Dunkelheit dort
draußen eine Nacht lang sicher
sein. Goblins, Walddrachen,
Brückentrolle und Werwölfe gibt
es hier nur in den Geschichten,
die ihr von euren Reisen erzählt.
Genauso wie fürstliche Zoll-
stationen, Radbrüche und Wege-
lagerer. Tretet ein und seht, was
unser Haus zu bieten hat ...*



DER DORFTAVERNEN-BAUKASTEN

Die folgende Ideensammlung soll dir dabei helfen, eine unverwechselbare Gaststätte zu entwerfen. Du kannst Ergebnisse dem Zufall überlassen und auswürfeln oder dich von den Tabelleneinträgen zu eigenen Ideen inspirieren lassen. Sollten Elemente auf den ersten Blick nicht zueinander passen, ist das überhaupt nicht schlimm. Vielleicht führen sie dich zu kleinen Geschichten, die diese Seltsamkeiten erklären.

NAME

Wenn du noch keine konkrete Vorstellung hast, wie deine Dorfschenke heißen soll, würfle zunächst mit einem W6 die Zusammensetzung des Namens aus.

1W6	Zusammensetzung des Tavernennamens
1	Zur/Zum Hauptwort + Hauptwort
2	Zu den Hauptwort + Hauptwort (Mehrzahl)
3	Zur/Zum Eigenschaft + Hauptwort
4	Zu den Eigenschaft + Hauptwort (Mehrzahl)
5	Zum Hauptwort
6	Zu den Hauptwort (Mehrzahl)



Das Ergebnis der vorhergehenden Tabelle zeigt dir, auf welchen der beiden folgenden Tabellen du würfeln musst. Bestimme also als nächstes mit einem W12 die für den Aufbau benötigten Haupt- und Eigenschaftswörter. Du kannst dir ein zur ausgewürfelten Wortgruppe passendes Wort überlegen – oder du würfelst mit einem W6 eines der in Klammern dahinterstehenden Beispielworte aus.

1W12	Hauptwörter
1	Beruf (z. B. Räuber, Wirtin, Fischer, Wanderer, Ritter, Magd, ...)
2	Gebäude (z. B. Wachturm, Schloss, Stall, Mühle, Kapelle, Scheune, ...)
3	Pflanze (z. B. Linde, Eiche, Vergissmeinnicht, Mohn, Springkraut, Flieder, ...)
4	Nutztier (z. B. Ross, Ziegenbock, Glucke, Gans, Rüde, Biene, ...)
5	Landschaftsmerkmal (z. B. See, Fluss, Gipfel, Aue, Horizont, Sumpf, ...)
6	Fabelwesen (z. B. Basilisk, Elfe, Gnom, Kelpie, Einhorn, Wolpertinger, ...)
7	Bauwerk (z. B. Brücke, Tor, Galgen, Denkmal, Brunnen, Keller, ...)
8	Wildtier (z. B. Hirsch, Karpfen, Falke, Eber, Hase, Spatz, ...)
9	Konzept (z. B. Glück, Vergebung, Fülle, Wohlstand, Schicksal, Zukunft, ...)
10	Wertgegenstand (z. B. Münze, Schwert, Krone, Kelch, Diadem, Schatz, ...)
11	Alltagsgegenstand (z. B. Krug, Kessel, Stiefel, Löffel, Tisch, Besen, ...)
12	Himmelskörper (z. B. Sonne, Komet, Mond, Stern, Wolke, Himmelszelt, ...)

1W12	Eigenschaften
1	Farbe (z. B. grau, blau, rot, gelb, grün, bunt, ...)
2	Wetter (z. B. sonnig, neblig, stürmisch, frostig, hell, dunkel, ...)
3	Material (z. B. hölzern, kupfern, steinern, smaragden, irden, golden, ...)
4	Tätigkeit (z. B. tanzend, träumend, lachend, saufend, singend, heulend, ...)
5	Zustand (z. B. rostig, schief, glänzend, klappernd, abgenutzt, magisch, ...)
6	positiver Wesenszug (z. B. lustig, ruhmreich, gesellig, weise, ehrlich, klug, ...)
7	negativer Wesenszug (z. B. eitel, verborgen, bissig, trunken, garstig, fremd, ...)
8	Alter (z. B. greis, jung, alt, frisch, neu, reif, ...)

