



EIN 9-SEITEN-SOZIALER-DUNGEON

NO 1

CELIA UND DIE SIEBEN WERBER

EIN DS-ABENTEUER VON DZAARION UND SINTHOLOS FÜR
DIE STUFEN 1-4

Achtung: Dies ist kein üblicher Dungeon, sondern ein Sozialer Dungeon. In diesem geht es nicht darum physische Kämpfe (egal ob mit Schwert, Bogen oder Magie geführt), sondern soziale Kämpfe auszutragen. Der Dungeon basiert auf dem Social Combat System „Der Diskurs“ von Dzaarion und Sintholos und es ist empfohlen ihn mit diesem zu spielen.

Hinweise für den SL: Da dies der erste D2Go seiner Art ist und auf einem neuen System basiert, kann den Spielern ein wenig Hilfestellung zuteil werden (ggf. durch Gideon, ihren Kandidaten, formuliert).

Primäres Ziel der Spieler sollte es sein die anderen Kandidaten auf die eine oder andere Weise auszuschalten (Gerüchte sind dabei eine wichtige Ressource, die die SC erhalten können). Anders als im freien Spiel oder sonstigen Quests erhalten die SC bei einem Sieg im Diskurs keine „Kontrolle“ über die anderen Kandidaten, sondern schaffen es, sich ihnen gegenüber zu profilieren (Vorteil im Diskurs gegen Lord Reinhardt). Aufeinander haben die Kandidaten keinerlei Einfluss.

Zeit ist in dieser Art des Dungeons der entscheidende Faktor, da die Aktionen an den Stationen und der Diskurs mit anderen Kandidaten festgelegte Zeit in Anspruch nehmen, sollte den Spielern ansonsten die Freiheit gegeben werden sich abzusprechen ohne das Zeit vergeht. Das Hingehen und erste Erkunden einer Station sollte ebenfalls 15 (ingame) Minuten in Anspruch nehmen das „Zurückkehren“ jedoch nicht, die Zeit für die Bewegung zwischen den Stationen kann also (nach SL-Entscheid) mit der dortigen Aktion verrechnet werden. Kreative Aktionen, die in der Beschreibung der Stationen nicht beschrieben werden stehen den SC natürlich weiterhin offen, sollten nur ebenfalls 15 (ingame) Minuten Zeit in Anspruch nehmen (nach Ermessen des SL ggf. auch mehr).

Um größeren Gruppen keinen unfairen Vorteil zu bieten sollten die gleichzeitigen Akteure an einer Station auf 1 (maximal 2) SC beschränkt sein und die Gruppe sich nicht trennen.

Mehr noch als sonst wird die Gruppe der SC als Kollektiv wahrgenommen, jede Aktion, jeder Sieg und sonstiges eines SC wird vom Rest der Anwesenden als Leistung dieser Gruppe und ihres Kandidaten wahrgenommen.

Der Königshof von Vandria in Cellbrick. Die Tochter des adligen Lord Reinhardt, Celia, soll vermählt werden. Doch noch muss der geeignete Ehemann gefunden werden. Fürstensöhne, Diplomaten, Werber und andere strömen an den Hof um Lord und Tochter von ihrem Kandidaten zu überzeugen. Muskelkraft, Zielsicherheit und destruktive Magie wird hier nicht viel helfen. Hinterzimmergespräche, Intrigen und Geschacher prägen diesen Wettstreit. Dies ist nicht die Zeit für Schwerter, dies ist die Zeit des Sozialen Kampfes, die Zeit des Diskurs.

Nachdem bereits viele mögliche Kandidaten in ihre Heimat zurückgeschickt wurden, soll es am heutigen Abend zu

Werbungsfeierlichkeiten kommen, an deren Ende ein geeigneter Kandidat ausgewählt werden soll. Doch noch immer strömen auch immer wieder neue Werber an den Hof.

Einer der aussichtsreicheren Kandidaten Gideon, Sohn des Fürsten Gregor aus Trium, benötigt ein neues angemessenes Gefolge (Anzahl der SC) für die Feierlichkeiten, sowie treue Begleiter, die in seinem Namen den Lord beeindrucken, sowie seinen Namen preisen. Treten die SC in seine Dienste ein, besorgt ihnen der Kandidat (falls nötig) angemessene Kleidung für die Feierlichkeiten und verspricht ihnen eine Belohnung von 200 GM, wenn er die Hand von Celia erhält.



