



THE
WITCHER

**SIRIOLS HANDBUCH:
TAVERNEN UND GASTHÄUSER**



Mitwirkende

TEXT & DESIGN

Cody Pondsmith,
Simon Goudreault und
Linda Evans

ILLUSTRATIONEN

Zuzanna Kapuścińska,
Marek Madej und
Christ Adiel Then

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Jaye Kovach

PROJEKTLEITUNG

Aron Tarbuck

REDAKTION

J. Gray

GESCHÄFTS- FÜHRUNG

Lisa Pondsmith

LAYOUT

J. Gray

Deutsche Ausgabe

HERAUSGEBER

Mario Truant

ÜBERSETZUNG

Frank Werschke

FREUNDLICHER DANK

Sabine Homberg-Kunz



© R. Talsorian Games, Inc., 2022
The Witcher: CD PROJEKT®,
The Witcher® are registered
trademarks of CD PROJEKT
Capital Group. The Witcher game
© CD PROJEKT S.A. Developed
by CD PROJEKT S.A. All rights
reserved. The Witcher TTRPG
is set in the universe created by
Andrzej Sapkowski in his series of
books. All other copyrights and
trademarks are the property of
their respective owners.

©2023 Übersetzung und der
deutschen Ausgabe TRUANT
UG (haftungsbeschränkt)
Frauenlobstr. 95 · 55118 Mainz.
Unter Lizenz von R. Talsorian
Games, Inc. Alle Rechte
vorbehalten.

WWW.TRUANT.COM

Die Straße verlassen

„Am Ende eines langen Tages ist eine Taverne ein Ort, an dem man sich aufwärmen und etwas zu essen und zu trinken bekommen kann. Dort reden die Leute auch offener als sie es vielleicht zu Hause tun würden, weil es weniger Konsequenzen hat, wenn man sich gegenüber Fremden verplappert. Halte deine Ohren offen und bleibe immer standhaft, man weiß nie, was sich als nützlich erweisen könnte.“

—Siriol de Arian



Tavernen und Gasthäuser sind ein fester Bestandteil im Leben eines jeden Reisenden. Jeder, der umherwandert, wird im Laufe seiner Reise sicherlich mehrere davon besuchen. Wenn die Charaktere eurer Spieler das nächste Mal eine Siedlung betreten, um ein Bier zu trinken, eine Mahlzeit zu sich zu nehmen oder einen Platz zum Schlafen zu finden, könnt ihr die untenstehenden Tabellen verwenden, um ein denkwürdiges Etablissement zu erschaffen.

Arten von Etablissements

Gasthäuser gibt es in allen Formen und Größen, aber fünf gängige Typen dominieren die Landschaft des Kontinents.

- Ein **Bordell** ist eine Einrichtung, in der Gäste sexuelle Handlungen mit den Angestellten vornehmen. Es wird oft von einer Madam geführt, die die täglichen Aktivitäten überwacht und das Geschäft leitet.
- Ein **Club** ist ein privates oder halbprivates Etablissement, oft eine Mischung aus Taverne und Bordell, zu dem der Zutritt auf irgendeine Weise beschränkt ist, oft durch ein geheimes Passwort oder einen Ausweis.
- Ein **Gasthof** ist ein traditionelles Gasthaus am Straßenrand, das an abgelegenen Orten oder am Rande von Städten zu finden ist. Viele Gasthöfe sind in irgendeiner Weise befestigt und bieten verschiedene Dienstleistungen wie Pferdepflege und Schmiedearbeiten an.
- Eine **Herberge** ist eine kostengünstige Alternative zu Gasthäusern, die oft in größeren Städten zu finden ist. Ihre Unterkünfte sind eher spartanisch ausgestattet, aber ihre Besitzer verlangen nicht viel und stellen keine Fragen.
- Eine **Taverne** ist eine klassische Kneipe. Je nach Ort und örtlichen Gesetzen ist in Tavernen häufig auch Glücksspiel erlaubt.