9	Wahrnehmung (z. B. bitter, süß, salzig, rauchig, faul, würzig, ...)
10	Körpermerkmal (z. B. feist, stark, fahl, hübsch, siech, kahl, ...)
11	Form (z. B. rund, eckig, lang, kurz, prall, schlaff, ...)
12	Nummer (Würfle mit einem W10 eine Zahl zwischen 1 und 10 aus.)

Sollten die Bestandteile deines ausgewürfelten Tavernennamens bereits Sinn ergeben, kann der Name ohne große Änderungen übernommen werden (beispielsweise: *kupfern* und *Kessel* = *Zum Kupferkessel* oder *Zum kupfernen Kessel*). Möglicherweise entsteht jedoch beim Würfeln auch eine auf den ersten Blick weniger sinnvolle Kombination. Statt sofort neu zu würfeln, kannst du zunächst versuchen, auf ihrer Grundlage nach klingenderen Alternativen zu suchen. Dabei kannst du die Reihenfolge deiner Wörter beliebig ändern, einzelne Begriffe weglassen oder neu würfeln oder nach besseren Alternativen suchen, beispielsweise:

- ◆ verwandte Begriffe: Ochse statt Hirsch, weiß oder schwarz statt grau
- ◆ zusammengesetzte Begriffe: Räuberhöhle statt Räuber, altgedient statt alt
- ◆ gegenteilige Begriffe: Wolf statt Hirsch, hell statt dunkel
- ◆ geänderte Wortart: Flamme statt brennend, weit statt Horizont
- ◆ freie Assoziationen: Fischer statt Karpfen, Wolke statt neblig

Auf diese Weise kann zum Beispiel aus der Kombination *grau* + *Ritter* durchaus der Name *Zum grauen Ritter* entstehen (der nur so lange generisch wirkt, wie man die Geschichte dahinter nicht kennt). Genauso gut könnte aber auch *Zum trunkenen Rittmeister* oder *Zur goldenen Schildmaid* daraus entstehen.

ERSCHEINUNGSBILD

Möglicherweise wird durch den Namen bereits eine gewisse Eigenart, Lage oder Atmosphäre der Taverne angedeutet. Hast du zum Beispiel den Namen *Zur alten Eiche* gewählt, bietet es sich an, dass ein solcher Baum (oder sein vom Blitz gespaltener Rest) im Hof der Taverne steht. *Zum ehrlichen Wanderer* dagegen könnte bedeuten, dass es sich um ein besonders solides Etablissement handelt. Dieser Ansatz kann in der Folge stimmig ausgebaut werden, wobei weitere ausgewürfelte Details auf diese Grundidee zugeschnitten werden.

1W6	Art und Anzahl der Gebäude
1	Befestigte Herberge mit Mauer, Tor, Hof, Nebengebäuden, Stallungen und so weiter
2	Wirtshaus mit eigenem Hof, ein bis zwei Nebengebäuden und Stall
3	Alleinstehende Taverne, Haupthaus mit Anbauten und einem Stall
4	Taverne mit angeschlossenem Bauernhof, gegebenenfalls Acker- und Weideland, Stallungen und Scheune
5	Eng zwischen andere Gebäude gedrängte Taverne.
6	Schankraum und einige weitere Räumlichkeiten in einem größeren, anderweitig genutzten Gebäude

1W10	Lage
1	Tiefgelegen: unterirdisch, in einen Hang oder eine Felswand hineingebaut.
2	Umgeben von den saubersten und schönsten oder heruntergekommensten Häusern des Dorfes.
3	An oder auf einer Brücke oder einem Gewässer gelegen.
4	Hochgelegen: auf einer Klippe, einem schroffen Hügel oder Ähnlichem.
5	Am Tor- oder Marktplatz.
6	An der Haupt- oder Handelsstraße.
7	In der Nähe einer Richt- oder Prangerstätte.
8	Bei einem erstaunlichen Denkmal.
9	Über einem alten Gewölbe.
10	Vor den Mauern (Festung, Tempel, Kirche, Garnison oder Ähnliches).