Die Werbungsfeierlichkeiten finden in einem der Innenhöfe des Schlosses statt, beginnen am Nachmittag und dauern etwa 8 (ingame) Stunden. Im Innenhof finden sich, vergleichbar mit Räumen in einem Dungeon, verschiedene Stationen, die alle offen erkennbar sind, deren Möglichkeiten sich den SC aber erst bei näherem Hinsehen eröffnen. Dabei können verschiedene Nebenaufgaben bestritten werden, die den SC unterschiedlichste Vorteile in dem Abenteuer verschaffen können. Jede Aktion (also Kampf, Diskurs, Probe, Wettstreit, Spielrunde oder ähnliches) an einer Station, egal ob erfolgreich oder nicht, nimmt, soweit nicht anders angegeben, etwa 15 (ingame) Minuten in Anspruch. Außerdem können die verschiedenen anderen Kandidaten zu einem eins gegen eins Diskurs herausgefordert werden, dies benötigt etwa 1 (ingame) Stunde. Gideon muss, dabei stets von seinem gesamten Gefolge umgeben sein, da es sonst seinem Ruf unwiederbringlichen Schaden zufügen würde, mit weniger Gefolge als ihm zusteht gesehen zu werden. Sollten die SC grundlos einen physischen Konflikt beginnen, bei einem Taschendiebstahl oder etwas Vergleichbarem erwischt werden, wird eine große Anzahl an Wachen erscheinen und die SC aus dem Schloss werfen. Das Abenteuer ist somit gescheitert.

1. HEROLD Treffen die SC mit ihrem Kandidaten im Innenhof ein verkündet der Herold zunächst Namen und Titel von Gideon. Nach dem Eintreffen der SC, verkündet er zudem Namen und Titel von 7-Anzahl der SC ankommenden Kandidaten (W20: 1-3: Griffith, 4-6: Ezio, 7-9: Creosote, 10-12: Severus, 13-15: Betyr, 16-18: Ignatius, 19-20: Fergus). Dabei können die SC auch beobachten in welchen Bereich die Kandidaten gehen. Durch einen Sieg in einem Diskurs verrät der Herold den SC Namen, Titel und Aufenthalt von 2 weiteren Kandidaten. Durch einen Taschendiebstahl kann dem Herold eine Liste mit Namen und Titel aller Kandidaten sortiert nach ihren Aussichtschanen entwendet werden.

2. TANZFLÄCHE Auf der Tanzfläche können verschiedene Hofdamen zum Tanz aufgefordert werden (AGI+BE), bei Erfolg erhalten die SC eine belastende Information. Mit einer erfolgreichen Umhören-Probe (GEI+AU) erhalten die SC ein zufälliges Gerücht. Haben die SC den entsprechenden Hinweis erhalten, können sie die Schwestern der Kandidaten finden und zum Tanz auffordern. Haben die SC den entsprechenden Hinweis erhalten, können sie hier die maskierte Celia finden und Gideon kann sie zum Tanz auffordern.

3. DER HOHE TISCH Ein von einer großen Anzahl Wachen abgeschirmter Bereich, in dem sich die meisten hochrangigen Gäste aufhalten und der nur mit einer Einladung betreten werden kann. Trotz ihrer Funktion als Begleiter von Gideon müssen er und die SC sich erst einen gewissen Ruf verdienen (an ausgewiesenen Stationen Eindruck schinden), bevor sie diesen Bereich betreten können. Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Griffith finden. Sollten die SC 5 mal Eindruck geschunden haben, wird ein Bote auf sie zutreten und sie zu Griffith an den Hohen Tisch führen.

4. GRUPPE HOFDAMEN Eine große Ansammlung an Hofdamen, die miteinander tuscheln. Mit einer erfolgreichen Umhören-Probe (GEI+AU) erhalten die SC ein zufälliges Gerücht. Mit einer erfolgreichen Verbergen-Probe können Gespräche belauscht werden, die SC erhalten ein zufälliges Gerücht. Es kann auch mit einer Hofdame geflirtet werden, bei Erfolg erhalten die SC eine belastende Information. In einem Diskurs lässt sich hier auch eine Hofdame anstiften Ezio ins Gartenlabyrinth zu führen. Haben die SC den entsprechenden Hinweis erhalten, können sie hier die Zofe von Celia, Araniell finden, die ihnen in einem Gespräch verrät, dass die maskierte Celia sich auf der Tanzfläche (2) finden lässt.

5. FESTTAFEL Eine Vielzahl von Tischen, die sich unter dem Gewicht aller möglichen Gerichte biegen. Hier lassen sich alle möglichen Gerichte, die eine LK-heilende Wirkung haben, sowie 15 Tafeln Schokolade finden. Mit einer erfolgreichen Verbergen-Probe können Gespräche belauscht werden, die SC erhalten ein zufälliges Gerücht. Haben die SC den entsprechenden Hinweis erhalten, lassen sich dort auch Rotkehlchen in Honigglasur finden.

6. BANKETTISCHE Mehrere Tische, über denen der Duft der Speisen und der Lärm, der sich unterhaltenden Gäste liegen. Mit einer erfolgreichen Bemerkungs-Probe, bemerken die SC einen Adligen, der sie bittet ihm Essen zu bringen, kommen sie dem nach erhalten sie eine belastende Information. Mit einer erfolgreichen Umhören-Probe (GEI+AU) erhalten die SC ein zufälliges Gerücht. Mit einer erfolgreichen Verbergen-Probe können Gespräche belauscht werden, die SC erhalten ein zufälliges Gerücht. Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Creosote finden.

