

## 1w20 Finde deine Schänke - Fantasy

#	Name	Schild	Atmosphäre	Preisklasse	Wirt_in
1	Zur Weggabelung	Nur Schriftzug, offensichtlich gut gepflegt	Gehobene Ausstattung, gepolsterte Sitze, Stühle statt Bänke	gehoben	Blau-Grüner Drachengeborener mit dem Namen Izuck (er/ihm), am Anfang reserviert, taut nach einer Weile auf und hat das Potenzial ein Verbündeter zu werden, das Wirtshaus ist sein Lebenstraum
2	Tonkel Bruce's	Vollbärtige, rothaarige Person mit Mütze, freundlich lächelnd und in den Händen ein Schild mit dem Namen, leicht verwittert, aber gut erkennbar	Rustikal, gemütlich, warm, Essensgerüche, Schankraum unten, Gastzimmer im ersten Stock, der wie ein Balkon um den Schankraum herum verläuft	Mittelpreisig	Bruce, eine Vollbärtige, rothaarige, menschliche Person, die immer eine Mütze trägt, gut gelaunt und freundlich, groß und kräftig, behaarte Arme, nutzt sie/siem Pronomen; Abenteurer_in im Ruhestand
3	Fuchsbau	Höhleneingang mit drei Füchsen, weißer Schriftzug darüber; leicht verblasstes Schild	Warm, gemütlich Schankraum in drei Zonen: für kleines Volk, für Menschenähnliche (Tische haben eine Stufe an der Seite), für großes Volk (Tische haben kleine Treppen am Rand) Holzhaus mit Holzmöbeln, ein großer, steinerner Kamin am Kopfende/bei der Bar, viel Deko überall – vorwiegend Naturgegenstände Zimmer im Erdgeschoss und im ersten Stock	Günstig bis mittelpreisig (wird nach Körpergröße abgestuft)	Honey, Peach & Clover, 3 Halblingfrauen Honey: goldene Locken, freundlich, extrovertiert, Bedienung Peach: kurz, schwarze Haare, ruhig, verwaltet die Zimmer, Clover: schwarze Locken, freundlich, aber reserviert, am Tresen die drei sind in einer Beziehung
4	Drachennest	Verwittertes Schild, Bild (goldenes Ei in einem Nest) kaum erkennbar, Schrift auch nur entzifferbar, wenn genau hingeschaut wird	Abgenutzte Möbel, Haus aus Stein, Bänke gemauert, Tische aus massivem Holz, drei Kamine über den Raum verteilt, Zimmer im zweiten und dritten Stock	billig	Rikild (sie/ihr), Mensch, eher mürrisch, redet nicht viel, misstrauisch, mittelgroß, untersetzt, lange rote Haare

#	Name	Schild	Atmosphäre	Preisklasse	Wirt_in
5	Zum Tanzenden Pony	Schild oben Rund, unten angespitzt, braunes Pony, das auf den Hinterbeinen steht, darüber Schriftzug	Gepflegt, aber offensichtlich etwas älter, alles nur auf Zwerge ausgerichtet, Räume im Keller und im ersten Stock	mittelpreisig	Myina Donnerbart (sie/ihr, Zwergin), schwarze Haare & Bart zu Schaukeln geflochten und miteinander verbunden, freundliches Gesicht, laute Stimme
6	Yireg's Versteck	Nur Schriftzug in Blockbuchstaben	Schummriges Inneres, gemauerte Bänke, Holztische, alles für mittelgroße Wesen; versteckter Raum im Keller, Zugang zum Fluss im Keller, Schmugglerkontakte, lange Bar an der Seite des Raumes; hat nur 3 Zimmer im ersten Stock; Lösungswort: Silberzunge	günstig	Liriel Traven, Hochelfe (Pronomen müssen erfragt werden – sie/ihr), silbernes, langes Haar mit ein paar dünnen Zöpfen eingeflochten, freundlich, aber zurückhaltend, Potenzial zur Verbündeten der Gruppe zu werden
7	Zum schwimmenden Markt	Beladene Barken um einen Steg herum, in bunten Farben darunter der Schriftzug auf einem gesonderten Schild; älter aber deutlich erkennbar	in der Nähe eines Flusses, wo Handel getrieben wird Tische in verschiedenen Größen (2-8 Sitze) und Höhen (Goblin- & Menschengröße) stehen bunt durcheinander gewürfelt im Raum, kurze Theke am Eingang, nur Mehrbettzimmer (4-10)	Mittelpreisig, man kann auch Tauschhandel betreiben	Slazz (they/them) & Thels (er/ihm), Erzord (xier/xiem) & Crung (sier/siem) – zwei befreundete Goblin Paare (queer!), alle freundlich und offen
8	Grupak's Juwel	Grünes, in typischer Diamantenform geschliffenes Juwel mit schwarzem Schriftzug	Große, stabile Tische, Bänke mit Rückenlehnen, Haus aus Stein, überall Kerzen & Kronleuchter, dreistöckiges Gebäude	hochpreisig	Grupak (er/ihm) & Neiret (they/them), Oger in teure Stoffe gekleidet, sehr zuvorkommend & herzlich, Neiret ist etwas schalkhaft, das Juwel ist their Leidenschaft