1W6	Bauart und Einrichtung
1	Umgebaute Ruine (alte Mühle, Gutshof, Wachgebäude, ...)
2	Holzgebäude oder Blockhaus
3	Einfaches, lehmverputztes Gemäuer
4	Einfaches Fachwerk, schmucklose Holzeinrichtung
5	Hochwertiges Fachwerk, gehobene Eichenholzeinrichtung
6	Solide gemauert, feines Etablissement, teure Einrichtung

Wenn die Taverne nicht besonders unauffällig und verschwiegen sein soll und der Platz es zulässt, darf sie ein bis zwei äußere Auffälligkeiten aufweisen (die auch mit dem Namen der Taverne zu tun haben können):

1W6	Äußere Besonderheiten (optional)
1	Ein Baum (-hain, Eiche, Linde, Ulme oder eine andere Baumart) vor oder neben dem Gasthaus, möglicherweise zum Teil in eine Mauer integriert.
2	Ein kunstvoll errichteter Brunnen oder eine Zisterne vor oder neben der Taverne.
3	Ein Bachlauf, Teich oder kleiner Wasserfall gehört zur Taverne.
4	Das Tavernenschild oder -wappen ist besonders groß und kunstvoll, mysteriös oder hintersinnig (vielleicht verweist es auf eine Verfehlung eines Fürsten, Priesters oder anderen Oberhauptes).
5	Die Fassade ist mit Motiven der örtlichen Sagenwelt, geheimnisvollen alten Mustern, Götter- oder Heldenlegenden verziert.
6	Eine dichte Dornenhecke, Weinreben, Rosensträucher oder ähnliche Pflanzen umgeben das Gebäude, überspannen Torbögen und klettern an Wänden empor.



DIE TAVERNE VON INNEN

Ab hier kannst du die Details aussuchen, statt zu würfeln, um dem eventuell bisher entstandenen Eindruck nicht zu widersprechen. Wenn es sich beispielsweise von außen um ein feineres Etablissement zu handeln scheint, wirkt es wahrscheinlich von innen nicht düster, verrufen und dreckig. Du kannst aber auch versuchen, solche Widersprüche vielleicht mit der Historie oder momentanen Lage der Wirtsstätte zu erklären.

1W6	Der Boden des Schankraums besteht aus ...
1	festgestampftem Lehm und/oder ist von Holzspänen und altem Stroh bedeckt.
2	groben Steinplatten und Lehm und/oder ist von Sägemehl und Stroh bedeckt.
3-4	knarrenden Holzbohlen und/oder ist von frischem Stroh und Holzspänen bedeckt.
5	(erstaunlich) sauberen Holzdielen.
6	täglich gefegten Tonfliesen.

1W6	Atmosphäre
1	Düster, raucherfüllt
2	Dunkel, Fensterritzen, nur vom Feuerschein erhellt.
3	Im Halbschatten, zwei bis vier kleine glaslose Fenster, die mit schweren Läden verschlossen werden können.
4-6	Hell, drei bis fünf große Fenster mit Bunt- oder Butzenglasscheiben.

1W6	Die Feuerstelle ist ...
1	offen, mit Töpfen, Kesseln und so weiter unter einem Rauchabzug in der Mitte des Schankraums.
2-4	halb offen unter einem Kamin an der Wand.
5-6	ummauert und in einer separaten Küche mit ausladendem Herd.



1W6	Essen & Trinken
1	Drei Getränkesorten (eine davon Wasser), meist nur Brot und kalte Speisen (gesalzener Fisch, gegebenenfalls Räucherfleisch).
2	Tagsüber Wasser, Milch und Tee, mittags und abends einfache Suppen- und Eintopfküche, nachts Bier, Weine und Schnäpse.
3-4	Mittags und abends gehobene saisonale Speisen und Getränke, wenig Auswahl.
5-6	Auch feinere Speisen und Getränke, je nach Saison (erstaunlich) reiche Auswahl.

1W6	Übernachtungsmöglichkeiten
1-2	Gemeinschaftssaal (für Feierlichkeiten und Gesellschaften) kann mit Strohsäcken und Fellen zum Schlafsaal umfunktioniert werden.
3-4	Gemeinschaftssaal (für Feierlichkeiten und Gesellschaften) kann mit Holzpritschen und Strohmattlatzen zum Schlafsaal umfunktioniert werden.
5	1W6 Vierbettzimmer mit Kastenbetten.
6	1W6 Doppelzimmer, in die jeweils noch eine Pritsche passt.