7. SCHANKBEREICH Ein Wirt und mehrere Schankmädchen haben hier eine Theke errichtet an der die SC alle möglichen Arten von Alkohol, sowie 15 Gläser Edler Tropfen bestellen und ein Trinkspiel spielen können. Sprechen sie eine der Schankmädchen auf Ezio an stammelt diese verlegen herum und wendet sich errötend schnell wieder ihrer Arbeit zu. Mit einer erfolgreichen Suchen-Probe finden die SC zwischen den Bierfässern einen Liebesbrief einer der Schankmädchen an Ezio. Überbringen sie ihm diesen führt Ezio die Schankmaid ins Gartenlabyrinth. Mit einer erfolgreichen Umhören-Probe (GEI+AU) erhalten die SC ein zufälliges Gerücht. Mit einer erfolgreichen Verbergen-Probe können Gespräche

belauscht werden, die SC erhalten ein zufälliges Gerücht.

Trinkspiel: Vergleichende Proben auf KÖR+HÄ (NPC-PW = 14), bis einem der Kontrahenten die Probe misslingt und somit verliert. Gewinnt der SC schindet er Eindruck, erhält jedoch für 2 Stunden einen Malus von -2 auf alle Proben/Trinkspiel. Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Betyr finden.

8. SCHAUSTELLER Eine Gruppe Schausteller bietet hier alle möglichen Arten der Unterhaltung dar. Magie, Poesie, Gesang, Jonglieren, Artistik u.ä.. Mit einer erfolgreichen Zaubern-, Zielzauber- oder Darbietungs-Probe können die SC hier Eindruck schinden. Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Ignatius finden.

9. KARTENSPIEL Ein Tisch an dem verschiedene Kartenspiele gespielt werden können. Dabei kann mit einer Pokern-Probe (GEI+AU) um SM oder GM gespielt werden. Um festzustellen, wie viel ein SC bei einer Partie gewinnt oder verliert, würfeln er und sein Gegner eine vergleichende Probe (NPC-PW = 14). Die Talente Schlitzohr und Wissensgebiet: Glücksspiel geben jeweils einen Bonus von +1/Talentrang auf den Wurf. Das Talent Wissensgebiet: Falschspiel gibt sogar +2/Talentrang - bei einem Misslingen der Probe wird man jedoch beim Falschspiel erappt. Der Charakter mit dem höheren Wert gewinnt das Spiel. Der Verlierer zahlt dem Gewinner die Differenz der Proben*5 in SM bzw. GM. War der Wurf nicht erfolgreich, muss der volle Wert des Gewinnwurfes ausgezahlt werden. Ist keine Probe erfolgreich, plätschert das Spiel vor sich hin, ohne dass große Gewinne oder Verluste gemacht werden. (Wahlweise kann ein SL hier natürlich auch echte Karten- und Würfelspiele spielen lassen.) Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Fergus finden.

10. WETTSTREIFE Ein Bereich, in dem sich die verschiedensten Arten finden lassen andere mit den eigenen Fertigkeiten zu beeindrucken oder Zerstreuung zu finden. Ein Tisch zum Armdrücken, Gewichte zum heben, Zielscheiben zum Bogenschiessen oder Dartspiel, ein Roulettetisch und sogar eine Tombola finden hier statt. Mit einem Sieg können die SC hier Eindruck schinden.

Armdrücken: Vergleichende Proben auf KÖR+ST (NPC-PW = 14): Differenz wird dem Sieger gutgeschrieben, Sieg bei insgesamt +15 Punkten Differenz.

Gewichtheben: SC führt Kraftakt-Probe aus, bei Erfolg geschafft und er erhält SM in Höhe des Probenergebnisses.

Bogenschiessen: 3 Schiessen-Proben auf Zielscheiben (NPC-PW = 14), höherer Gesamtschaden siegt.

Dart: 3 Runden Werfen-Proben (Runde 2 um -2, Runde 3 um -4 erschwert) (NPC-PW = 14), Sieg desjenigen mit dem höchsten erfolgreichen Wurf in der höchsten Runde oder Treffer ins Bulls Eye (um -8 erschwelter Wurf).

Roulette: Spieler setzen auf Zahlen von 1-20, oder (un)gerade, dann W20-Wurf, bei richtiger Ansage: Zahl: Auszahlung in Höhe des 20-fachen Einsatz, (un)gerade: Auszahlung in Höhe des Einsatz.

Tombola: Spieler können sich für je 1 GM ein Los kaufen, maximal 10/Ziehung; entspricht einer Zahl auf dem W20, dann W20-Wurf, bei Gewinnlos: Wurf auf Beutetabelle M.

11. GARTENLABYRINTH Hier befindet sich der Eingang zu einem kleinen Gartenlabyrinth. Betreten die SC das Labyrinth benötigen sie 2 Stunden um wieder herauszufinden, finden im Inneren allerdings 20 GM und einen Ring mit Charmant II. Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Ezio finden.