Würfle 1W6, um zu bestimmen, um welche Art von Etablissement es sich handelt.

Art des Etablissement

1W6	Art des Etablissement
1	Bordell
2	Club
3-4	Gasthof
5	Herberge
6	Taverne

Verfügbarkeit von Zimmern

Zuerst werden die Anzahl und die Art der verfügbaren Räume bestimmt. Die folgenden Würfe gelten für mittelgroße Lokale. Für größere Einrichtungen wird dann einfach 1W6 zur Gesamtzahl addiert. Für kleinere Einrichtungen werden 2 abgezogen (mindestens jedoch 1). Ein Gemeinschaftsraum kann 2W6 Personen aufnehmen, die auf Pritschen in einem einzigen, großen Raum schlafen. Es gibt keine Privatsphäre im Gemeinschaftsraum und er ist erst nach der Sperrstunde zugänglich.

Art des Etablissements	Einzelzimmer	Doppelzimmer	Schlafsaal (4 Betten)	Gemeinschaftsraum vorhanden?
Bordell	2W6	–	–	Nein
Club	1W6	1W6	–	Nein
Gasthof	2W6	2W6	2W6	Ja
Herberge	1W6	1W6	1W6	Nein
Taverne	1W6	–	–	Ja

Dienstleistungen

Welche Dienstleistungen gibt es im Gasthaus? Für jede Dienstleistung wird ein Wurf mit 1W10 abgelegt und mit dem jeweiligen SG verglichen. Wenn der Wurf den SG für eine bestimmte Dienstleistung übertrifft, ist sie verfügbar. Dabei ist zu beachten, dass das Vorhandensein oder Fehlen einer Dienstleistung in einem Gasthaus nicht ausschließt, dass dieselbe Dienstleistung in einer nahen gelegenen Siedlung verfügbar ist.

Art des Etablissements	Bad	Schmied	Hehler	Glücksspiel	Separees	Stallungen
Bordell	SG: 5	–	SG: 6	SG: 4	SG: 4	SG: 6
Club	–	–	SG: 7	SG: 3	SG: 3	SG: 5
Gasthof	SG: 5	SG: 6	SG: 9	SG: 4	SG: 7	SG: 2
Herberge	SG: 7	–	–	SG: 6	–	SG: 8
Taverne	–	–	SG: 7	SG: 2	SG: 6	SG: 5

Was man sich so erzählt

Woran würden die Menschen das Lokal erkennen? Was würde Reisende und Gäste anlocken? Um dies zu bestimmen, wird 1W10 für jede Spalte gewürfelt. Dabei kann man ruhig seiner Kreativität freien Lauf lassen, was genau die Kombination bedeutet!

1W10	Wie wird es beschrieben?	Um was geht es?
1	Billig (halber Listenpreis)	Bier
2	Teuer (doppelter Listenpreis)	Schnaps
3	Riesig	Wein
4	Winzig	Speisen
5	Zwielichtig	Bad
6	Luxuriös	Zimmer
7	Warm	Gastwirt
8	Kalt	Rausschmeißer
9	Überbewertet (Doppelter Preis, aber nur die Hälfte wert)	Einrichtung
10	Älteres Volk	Toilette

Preise

Die auf Seite 93 des Grundregelwerks angegebenen Preise sind Durchschnittswerte. Wenn du diese etwas variieren möchtest, kannst du die Preise um 1W6 Kronen erhöhen oder senken. In größeren Städten, wie Nowigrad, kannst du die Preise um bis zu 2W6 Kronen erhöhen.

Name

Der Name eines Lokals sagt viel über seine Geschichte, seine Dienstleistungen und die Atmosphäre des Ortes aus. Um einen zufälligen Namen zu erzeugen, kann auf der folgenden Tabelle gewürfelt, und die Elemente dann nach Belieben angeordnet werden. Wenn es Sinn ergibt, kann noch ein „Der / Die / Das“ oder „Zum“ an den Anfang des Namens gesetzt werden.