In Tavernen ohne Übernachtungsmöglichkeit können einige Strohsäcke in Stall oder Scheune für die Nacht herhalten. Große Wirtshäuser und Herbergen hingegen haben oft große Gemeinschaftsschlafsäle mit Platz für ganze Reisegesellschaften.

Ein möglicherweise vorhandenes Hinter- oder Kellerzimmer kann für ungestörte Gespräche, Geschäftsverhandlungen oder Versammlungen gemietet werden. Wenn es nicht gerade vermietet ist, mag das Zimmer einem anderen Zweck dienen:

1W6	Was findet im Hinterzimmer, Geheimkeller, ... statt?
1	Geschicklichkeitswettbewerbe (Ringewerfen, Armbrustschießen, Kegeln, ...)
2	Kräftemessen (Armdrücken, Ringen, ...)
3	Glücksspiele (Karten, Würfel, Glücksrad, ...)
4	Es ist das Schreib- und Vorlesezimmer des Dorfchronisten.
5	Hier befindet sich ein Kuriositätenkabinett oder Dorfmuseum.
6	Es dient als Alchemielabor.

EIGENTÜMLICHKEITEN DER TAVERNE

Jede Fantasytaverne sollte ein oder zwei „Alleinstellungsmerkmale“ haben. Wenn der Name etwas Passendes nahelegt oder du bereits eine Idee hast, kannst du diese Besonderheit nach eigenen Vorstellungen ausbauen oder hier einen Vorschlag auswürfeln:

1W20	Besonderheiten der Taverne
1	Die Taverne hat einmal pro Monat oder Jahr besondere Stammgäste (Elfen, Adlige, der Landesfürst, ein besonderer Händler, ...)
2-3	Die Taverne ist ein Treffpunkt der Wache nach Dienstschluss (oder von Fischweibern, Jägern, Söldnern, Kaufleuten, ...)
4	Hier treffen sich junge Möchtegern-Abenteurer und andere Verzweifelte und Verstoßene, um in Gruppen in die weite Welt hinausziehen.
5-6	Ein bestimmtes Leitthema (etwa Landwirtschaft, Jagd, Fischerei, Abenteuer, Wallfahrt, Militär, ...) mit dazu passender Dekoration. Hat möglicherweise mit der früheren Profession der Wirtin oder mit der örtlichen Haupterwerbswirtschaft zu tun.
7	Hat eine eigene besondere Tierzucht (Pferde, Hunde, Bienen, ...)
8	Eine fantasiereiche Karte der bekannten Welt hängt an der Wand, umgeben von kleineren, aber ebenso geheimnisvollen Karten.
9-10	Eigene Musikantinnen, einen Barden, Geschichtenerzähler, Spielmann oder Ähnliches.
11-12	Die Taverne hat eine kleine angeschlossene Brauerei oder ist Teil einer großen Brauerei.
13	Die Taverne hat einen eigenen Schutzpatron (Heiliger, mythischer Held oder geringere Gottheit), der mit einem Schrein, Schnitzereien, Statuen oder einer kleinen Kapelle geehrt wird.
14-15	Die Taverne hat eine eigene Schreiberin, Kesselflickerin oder Schmiedin, einen Bader, Barbier oder Ähnliches.
16	Die Taverne hat eine kleine Bühne und bietet diese wandernden Schauspielern oder Artistinnen an.
17	Die Taverne verfügt über ein Schwitzbad oder ist Teil eines großen Badehauses.
18-19	Die Taverne ist Schankstube eines Klosters, Tempels oder einer Kirche.
20	Die Taverne ist einem Handelskontor oder Gemischtwarenladen angeschlossen.

In vielen Wirtshäusern geht zudem mehr vor sich, als es zunächst den Anschein erwecken mag. Wenn du möchtest, kannst du hier noch ein (dunkles) Geheimnis für deine Taverne auswürfeln:

1W6	Geheimnisse (optional)
1	Jemand in der Taverne ist nicht, was er zu sein scheint.
2	Jemand in der Taverne wird gesucht.
3	Die Taverne ist Treffpunkt für einen verschworenen Bund.
4	Ein Schatz soll irgendwo auf dem Grundstück der Taverne versteckt sein. Vielleicht gab es deshalb vor langer Zeit auch einen Mord.
5	Ein Geheimgang führt von der Taverne zu einem unerwarteten Ort.
6	Die Taverne wird heimgesucht oder ist angeblich verflucht (Geist, Feenwesen, Spuk, ...)