#	Name	Schild	Atmosphäre	Preisklasse	Wirt_in
9	Zum Roten Faden	Schild nur mit Schriftzug – in roter Schrift	Auf mittelgroßes Volk ausgerichtet, mit Tritten und Stufen an Tischen und Bänken, kleiner Leiter an der Bar Steingebäude mit oberer Etage aus Holz, eine Etage Zimmer in verschiedenen Größen (1-8)	mittelpreisig	Gnomfamilie Hirschkäfer (er/ihm), Lilienblatt (sie/them) (Eltern), May (er/ihm), Libelle (sie/ihr), sehr lebendig und fröhlich
10	Zinnener Flachmann	Flachmann in Zinnfarben – ohne Schrift	Großer Barbereich mit vielen Hockern, eher Stehtische, große Bühne im Zentrum, Zimmer im Keller und im ersten Stock (alles 4 Bett-Zimmer)	günstig	Uraai (xier/xiem), lilafarbener Tiefling, sehr gesprächig, kennt alles und jeden
11	Am Kräutergarten	Kleiner Kräutergarten mit Schrift ober- und unterhalb	Steinernes Gebäude mit angeschlossenem Garten voller Kräuter und Gemüse, gemütliche Zimmer, Möbel sind mit Blattmustern bemalt, Schankraum voller kleiner (2-4 Personen) Tische und Stühle	mittelpreisig	Si'lath (Waldelf, er/ihm) & Yuna (sie/ihr, Erdgenasi), eher zurückgezogen, aber höflich, Kräuter und deren Anwendung in Essen, Getränken und zu Heilung sind ihre Leidenschaft
12	Der Goldene Apfel	Goldener Apfel mit einem Blatt am Stiel, keine Schrift	Gebäude aus Holz, Drei Reihen aus langen Tafeln mit Bänken daran, großer Kamin am Kopfende, kleiner Barbereich, zweistöckig mit Zimmern in verschiedenen Größen (1-4)	Hochpreisig, Unterkunft auch gegen Arbeit	Dragonborn Dramtor (blaugrün) und sein Mann Yiccuth (gelb-orange), in Seide gekleidet, sehr zuvorkommend und höflich
13	Elysium	Verschnörkelte, kaum lesbarer Schriftzug in Silber	Einstöckiges Gebäude mit großem Raum in der Mitte, Tische sind kreisförmig um die Mitte angeordnet wo viel Platz ist, Zimmer gehen direkt vom Raum ab, lange Bar, nachts wird der Hauptraum auch für Übernachtungen genutzt	günstig	Sevas (er/ihm), Sak (they/them), Fihi (sie/ihr) Satyren, die für ihre Parties bekannt sind