1W10	Element
1	Generelle Richtung (Nord, Nördlich, Süd, Südlich, usw.)
2	Farbe
3	Tier
4	Waffe
5	Titel (König, Königin, Lord, usw.)
6	Zahl
7	Positives Adjektiv (lustig, freundlich, warm, usw.)
8	Negatives Adjektiv (müde, zornig, traurig, usw.)
9	Hervorstechendes nahes Landschaftsmerkmal (Fluss, Hügel, Wald, usw.)
10	Königreich (Rivianisch, Aedirnisch, Vicovarrisch, usw.)

Eigenheiten

Jede Taverne auf dem Kontinent ist einzigartig. Jede hat ihre eigenen Macken, durch die sie sich von den anderen unterscheidet. Mit einem Wurf von 2W6 auf dieser Tabelle kann man herausfinden, um welche es sich handeln könnte. Und wer kreativ ist, kann sich auch einfach seine eigenen ausdenken.

2W6	Eigenheit
2	Es gibt montierte Energiesteine, die umherhuschende Trugbilder und illusorische Spektakel erzeugen.
3	Es gibt ein seltsames, ansässiges Haustier, wie ein Ungeheuer oder ein exotisches Tier.
4	Das Etablissement ist im Besitz von Älterem Volk.
5	Über der Tür befindet sich ein besonders anzügliches Schild.
6	Das Etablissement hat einen lausigen hauseigenen Barden.
7	In dem Etablissement gibt es an einem Abend im Monat eine Veranstaltung, bei der man gegen eine geringe pauschale Gebühr so viel trinken kann, wie man nur möchte.
8	Das Etablissement ist der Austragungsort des jährlichen regionalen Gwint-Turniers.
9	Es gibt einen merkwürdigen Geruch, der einfach nicht verschwinden will.
10	An jedem Tisch gibt es eine Glocke, mit der das Personal gerufen werden kann.
11	An den Wänden sind seltsame Andenken und Souvenirs angebracht.
12	Es gibt ein seltsames ausgestopftes Tier oder Ungeheuer zu sehen.



Durch die Tür

Stammgäste kommen und gehen in der Nacht, aber manchmal kommt ein besonderer Gast, dessen Auftritt nicht zu übersehen ist. Mit einem Wurf von 2W6 auf dieser Tabelle kann ermittelt werden, wer die Monotonie durchbricht.

2W6	Interessanter Gast
2	Ein Bobolak- oder Vran-Reisender, der weder die Gemeinsprache noch die Alte Sprache spricht.
3	Ein Hexer auf dem Pfad.
4	Ein fremder Händler und seine bewaffnete Eskorte.
5	Ein gesuchter Verbrecher, der verzweifelt nach einem letzten Drink sucht, bevor die Wachen kommen.
6	Ein lokaler Adliger, der sich mit seinen armen Untertanen abgibt.
7	Eine Gruppe einheimischer Kinder, die Ärger machen wollen.
8	Ein Bauer auf der Suche nach seinem wertvollen Schwein, das sich losgerissen hat.
9	Ein großes Schwein, das in Panik gerät und das Gasthaus verwüstet.
10	Ein Troubadour auf der Suche nach dem Thema für seine nächste Ballade.
11	Ein Magier, der sich von weit her heran teleportiert.
12	Ein intelligentes Ungeheuer wie ein Sukkubus oder ein Troll in Verkleidung.



Erstellung des Gasthauses *Zum Singenden Schwert*

Mit Hilfe der Tabellen in diesem Abschnitt wollen wir ein Gasthaus bauen, das eure Gruppe im Spiel besuchen kann.