WIRTSLEUTE

Falls du noch keinen entsprechenden Nichtspielercharakter erstellt hast, solltest du spätestens jetzt überlegen, wer die Taverne führt.

- ◆ Die bisher ermittelten Details (vor allem der Name) legen möglicherweise bestimmte Persönlichkeiten oder Verhältnisse nahe.
- ◆ Je nach Größe der Schenke kann es sich um eine einzige Person handeln, Partner, ein Ehepaar, eine ganze Familie und so weiter.
- ◆ Wahrscheinlich ist immer mindestens eine Schankmaid oder ein Wirtsknecht in der Wirtsstube beschäftigt, während sich weitere Bedienstete um das Wohl der Gäste und ihrer Reit- und Lasttiere kümmern (Köchin, Stallbur-sche, Zimmermädchen und andere Angestellte).



TAGESBETRIEB

Mit Hilfe der folgenden Tabellen kann bei jedem neuen Besuch der Taverne ausgewürfelt werden, wie viel und was dort gerade los ist. Alle Ergebnisse, die nicht zur aktuellen Situation passen, sollten natürlich ignoriert oder sinnvoll abgewandelt werden.

1W6	Wie gut ist der Schankraum gefüllt?
1	Die Stube ist weitgehend leer, ein oder zwei Stammgäste treiben sich herum.
2	Außer den Charakteren ist nur eine kleine Gästegruppe anwesend.
3	Es befinden sich zwei bis drei Gästegruppen in der Schenke.
4-5	Die Taverne ist gut besucht, in der Schenke herrscht lautes Stimmengewirr.
6	Der Schankraum ist überfüllt, man muss sich durchdrängen und schreien, um gehört zu werden.

Wenn nur ein oder zwei Gruppen anwesend sind, solltest du diese einzeln bestimmen, passend zu eurem Dorf. Bei größeren Gästemengen kannst du zunächst mit 1W6 würfeln, wie viele eindeutig zusammengehörige Gruppierungen zu erkennen sind und dann zufällige Elemente dazunehmen. Die vorgeschlagenen Geschlechter können selbstverständlich nach Bedarf auch geändert werden. Trau dich ruhig, hier mit Stereotypen ein wenig zu spielen.



1W6	Gästegruppen
1	Ein Großgrundrundbesitzer mit Gefolge
2	Handwerker, Handlanger
3	Bauern, Knechte, Feldarbeiter
4	Ein reisender Händler mit Knechten und Mägden
5	Wallfahrende, Pilger oder Nonnen
6	fahrendes Volk

Unter den gewöhnlichen Gästen können sich selbstverständlich auch seltsame, verschwigene Fremdlinge in der Taverne aufhalten, die nicht immer Diebe oder Waldläufer sein müssen. Sie sind aber die Ausnahme. Oder es handelt sich um Stammgäste:

1W10	Beispiele für Stammgäste
1	Sohn oder Tochter eines reichen Händlers, Großgrundbesitzers, der Dorfältesten oder einer ähnlich relevanten Person.
2	Ein Bänkelsänger oder eine Geschichtenerzählerin hält Ausschau nach interessanten Fremden, um Neuigkeiten und Geschichten in Erfahrung zu bringen.
3	Eine alte Söldnerin, ein müder Abenteurer, ehemaliger Soldat oder anderer Veteran mit einer Vergangenheit, die er entweder verschweigen oder jedermann erzählen will.
4	Ein Schlitzohr, das Gäste zu Karten- und Würfelspielen überredet und oft genug dabei verliert.
5	Eine Großgrundbesitzerin, die manchmal in Spendierlaune gerät.
6	Ein Untergangsprophet, der immer eine Geschichte über dunkle Jahre, schlechte Ernten, missgestaltete Tiere und verdächtige Fremde bereithält.
7	Ein Schnorrer, der dauerhaft kurz vor dem Rauswurf steht.
8	Ein gewitzter „Dorftrottel“, der sich als Hofnarr inszeniert und damit Kost und Logis erbettelt.
9	Eine Lokalheldin, die ihre angeblichen Abenteuer zum Besten gibt.
10	Ein ärmlich gekleideter Müßiggänger, der aber immer finanziell flüssig ist, Fremde aushorcht und lokalpolitisch provokante Reden schwingt.