#	Name	Schild	Atmosphäre	Preisklasse	Wirt_in
14	Gasthaus Drachenfeuer	Drache, der Feuer spukt darunter der Schriftzug Drachenfeuer	Steinhaus mit Aufbau aus Holz, unten großer Schankraum mit kleiner Bühne am Kopfende, oben gesondert mietbarer Versammlungsraum mit Kamin, verschiedene Zimmergrößen (2-10)	günstig	Gruppe aus 2 Menschen (Major, Menor - Zwillinge), 1 Halbelf (Maya), 1 Zwerg (Merry) frühere Abenteurer_innen, alle sehr herzlich und haben gute Tipps auf Lager keine Pronomen werden genutzt
15	Neustädter Krug	Hand, die einen Krug hält, mit Schrift darüber und darunter	Boden mit Holzdielen, verzierte Krüge aus verschiedenen Materialien hängen an den Wänden, kleinere runde Tische im Raum verteilt, auf mittelgroßes Volk ausgelegt, Zimmer im ersten und zweiten Stock, Lastenaufzug zu den oberen Stockwerken	Hochpreisig	Galfya Isefeuer (sie/ihr) & Thrar Donnerhold (er/ihm), Zwergenpaar mit fünf Kindern, freundlich – nach ein paar Bier sehr jovial und reдеbedürftig
16	Zur Schnapsdrossel	Amsel, die an einem Bach sitzt und trinkt, Schrift über der Tür angebracht, kaum lesbar	Boden aus großen Steinplatten, große Tische mit Bänken, lange Bar, einstöckiges Gebäude, großer Gewölbekeller mit vielen Weinfässern und Geheimraum, kleinere Feuerstellen im Raum verteilt	günstig	Smoke (e/em) Tabaxi, sehr schüchtern, hat alles genau im Auge
17	Am Hochweg	Nur Schriftzug	Schankraum in zwei geteilt: vorne Bar und ein paar kleine Tische, hinten großer gemütlicher Raum mit Tischen und Sitzen am Feuer, vorne nur Getränke, zweistöckiges Gebäude, zusätzlicher Raum neben der Küche (hinter der Bar) für Verwaltung und Absprachen	Hochpreisig, betreiben auch Tauschandel	Zirg (er/ihm) & Dusk (sie/ihr), Kobolde, Geschwister, kennen den Kalender der Karawanen sehr genau

#	Name	Schild	Atmosphäre	Preisklasse	Wirt_in
18	Zum Kuhstall	Eingang einer dunklen Felsenhöhle mit Schriftzug darunter	Großes, Fachwerkgebäude neben dem Eingang zu einer Felsenhöhle, dreistöckig, komplettes Erdgeschoss als Schankstube mit mehreren Feuerstellen, warmen Vorhängen an den Fenstern, Blumen auf jedem Tisch, verschenkt an gute Gäste Tonbehälter, in die der Schänken Name geritzt ist	mittelpreisig	Juta (er/ihm), Hobgoblin dessen Traum es immer war, eine Schänke zu führen, begrüßt jeden neuen Gast wie den/die beste_n Freund_in
19	Lorelai's Lied	Rothaarige Meerjungfrau, die sich die Haare kämmt, Schriftzug darüber	Alte, umgebaute Fischerhütte mit einer Terrasse auf Stelzen, die bis in den Fluss hinein reicht, gesonderter, einstöckiger Anbau aus Stein mit Gästezimmern, alte Fischerutensilien als Deko, kleines Podest im Schankraum	Mittelpreisig, Unterkunft auch gegen musikalische Unterhaltung	Lynegune & Annadron (sie/ihr) beides Halbfelfen, bekannt für die Bard_innen, die regelmäßig auftreten
20	Die Boulette	Bild eines Nashornähnlichen Wesens in Blautönen, keine Schrift	Etwas heruntergekommenes, großes Haus mit Schankraum, von dem aus eine Treppe zu einer Art Galerie führt, von dort gehen die Zimmer ab, 2 private Esszimmer zusätzlich mietbar, sonst großer Schankraum ohne Theke	mittelpreisig	Bellath (sie/ihr), Mensch, redet am liebsten mit Abenteuer_innen und lässt sich Geschichten erzählen