12. BÜHNE MIT MUSIKERN Im gesamten Innenhof gut hörbar, gibt, auf einer großen Holzbühne, Alea, mit seiner Gruppe Spielleute, ihre Kunst zum Besten. Für 5 GM spielen die Musiker ein Musikstück, welches allen SC eine Stunde lang einen Bonus von +2 auf einen beliebigen Proben- oder Kampfwert gibt. Für 25 GM (oder durch Sieg in einem Diskurs) können die SC die Spielleute dazu bringen ein bekanntes Schmählid über Griffith zu spielen, woraufhin kurze Zeit später ein Bote von ihm erscheinen wird, der die SC zu ihm einlädt, es erhöht aber auch die BS aller anderen Kandidaten um +1.

13. SCHAUkampF An dieser Stelle ist ein Kampffeld abgesteckt, in dem sich tapfere Krieger im Kampf messen. Dabei können sich die SC im Faustkampf (Waffen und Rüstungen müssen abgelegt werden) oder im Schaukampf mit Übungswaffen (WB+o) und Holzschild gegen den Krieger Grolf messen. Dabei kann auf den Ausgang des Kampfes gewettet werden (üblicher Einsatz 5 GM), bei richtigem Tipp erhält der SC Geld in Höhe des Einsatzes. Mit einem Sieg können die SC hier Eindruck schinden. Suchen die SC hier nach einem der Kandidaten, können sie Severus finden, den sie ebenfalls zu einem Schaukampf herausfordern können. Er wird jedoch einen seiner Leibwächter vorschicken, der im Schaukampf besiegt werden muss, bevor er sich selbst einem Schaukampf stellt.

14. HERRENZIMMER Ein abgeschiedenes edel eingerichtetes Zimmer. Hier hält sich Lord Reinhardt einen Großteil des Abends über auf und beobachtet das Geschehen im Innenhof. Vor dem Zimmer stehen einige Wachen und hindern die SC am eintreten.

Nach Ablauf der 8 (ingame) Stunden zeigt sich Lord Reinhardt offen auf der Feierlichkeit und einer der SC muss versuchen ihren Kandidaten bestmöglich anzupreisen (Diskurs). Für jeden ernstzunehmenden anderen Kandidaten (Griffith, Ezio, Creosote, Severus), der zuvor von den SC in einem Diskurs besiegt wurde, erhält der SC dabei einen Bonus von +2 auf alle Proben in diesem Diskurs, für jeden anderen ernstzunehmenden Kandidaten, der noch Anwesend ist, aber nicht im Diskurs besiegt wurde, erhält der SC einen Malus von -2 (-3 wenn der Kandidat es seinerseits geschafft hatte die SC zu besiegen) auf alle Proben in diesem Diskurs. Hat der Kandidat der SC zuvor mit Celia getanzt erhöht sich die BS von Lord Reinhardt um +3.

Schafft der ausgewählte SC Lord Reinhardt im Diskurs zu besiegen, so haben die SC es geschafft Lord Reinhardt von den Vorteilen einer Verbindung mit Gideon zu überzeugen und so erhält dieser die Hand von Celia. Verliert der SC, erhält ein anderer der anwesenden Kandidaten Celias Hand.

DIE SIEBEN KANDIDATEN

1. GRIFFITH, Sohn des Fürsten Gaiseric aus Danara. Zu finden Am Hohen Tisch (3). Der aussichtsreichste aller Kandidaten. Gutaussehend, gebildet, eloquent, aus einer Familie des höchsten Adels, mit Geld, Land, Macht stammend und von hohem Ansehen, ist dieser Kandidat der Traum eines jeden Vaters für die Hand seiner Tochter. Sein langes weißes Haar wird von seinen stechend blauen Augen durchbrochen. Er trägt edle und kostbare Kleidung und ist sich seiner Stellung nur allzu sehr bewusst. Ohne Einladung an den Hohen Tisch können die SC nicht mit ihm interagieren. Sie müssen erst Eindruck schinden (5 Siege an den ausgewiesenen Stationen). Haben sie dies getan schickt er einen Boten, um die SC zu ihm einzuladen. In einem Diskurs nimmt er so die BS Freundlich ein. Bringen die SC die Spielleute dazu das Schmählid über ihn zu spielen schickt er ebenfalls einen Boten, um die SC zu ihm zu bitten. In einem Diskurs nimmt er so die BS Abgeneigt ein.

GRIFFITH (SILBERZUNGE) STUFE 4					
Körper 6		Agilität 6		Geist 8	
ST 0	HÄ 5	BE 0	GE 2	VE 3	AU 3
Basissympathie:		Freundlich/Abgeneigt			
Willenskraft:		12			
Beharrlichkeit:		14			
Raffinesse:		9			
Rationale Argumente:		12			
Emotionale Argumente:		11			
Körperliche Argumente:		8			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Contenance I, Flinke Zunge I, Schlitzohr I) Logiker I, Prinz Charmant I					
EP: 110					

2. EZIO, Sohn des Fürsten Fabio aus Folemme. Zu finden am Gartenlabyrinth (11). Ebenfalls ein sehr aussichtsreicher Kandidat und echter Casanova, der besonders für sein gutes Aussehen und seine Gunst bei Frauen bekannt ist. Er hat eine Schwester, namens Appollonia, die ihn auf die Feierlichkeiten begleitet hat. Die SC können sie mit dem passenden Hinweis auf der Tanzfläche (2) finden und zum Tanz auffordern. Haben sie erfolgreich mit ihr getanzt erhöht sich seine BS um +2. Hat man den Liebesbrief im Schankbereich (7) gefunden und Ezio überbracht oder eine Hofdame aus der Gruppe Hofdamen (4) überzeugen können ihm schöne Augen zu machen, führen diese ihn in das Labyrinth und er verpasst die Audienz bei Lord Reinhardt.