Unter den Gästen herrscht ein bestimmtes Gesprächsthema vor. Wenn sich vom Hintergrund her nichts anbietet, kannst du hier ein zufälliges Thema ermitteln:

1W6	Tagesgespräche
1	Es gab angeblich einen Überfall an der Handelsstraße. Könnte aber auch nur ein Unfall gewesen sein.
2	Jemand wird vermisst (kann etwas ganz Harmloses sein oder bereits zu einem geplanten Abenteuer gehören).
3	Das schwarze Schaf des Dorfes (kann natürlich auch einer der Charaktere sein) wurde beschuldigt, herausgefordert, eingesperrt, ist geflohen oder Sonstiges.
4	Die Entscheidung eines Dorfältesten, Ratsherren, einer Fürstin oder anderen Entscheidungsträgerin war eindeutig überhastet, parteiisch, bezahlt oder einfach ungerecht.
5	Witze und Zoten über den Fehltritt einer Persönlichkeit des öffentlichen Lebens.
6	Einige geheimnisvolle Fremde, die kürzlich vorbeikamen und sich nach Schätzen und Ungeheuern erkundeten, sollen nichts als Räuber und Mörder gewesen sein. Oder sogar Wechselbälger.

1W20	Weitere tagesaktuelle Details (optional)
1	Die Taverne dient zurzeit als Stützpunkt für eine Ermittlung oder Operation der Dorfwache.
2	Die Taverne hat zurzeit einen örtlich berühmten oder berühmten Gast.
3	Die Taverne dient zurzeit als die „Kantine“ einer Baustelle oder sonstigen Unternehmung (Kaufleute, Handwerker, Marketender oder andere vorübergehend Anwesende).
4	Eine komplette Familie mit Großeltern und lärmenden Kindern ist aus ihrem Zuhause hierher geflohen.
5-7	Die Taverne ist zurzeit für eine örtliche Festlichkeit geschmückt (Hochzeit, Heldenfeier, Feiertag, ...)
8-9	1W6 freilaufende Haustiere unter den Gästen (Hunde, Katzen, Hühner, zahme Waschbären, Raben oder andere Tiere)
10	Aus irgendeinem Grund lockt die Taverne eine bestimmte Tierart an: etwa Spatzen, Dohlen oder Flussmöwen, Katzen, Füchse oder andere.
11-13	Ein Gast beschwert sich über verwässertes Bier, verschimmeltertes Brot oder ähnliche Unannehmlichkeiten.
14-16	Zwei Würfel-, Mühle- oder Kartenspieler streiten sich lauthals über die Validität einer Hausregel. Es geht jedoch nicht um große Geldeinsätze.
17	1W6 bettelnde oder als Gehilfen arbeitende Waisenkinder.
18-20	Zwei angetrunkene Gäste streiten um die Gunst einer Schankmaid oder wegen ihrer angegriffenen Ehre.



DIE STRASSE GLEITET FORT UND FORT ...

...und sei's auch nur zur nächsten Taverne! Wenn du deine Kenntnisse über Tavernen erweitern willst, kannst du dir historische Vorbilder, Dokumentationen oder Re-Enactments mittelalterlicher bis (früh-)neuzeitlicher Gastwirtschaft ansehen. Auch literarische Werke wie *Das Wirtshaus im Spessart* bieten sich an. Natürlich handelt es sich bei ***Beyond the Wall und andere Abenteuer*** um Fantasy, in der *alles* möglich ist. Dennoch können solche Kenntnisse können zu flüssigeren, atmosphärischeren Beschreibungen und tieferer Immersion führen. Spätestens wenn es wieder heißt: *Ihr trefft euch in der Dorftaverne* ...sollte sich der Nutzen solch vorbildlicher Gelehrsamkeit dann zeigen.





SYSTEM MATTERS VERLAG

Beyond the Wall and Other Adventures and Further Afield use several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license. All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content. Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. („Wizards“). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-

free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2018, Flatland Games, llc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



www.flatlandgames.com



SYSTEM MATTERS
VERLAG

www.system-matters.de