- ◆ Zuerst würfeln wir 1W6 für die **Art des Gasthauses**, und wir erhalten eine 3: ein Gasthof für Reisende.
- ◆ Dann würfeln wir 2W6, um zu ermitteln, **wie viele Zimmer jeder Art** zur Verfügung stehen. Gasthöfe sind auf diese Weise einfach. Sie haben nur eine Funktion: so viele Reisende wie möglich unterzubringen. Wir erhalten ein Ergebnis von 6 für die Einzelzimmer, 7 für die Doppelzimmer und 11 für die Schlafsäle. Mit diesen Ergebnissen denken wir uns, dass unser Gasthaus ein großes Gebäude haben wird, um alle 44 Schlafsaalgäste unterzubringen, anstatt 11 kleinere Gebäude. Das Gasthaus nimmt bereits Gestalt an.
- ◆ Als Nächstes würfeln wir 1W10 für jede **Dienstleistung**, um festzustellen, welche verfügbar sind. Die einzige Dienstleistung, für die wir den SG nicht erreichen, ist das Glücksspiel. Unser Gasthaus wird also alles haben, nur das Glücksspiel ist verboten. Warum das so ist? Das könnte eine interessante Geschichte sein. Vielleicht folgt der Gastwirt einem strengen religiösen Kodex, oder das Glücksspiel hat zu einer Tragödie geführt, die niemand wiederholen möchte. Oder vielleicht hatte der Besitzer einfach genug davon, dass die Leute ständig nach einer Partie Gwint fragten.
- ◆ Wenn wir auf die Tabelle „**Was man sich so erzählt**“ würfeln, erhalten wir „Teure Zimmer“.
- ◆ Und der **Name**? Ein positives Adjektiv, gefolgt von einer Waffe. Das Singende Schwert ist das erste, was mir in den Sinn kommt. Und schon kommen Ideen auf: Vielleicht ist es ein Gasthaus, das einem ehemaligen Soldaten gehört? Einem Veteranen des Nordischen Krieges. Aus Neugierde würfeln wir auf der Lebensweg-Tabelle im Grundregelwerk (Seite 25), um herauszufinden, wo sich dieses Gasthaus befindet. Wir erhalten Nazair, einen Vasallenstaat von Nilfgaard.
- ◆ Auf der Tabelle der **interessanten Gäste** würfeln wir eine 6 mit 2W6, ein lokaler Adliger versteckt sich gerne unter den Gästen.
- ◆ Bei den **Eigenheiten** würfeln wir eine 7, billige Getränke an einem Abend im Monat.

Mit diesen Ergebnissen fangen wir an, darüber nachzudenken, wie dieses Gasthaus aussehen könnte, wer es betreiben würde und warum die Leute es besuchen würden. Das Endergebnis findet sich auf der nächsten Seite.

Mutanten und Räume

Nilfgaard ist Nicht-Menschen gegenüber deutlich aufgeschlossener, was sich aber keineswegs auf Hexer erstreckt. Caeds Angestellte haben die strikte Anweisung, Hexern keine Zimmer zu vermieten. Sie dürfen nur im Gemeinschaftsraum schlafen, wenn die Bar geschlossen ist. Da das Singende Schwert nach Mitternacht schließt und bereits im Morgengrauen wieder öffnet, bekommen Hexer deutlich weniger Schlaf als selbst die ärmsten Reisenden. Aber Caed ist der Meinung, dass es eh besser ist, wenn diese „Mutanten“ nach einer Nacht wieder gehen, es sei denn, sie haben genug Gold, um seine Kasse für Monate zu füllen.

Die persönliche Note

Das Singende Schwert ist ein Beispiel für eine Taverne, die mit Hilfe der Tabellen erstellt wurde. Du wirst jedoch feststellen, dass der Kaiserliche Geheimdienst nicht das Ergebnis ist, das in der Tabelle „Interessante Gäste“ gewürfelt wurde. Das war Absicht und wird dir wahrscheinlich auch passieren, wenn du Tavernen auswürfelst. Manchmal passt ein Ergebnis nicht zum Rest. Mit ein wenig Fantasie kannst du ein Ergebnis so verändern, dass es zu einem bestimmten Thema passt, das du dir für dein Lokal ausgedacht hast, oder dass es eine Verbindung zwischen dem Gasthaus und dem Lebensweg eurer Charaktere herstellt. In diesem Fall wollten wir mit dem Singenden Schwert zeigen, wie jedes Geschäft in Nilfgaard, egal wie klein, am Ende zum Wohle des Reiches arbeitet.