EZIO (SILBERZUNGE) STUFE 3					
Körper 7		Agilität 7		Geist 6	
ST 2	HÄ 0	BE 2	GE 2	VE 0	AU 6
Basissympathie:		Zugeneigt (bei weiblichem SC) Abgeneigt (bei männlichem SC)			
Willenskraft:		9			
Beharrlichkeit:		6			
Raffinesse:		9			
Rationale Argumente:		6			
Emotionale Argumente:		14			
Körperliche Argumente:		9			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Charmant II,) Prinz Charmant I, Überhören I					
EP: 90					

3. CREOSOTE, Sohn des Grafen Tessio aus Timuna. Zu finden am Banketttisch (6). Ein aussichtsreicher Kandidat aus dem hohen Adel, der jedoch besonders durch seinen gesunden Appetit und seine Körpermasse auffällt. Er hat eine Schwester, namens Heliana, die ihn auf die Feierlichkeiten begleitet hat. Die SC können sie mit dem passenden Hinweis auf der Tanzfläche (2) finden und zum Tanz auffordern. Haben sie erfolgreich mit ihr getanzt erhöht sich seine BS um +2. Haben die SC den entsprechenden Hinweis erhalten, können sie an der Festtafel (5) seine Leibspeise, Rotkehlchen in Honigglasur, finden. Sorgen die SC dafür, dass diese vor einem Diskurs mit ihm verschwinden erhält er einen Malus von -4 auf alle Proben in dem Diskurs. Haben die SC die Rotkehlchen selbst gegessen, weggeworfen oder dergleichen sinkt seine BS um -2. Bringen sie ihm die Rotkehlchen stattdessen erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben in dem Diskurs, seine BS steigt jedoch auch um +2.

CREOSOTE (SILBERZUNGE) STUFE 3					
Körper 8		Agilität 4		Geist 8	
ST 0	HÄ 6	BE 0	GE 0	VE 4	AU 2
Basissympathie:		Gleichgültig			
Willenskraft:		15			
Beharrlichkeit:		15			
Raffinesse:		8			
Rationale Argumente:		13			
Emotionale Argumente:		10			
Körperliche Argumente:		8			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Contenance II, Sturkopf I, Schlitzohr I)					
EP: 90					

4. SEVERUS, Sohn des Grafen Marneus aus Ailba. Zu finden beim Schaukampf (13). Ein aussichtsreicher Kandidat. Ein gutaussehender, kampfgestählter, aber aggressiver Adelssohn, der für seinen scharfen Verstand auf dem Schlachtfeld und seine Kampffertigkeiten berühmt ist. Statt edler Kleidung trägt er eine prunkvolle Rüstung und wird von einer Gruppe treuer Leibwächter begleitet. Fordern die SC diesen Kandidaten zu einem Diskurs heraus, nachdem sie einen Schaukampf gewonnen haben erhöht sich seine BS um +1 (+2 wenn es ein Leibwächter war). Fordern die SC diesen Kandidaten zu einem Diskurs heraus, bevor sie einen Sieg im Schaukampf erringen konnten steht seine BS auf Hass. Sieht er seine Niederlage im Diskurs nahen (oder bereits zu Anfang des Diskurses) zieht er seine Waffe und es kommt zum Kampf zwischen den SC und ihm, sowie seinen Leibwächtern (1/SC -1). Sollte er die SC zu einem Kampf gezwungen haben erscheinen Wachen, sobald er ohnmächtig ist und führen ihn und seine Leibwächter aus dem Schloss hinaus. Werden die SC im Kampf besiegt wachen sie eine Stunde später aus der Ohnmacht wieder auf und ihnen wird erzählt, das Wachen Severus und seine Leibwächter aus dem Schloss geführt haben, die BS aller Anwesenden (auch von Lord Reinhardt) sinkt um -1. In beiden Fällen verpasst Severus die Audienz bei Lord Reinhardt. Fordern die SC Severus selbst zu einem Schaukampf heraus schickt dieser zunächst einen seiner Leibwächter vor. Hat man diesen besiegt, kann man Severus herausfordern und sollte er besiegt werden zieht er sich, aus Respekt vor dem großen Krieger, der ihn besiegte, von der Werbung um Celia zurück.

