

Dear Lord

Infos für den DM

Die Spieler befinden sich in einer misslichen Lage. Einfach in die Grenzen der Quarantäne-Zone einzudringen um das lang ersehnte Artefakt zu finden, wäre nicht die beste Idee.

Eine Genehmigung dafür kann nur Baron Artin höchst persönlich erteilen. Dieser hält die Spieler nach ihrem letzten Auftritt allerdings für chaotische Barbaren ohne jeglichen Hauch von Erziehung.

Doch nun ist die Chance gekommen:

Das jährliche Galadinner findet in den heutigen Abendstunden statt und die Spieler können beweisen, dass sie in der Lage sind sich den höfischen Gepflogenheiten anzupassen. Sie werden das Tanzbein schwingen und über dieses und jenes gepflegt plaudern.

Die Spieler sind allerdings nicht die einzigen, die auf der Suche nach dem Artefakt sind...

Text für die Spieler

Gerade als ihr das Herrenhaus betreten wollt, um euch die Gunst des Barons zu sichern, seht ihr einige Meter vor euch ein Mitglied der Abenteurergruppe „Kalte Hunde“. Eure Widersacher werden doch nicht etwa den selben Plan wie ihr haben?

Das Herrenhaus ist prächtig ausgestattet und verdient eigentlich eher den Namen Palast. Von allen Seiten strahlen euch die blank polierten Flächen von Silber und Gold entgegen. Die Edelmetalle schmücken zahlreiche Trophäen, Waffen und Pokale. Obwohl die Wände üppig behängt sind, wirken sie dennoch nicht überladen.

Am meisten beeindruckt euch allerdings die riesige Marmorkugel in der Mitte des Raums, die sich wie von Geisterhand selbst zu drehen scheint. Ein leises Plätschern und die feuchte schimmernde Oberfläche der Kugel verraten jedoch, dass sich unter der Kugel wohl ein Wasserstrahl befinden muss, der sie in Bewegung hält.

Das Essen verläuft zum großen Teil ereignislos und ist so langweilig, wie ihr es euch vorgestellt habt.

Mit dem Abräumen des Tellers des Barons beginnt der gesellschaftliche Teil des Abends. Eure Stunde ist gekommen! Beweist euch in der Kunst des Tanzes und der Unterhaltung...

Komplexität

2 (6 Erfolge vor 3 Fehlschlägen). Durch die Möglichkeit max. 2 Erfolge wieder einzubüßen sollten Erfahrungspunkte wie für eine Komplexität 3 vergeben werden.

Aufbau

Um Baron Artins Wohlwollen zu erlangen müssen die Spieler beweisen, dass sie kultiviert sind und sich höfischen Gegebenheiten anpassen können.

Primäre Fertigkeiten

Akrobatik – mittelschwer:

Der Spieler versucht mit geschickten Tanzschritten seine Eleganz zur Schau zu stellen und damit Baron Artin zu beeindrucken.

Diplomatie – mittelschwer:

Der Spieler versucht einen der Gäste oder den Baron selbst mit gut gewählten Worten davon zu überzeugen, dass die Spieler die Etikette sehr genau kennen und auch einhalten.

Einsicht – mittelschwer:

Der Spieler versucht sich in die Lage des Barons Artin zu versetzen und auf diese Weise besser zu verstehen, worauf der Baron viel Wert legt.

Der nächste Check der Spieler erhält einen Bonus von +2.

Sekundäre Fertigkeiten

Geschichte – mittelschwer:

Der Spieler erzählt eine Sage aus der Vergangenheit des Baronats. Damit kann er beweisen, dass die Spieler sich intensiv mit dem Baronat auseinandergesetzt haben.

Bluffen – mittelschwer:

Der Spieler erzählt von den zahlreichen Gefahren, die sie erlebt haben. Selbstverständlich haben die Spieler das nur getan, um das Baronat zu schützen.

Bluffen – schwer:

In einem geeigneten Moment lässt der Spieler durchblicken, dass sich die „Kalten Hunde“ kurz vor der Feierlichkeit noch über die Leibesfülle des Barons lustig gemacht haben.

Diebeskunst – schwer:

Der Spieler ergreift die Gunst der Stunde und steckt Dorus Magholm (Mitglied der „Kalten Hunde“) eine silberne Gabel in die Tasche. Der Spieler macht dies so geschickt, dass die Gabel noch etwas aus der Tasche herausblitzt, was bei den Wachen nicht unbemerkt bleiben dürfte...

Erfolg

Die Spieler erhalten die Erlaubnis das Quarantäne-Gebiet zu betreten. Diese Erlaubnis wird den Spielern als Dokument übergeben.

Fehlschlag

Baron Artin stellt das Dokument der Gruppe „Kalten Hunde“ aus. Die Spieler müssen sich entweder andere Unterstützung suchen. Vielleicht „finden“ die Spieler auch das Dokument, nachdem die „Kalten Hunde“ es „verloren“ haben...

Infos für den DM

Die Charaktere werden in dieser Skill Challenge nicht nur mit dem eigentlichen Ziel konfrontiert, sondern auch mit Konkurrenz.

Die „Kalten Hunde“ beteiligen sich ebenfalls in der selben Skill Challenge.

Um die Charaktere dies spüren zu lassen gibt es einen Ablaufplan für die „Kalten Hunde“. Jeweils nach einem bestimmten Check der Spieler (s. Liste) passiert eine „Aktion“ der Gegner, die sich auf die Spieler auswirkt.

Ablauf nach den Checks

Check 2	<p>Die Gruppe identifiziert alle Mitglieder der „Kalten Hunde“ und erkennt was diese gerade unternehmen um dem Ziel schneller näher zu kommen als die Spieler.</p> <p>Auswirkung: Ab jetzt können Aktionen gegen die „Kalten Hunde“ durchgeführt werden.</p>
Check 4	<p>Jorge Hendro (Anführer der „Kalten Hunde“) unterhält sich mit der Baroness und versucht sie von seiner Tugendhaftigkeit zu überzeugen.</p> <p>Auswirkung: 50% Chance, dass daraus ein Erfolg für die Spieler gestrichen wird („Die Kalten Hunde holen auf“)</p>
Check 7	<p>Dorus Magholm (Mitglied der „Kalten Hunde“) tanz mit Gästen und versucht dabei äußerst elegant auszusehen.</p> <p>Auswirkung: 50% Chance, dass daraus ein Erfolg für die Spieler gestrichen wird („Die Kalten Hunde holen auf“)</p>
Check 9	<p>Sämtliche Mitglieder der „Kalten Hunde“ stehen beim Baron und scheinen sich zu amüsieren.</p> <p>Lächelnd schüttelt Jorge Hendro die Hand des Barons, als wären sie sich über einen Handel einig geworden...</p> <p>Auswirkung: keine, es soll nur den Druck für den letzten Check der Spieler etwas Erhöhen...</p>