Beispiel-Gasthaus: Zum Singenden Schwert

Das Singende Schwert liegt auf halbem Weg über den Amellgebirgspass zwischen Cintra und Nazair und ist die Erfolgsgeschichte von Caed Aep Clamadh, einem ehemaligen Soldaten, der zum Gastwirt und Unternehmer wurde.

Kurz nach dem Zweiten Nordischen Krieg erwarb Caed eine kleine befestigte Kaserne, die von der nilfgaardischen Armee im Marnadal-Tal in Vorbereitung auf die Belagerung von Cintra errichtet worden war, und baute sie zu einem Gasthof um. Die robusten Mauern schützen die Einrichtung vor marodierenden Ungeheuern und dienen als Symbol der Zuflucht für straßenmüde Reisende.

Der Standort erwies sich als profitabel für Caed, der nicht zögerte, die Kaserne zu entkernen, um zusätzliche Räume zu schaffen, und mehrere weitere Gebäude errichten zu lassen. Das Singende Schwert verfügt nun über ein Badehaus, eine Schmiede, ausgedehnte Ställe und über 20 Zimmer, die sich auf 4 Gebäude verteilen. All diese Erweiterungen bedeuteten, dass Caed schnell Geldmittel beschaffen musste, was ihn zu einer Abmachung mit dem Kaiserlichen Geheimdienst veranlasste. Als Gegenleistung für die Mittel, die er zur Erweiterung seines Geschäfts benötigt, nutzt die berüchtigte Behörde das Singende Schwert als Stützpunkt für ihre Agenten (natürlich kostenlos) und hat einen Hehler eingesetzt, der bereit ist, alle illegalen Waren, die aus den Nördlichen Königreichen gestohlen werden, zu kaufen – alles zum Ruhme Nilfgaards.

Reisende, die den Amellgebirgspass überqueren, haben fast keine andere Wahl, als im Singenden Schwert anzuhalten, wenn sie nicht gezwungen sein wollen, in der Wildnis zu übernachten. Und da Caed dies genau weiß, hat er seine Preise entsprechend festgelegt. Für Reisende, die Ruhe und Frieden suchen, kann ein Einzelzimmer für knapp einhundert Redanische Kronen (nach Umrechnungsgebühren) gemietet werden. Diejenigen, denen es nichts ausmacht, mit anderen in einem Zimmer zu schlafen, können eines der 7 Doppelzimmer mieten oder im ursprünglichen Kasernengebäude schlafen, das Platz für 44 Gäste bietet. Ärmere Reisende können gegen eine geringe Gebühr den Gemeinschaftsraum nutzen, allerdings sind Platz und Komfort hier sehr begrenzt.

Um alle Angestellten des Gasthofes unterzubringen, wurde in der Nähe ein kleiner Weiler

errichtet, zu dessen Herr Caed Aep Clamadh wurde; manche sagen, eher mit Gewalt als mit Charisma. Um seinen Ruf zu verbessern, veranstaltet Caed jeden Monat in der Vollmondnacht ein Fest. In diesen Nächten der Trunkenheit kann jeder, egal ob Angestellter oder Gast, für nur 12 Kronen so viel trinken, wie er will. Der Kaiserliche Geheimdienst liebt diese Abende, denn seine Agenten nutzen den Rausch der Gäste, um ihnen so viele Informationen wie möglich zu entlocken, bevor sie ohnmächtig werden.

Zum Singenden Schwert, Preise und Daten

Zimmer	Preis
Einzelzimmer (6)	98
Doppelzimmer (7)	50
Schlafsäle (11)	10
Gemeinschaftsraum	5 pro Person

Dienstleistung	Preis
Bad, kalt	8
Bad, heiß	16
Schmied (pro Werkstück)	32 + Kosten des Werkstücks
Hehler	1/3 der Einnahmen
Separee (für 6 Personen)	3
Stallung (pro Nacht)	2