SEVERUS (KRIEGER) STUFE 4					
Körper 8		Agilität 6		Geist 6	
ST 5	HÄ 4	BE 2	GE 0	VE 2	AU 0
Basissympathie:		Hass			
Lebenskraft:		25	Willenskraft:		12
Abwehr:		12+3	Beharrlichkeit:		10
Initiative:		8	Raffinesse:		8
Laufen:		4-0,5	Rationale Argumente:		8
Schlagen:		14+2	Emotionale Argumente:		6
Schießen:		-	Körperliche Argumente:		8
Bewaffnung: Langschwert (WB+2)			Panzerung: Kettenpanzer (PA+2, Laufen -0,5), Lederschienen (PA+1)		
Talente: (Contenance I, Einstecker I, Kämpfer I), Brutaler Hieb I, Überhören I					
EP: 110					

5. BETYR, Sohn des Chevallier Aidan aus Darghos. Zu finden im Schankbereich (7). Ein schnöseliger Fatzke, der nur wenig Gold besitzt, aus dem niederen Adel stammt und keine realistischen Chancen auf die Hand von Celia hat. Trotzdem besitzt er ein einnehmendes Wesen und ist rhetorisch begabt, hat aber auch die Gabe sich unglaublich aufzuspielen wichtigzutun und die SC unheimlich zu nerven. Im Schankbereich (7) kann er zu einem Trinkspiel herausgefordert werden, muss dafür allerdings erst überzeugt werden (vergleichende GEI+AU-Probe, jeder Versuch kostet 15 Min). Schafft man es drei Runden des Trinkspieles gegen ihn zu gewinnen, bevor die Anzahl an Niederlagen den KÖR-Wert, des gegen ihn antretenden SC überschreitet, schläft Betyr sturzbetrunken ein und verpasst die Audienz bei Lord Reinhardt.

BETYR (SILBERZUNGE) STUFE 4					
Körper 6		Agilität 6		Geist 8	
ST 0	HÄ 0	BE 2	GE 0	VE 6	AU 5
Basissympathie:		Unfreundlich			
Willenskraft:		12			
Beharrlichkeit:		8			
Raffinesse:		11			
Rationale Argumente:		15			
Emotionale Argumente:		14			
Körperliche Argumente:		8			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Charmant I, Schlitzohr I, Flinke Zunge I), Einreden I, Logiker I					
EP: 110					

6. IGNATIUS, Sohn des Fürsten Ingmar aus Veilar. Zu finden bei den Schaustellern (8). Dieser Kandidat stammt zwar aus einer angesehenen Familie mit Geld, Land und Macht, wurde als Baby nur leider auf den Kopf fallen gelassen und ist seitdem geistig nicht ganz da. Er hat daher eigentlich keinerlei realistische Chance auf die Hand von Celia, doch ihm zur Seite steht der begnadete Rhetoriker Lyrion, der die Diskurse anstatt seiner führt. Schafft man es Lyrion in einem Diskurs zu besiegen schindet man dadurch Eindruck und die BS aller Anwesenden steigt um +1. Schafft man es bei den Darbietungen eine besonders beeindruckende Vorstellung zu geben (Immersieg oder 3 erfolgreiche Darbietungen) ist Ignatius gefesselt von den Schaustellern, die versuchen die Erfolge der SC zu übertrumpfen und verpasst die Audienz bei Lord Reinhardt.

LYRION (SILBERZUNGE) STUFE 4					
Körper 4		Agilität 8		Geist 8	
ST 0	HÄ 2	BE 2	GE 0	VE 6	AU 3
Basissympathie:		Freundlich			
Willenskraft:		12			
Beharrlichkeit:		11			
Raffinesse:		12			
Rationale Argumente:		15			
Emotionale Argumente:		11			
Körperliche Argumente:		6			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Schlitzohr I, Flinke Zunge II, Sturkopf I), Logiker I					
EP: 110					

7. FERGUS, Sohn des Bryce. Zu finden beim Kartenspiel (9), wo er zu einem Kartenspiel herausgefordert werden. Ein tapferer Krieger aus dem einfachen Volk, der jedoch durch zahlreiche Siege in Schlachten, seinen Heldenmut und sein gutes Aussehen sich einen gewissen Namen verschaffen konnte. Doch ohne Titel und Geld hat er eigentlich keinerlei realistische Chance auf die Hand von Celia. Schafft man es ihn um mindestens 20 GM beim Kartenspiel zu erleichtern, verbringt er den restlichen Abend beim Kartenspiel, in dem verzweifelte Versuch seinen Verlust auszugleichen und verpasst die Audienz bei Lord Reinhardt.

FERGUS (KRIEGER) STUFE 2					
Körper 8		Agilität 6		Geist 6	
ST 4	HÄ 2	BE 3	GE 0	VE 0	AU 2
Basissympathie:		W20			
Lebenskraft:		23	Willenskraft:		8
Abwehr:		10+1	Beharrlichkeit:		8
Initiative:		9	Raffinesse:		9
Laufen:		4	Rationale Argumente:		6
Schlagen:		12+1	Emotionale Argumente:		8
Schießen:		-	Körperliche Argumente:		8
Bewaffnung: Kurzsword (WB+1)			Panzerung: Lederpanzer (PA+1)		
Talente: (Einstecker I, Sturkopf I), Überhören I					
EP: 70					

LORD REINHARDT Ein Paradebild des vandrianischen Adels. Hoch gewachsen, mit langem blonden Haar, ordentlich gestutztem, aber bereits ergrauendem Vollbart und strengem, aber gütigem Blick. Er liebt seine Tochter sehr und haderte lange damit ihre Hand einem der vielen Anwärter zu geben. Für jeden ernstzunehmenden anderen Kandidaten (Griffith, Ezio, Creosote, Severus), der zuvor von den SC in einem Diskurs besiegt wurde, erhält der SC einen Bonus von +2 auf alle Proben in diesem Diskurs, für jeden anderen ernstzunehmenden Kandidaten, der noch Anwesend ist, aber nicht im Diskurs besiegt wurde, erhält der SC einen Malus von -2 (-3 wenn der Kandidat es seinerseits geschafft hatte die SC zu besiegen) auf alle Proben in diesem Diskurs. Hat der Kandidat der SC zuvor mit Celia getanzt erhöht sich die BS von Lord Reinhardt um +3.

LORD REINHARDT (SILBERZUNGE) STUFE 6					
Körper 8		Agilität 4		Geist 8	
ST 3	HÄ 3	BE 2	GE 2	VE 4	AU 2
Basissympathie:		Unfreundlich			
Willenskraft:		16			
Beharrlichkeit:		12			
Raffinesse:		10			
Rationale Argumente:		12			
Emotionale Argumente:		10			
Körperliche Argumente:		10			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Contenance I, Sturkopf I,) Empath II, Taube Ohren I, Überhören II					
EP: 150					

SONSTIGE GÄSTE

HEROLD (SILBERZUNGE) STUFE 2					
Körper 5		Agilität 7		Geist 8	
ST 0	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 2	AU 3
Basissympathie:		W20			
Willenskraft:		10			
Beharrlichkeit:		10			
Raffinesse:		11			
Rationale Argumente:		11			
Emotionale Argumente:		12			
Körperliche Argumente:		7			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: Charmant I, Flinke Zunge I, Schlitzohr I					
EP: 70					

HOFDAME (SILBERZUNGE) STUFE 2					
Körper 5		Agilität 8		Geist 7	
ST 0	HÄ 2	BE 4	GE 0	VE 2	AU 3
Basissympathie:		W20			
Willenskraft:		11			
Beharrlichkeit:		9			
Raffinesse:		11			
Rationale Argumente:		9			
Emotionale Argumente:		12			
Körperliche Argumente:		5			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Charmant II, Contenance I)					
EP: 70					

ALEA, DER SPIELMANN (SPÄHER) STUFE 1					
Körper 6		Agilität 8		Geist 6	
ST 0	HÄ 1	BE 2	GE 3	VE 2	AU 2
Basissympathie:		W20			
Willenskraft:		7			
Beharrlichkeit:		7			
Raffinesse:		8			
Rationale Argumente:		8			
Emotionale Argumente:		9			
Körperliche Argumente:		9			
Bewaffnung: -			Panzerung: -		
Talente: (Charmant I, Instrument II)					
EP: 50					

GROLF (KRIEGER) STUFE 2					
Körper 8		Agilität 8		Geist 4	
ST 4	HÄ 4	BE 3	GE 0	VE 0	AU 0
Basissympathie:		W20			
Lebenskraft:		22	Willenskraft:		6
Abwehr:		12(+2)	Beharrlichkeit:		8
Initiative:		11	Raffinesse:		7
Laufen:		5	Rationale Argumente:		4
Schlagen:		13	Emotionale Argumente:		4
Schießen:		-	Körperliche Argumente:		8
Bewaffnung: Waffenlos/(Übungsschwert (WB+0))			Panzerung: (Holzschild (PA+1))		
Talente: (Kämpfer I, Parade I) Ausweichen I					
EP: 70					

LEIBWÄCHTER (KRIEGER) STUFE 3					
Körper 8		Agilität 7		Geist 5	
ST 4	HÄ 4	BE 3	GE 0	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		25			
Abwehr:		12+3			
Initiative:		10			
Laufen:		4,5			
Schlagen:		14+1			
Schießen:		-			
Bewaffnung: Kurzschwert (WB+1)			Panzerung: Lederpanzer (PA+1), Lederschienen (PA+1)		
Talente: (Einstecker I, Kämpfer II, Parade)					
EP: 90					

GERÜCHTE

WZO	GERÜCHT
1	Der Name eines Kandidaten lautet Griffith. Er ist Sohn des Fürsten Gaiseric aus Danara und befindet sich wohl Am Hohen Tisch (3).
2	Der Name eines Kandidaten lautet Ezio. Er ist Sohn des Fürsten Fabio aus Folemme und befindet sich wohl beim Gartenlabyrinth (11).
3	Der Name eines Kandidaten lautet Creosote. Er ist Sohn des Grafen Tessio aus Timuna und befindet sich wohl an den Bankettischen (6).
4	Der Name eines Kandidaten lautet Severus. Er ist Sohn des Grafen Marneus aus Ailba und befindet sich wohl am Schaukampffeld (13).
5	Der Name eines Kandidaten lautet Betyr. Er ist Sohn des Chevallier Aidan aus Darghos und befindet sich wohl im Schankbereich (7).
6	Der Name eines Kandidaten lautet Ignatius. Er ist Sohn des Fürsten Ingmar aus Veilar und befindet sich wohl bei den Schaustellern (8).
7	Der Name eines Kandidaten lautet Fergus, Sohn des Bryce und er befindet sich wohl bei den Kartenspielen (9).
8	Einer der Kandidaten (Betyr) stammt nur aus dem niederen Adel. Er hätte wohl kaum eine echte Chance auf die Hand von Celia.
9	Einer der Kandidaten (Ignatius) ist geistig umnachtet. Er hätte wohl kaum eine echte Chance auf die Hand von Celia.
10	Einer der Kandidaten (Fergus) besitzt weder Titel noch Geld. Er hätte wohl kaum eine echte Chance auf die Hand von Celia.
11	Griffith redet mit niemandem unter seinem Stand, es sei denn sein Gefolge kann viele Gäste mit ihren Fertigkeiten beeindrucken. (5 Siege an bestimmten Stationen).
12	Über Griffith existiert ein wohlbekanntes Schmählid, welches jedem guten Spielmann bekannt sein sollte.
13	Ezio wird nachgesagt, dass er vielen Frauen schöne Augen machen würde. Eine der Schankmaiden soll sogar verliebt in ihn sein.
14	Auf den Feierlichkeiten ist auch Appollonia die Schwester von Ezio anwesend, die er sehr liebt und die gerne tanzt.
15	Creosote liebt Rotkehlchen in Honigglasur und wird ungehalten, wenn er keine bekommt.
16	Auf den Feierlichkeiten ist auch Heliana die Schwester von Creosote anwesend, die er sehr liebt und die gerne tanzt.
17	Severus hasst Speichellecker und solche, die im Namen anderer schön daherreden und hat nur wenig Geduld mit solchen.
18	Severus ist ein Kämpfer und würde einen Sieger in einem Schaukampf sicher freundlicher als gewöhnlich begegnen.
19	Unter den Hofdamen befindet sich Araniell, die Zofe von Celia.
20	Irgendwo auf der Feier lässt sich die maskierte Celia finden.

BELASTENDE INFORMATIONEN

Diese sind schwerer und seltener zu erringen, als Gerüchte, bei Erhalt wählt der SL eine zur Situation passende und/oder noch nicht erhaltene Information aus, die die SC erhalten.

Zofe	Auf den Werbungsfeierlichkeiten ist Celia selbst anwesend, jedoch ist sie maskiert und keiner weiß so recht wo sie sich befindet. Eine Ausnahme könnte da ihre Zofe Araniell sein, die sich sicher bei den übrigen Hofdamen aufhält.
------	--

INFORMATION	EFFEKT
Casanova	Der Charmeur Ezio soll ein rechter Casanova sein, der bei Frauen nichts anbrennen lässt. Sogar eine der Schankmädchen soll in ihn verliebt sein und sicherlich ließe sich auch eine der Hofdamen dazu überreden mit ihm ein paar gemeinsame Stunden zu verbringen.
Leibspeise	Die Leibspeise von Creosote sind Rotkehlchen in Honigglasur, die man etwas versteckt auf der Festtafel finden kann. Jemand, der ihm diese Leckerei besorgt wäre er sicherlich zugetan, jemand der ihm dies vorenthält wäre er jedoch sicherlich weniger freundlich gegenüber, allerdings könnte dies auch seine Konzentration schwächen.
Schlechte Karten	Drei der Kandidaten haben nur äußerst geringe Chancen. Auch wenn man sie im Diskurs besiegen würde, würde es kaum einen Eindruck bei Lord Reinhardt hinterlassen.
Schmählied	Über Griffith existiert ein wohlbekanntes Schmählied, das ihn, wenn es gespielt werden würde, sicherlich sofort aus der Reserve locken würde. Allerdings wäre er solch einer Person sicherlich nicht wohlgesinnt, allen anderen Kandidaten würde es hingegen sicher gefallen, wenn der aussichtsreichste aller Kandidaten etwas in seine Schranken gewiesen werden würde.
Schwestern	Sowohl Ezio, als auch Creosote besitzen Schwestern, die auf der Feierlichkeit anwesend sind, die sie sehr lieben und die gerne tanzen. Wer mit ihnen tanzt kann sicherlich auf mehr Sympathie seitens ihrer Brüder hoffen.
Warnung	Severus ist ein echter Krieger, der zu viele schöne Worte verabscheut. Fordert man ihn zu einem Diskurs heraus wird er den Herausforderer wohl attackieren, egal wie sehr er auch seine Fähigkeiten bewiesen hat. Nur mit einem echten Kämpfer, der sein Können vor seinen Augen unter Beweis gestellt hat, würde er sich überhaupt auf einen echten Diskurs einlassen.

EP: Pro erforschter Station 1 EP; Pro Kampf/Diskurs (besiegte EP/SC)EP; Pro erfolgreicher Nebentätigkeit 10EP für den SC; Die Werbung um Celia war erfolgreich 25EP; Für Abenteuer 25EP