Ein Abend, teuer für Einsteiger

Von Rothar

Jänner 2022

Danksagung:

Mein Dank gebührt Chris, Christian, Daniel, Gregor, Kathi, Kurt, Martina, Nadine, Renate, Wolf und Wolfgang mit denen ich nun schon seit 3 Jahrzehnten in Aventurien, auf Entaria oder so mancher anderer phantastischer Welt um die Häuser ziehe. Und meiner Frau Maria, die viel Verständnis für diese Leidenschaft zeigt.

Inhalt

[Zusammenfassung 3](#_Toc103190698)

[*Zur Handlung* 3](#_Toc103190699)

[*Für wen ist dieses Abenteuer geeignet?* 3](#_Toc103190700)

[Für Einsteiger 4](#_Toc103190701)

[Charaktere 4](#_Toc103190702)

[Motivation 4](#_Toc103190703)

[Bestehende Ilaris Gruppen 4](#_Toc103190704)

[Anpassen der Schwierigkeit 4](#_Toc103190705)

[Motivation 4](#_Toc103190706)

[Abkürzungen und Gliederung 4](#_Toc103190707)

[Am Markt 5](#_Toc103190708)

[Szene 1: Preisverhandlung 5](#_Toc103190709)

[Szene 2: Diebstahl 6](#_Toc103190710)

[Weitere Szenen am Markt 7](#_Toc103190711)

[Szene 3: Schlechte Ware 7](#_Toc103190712)

[Szene 4: Ein Freund 7](#_Toc103190713)

[Szene 5: Durst 7](#_Toc103190714)

[Szene 6: Kulturgenuss 7](#_Toc103190715)

[Karims Palast 9](#_Toc103190716)

[Aufruhr 9](#_Toc103190717)

[Das Lied des Barden 10](#_Toc103190718)

[In der Pause 11](#_Toc103190719)

[Im Hafenviertel 12](#_Toc103190720)

[Das Lagerhaus 12](#_Toc103190721)

[Kampf 13](#_Toc103190722)

[Befreiung 14](#_Toc103190723)

[Ende 14](#_Toc103190724)

[Anhang 14](#_Toc103190725)

# Zusammenfassung

## Zur Handlung

Die Charaktere treffen einander bewusst oder zufällig in **Kuslik**, der großen weltoffenen Stadt an der Yaquirmündung. Den Besuch am **Wochenmarkt** wird sich kaum jemand entgehen lassen und durch die Hand des Schicksals landen alle in der Schenke **Karims Palast**, wo sie auf das Schicksal des entführten Händlers **Lucan di Cascamas** stoßen. Für Ehre und/oder Bezahlung wird die Suche aufgenommen. Man steigt mit List oder Gewalt bei den Entführern ein und deckt die Hintergründe auf. Wie sie auf die Taten des Händlers reagieren, liegt nun in den Händen der Spieler.

## Für wen ist dieses Abenteuer geeignet?

**Ein Abend, teuer für Einsteiger** ist zum Kennenlernen von Ilaris für eine Handvoll "unerfahrene Neulinge" ausgearbeitet. Einzelne Szenen wurden bewusst für das angeleitete Ausprobieren von Ilaris-Regeln gestaltet. Das Abenteuer ist aber auch für erfahrene Gruppen spielbar.

Erfahrene Gruppen werden eine Idee mitbringen, warum sie in Kuslik sind. Das Abenteuer lässt sich aber auch in andere Städte übertragen. Man trifft sich nach dem Anpassen der Probenschwierigkeit am Markt.

# Für Einsteiger

## Charaktere

Für einen raschen Einstieg mit möglichst wenig Vorbereitungszeit wird die Verwendung der Archetypen aus dem DSA-Forum empfohlen. Wenn selber Charaktere generiert werden, so sollten diese auch 2.500 EP haben. „Sephrasto“ wird dafür empfohlen. Downloads: <https://ilarisblog.wordpress.com/downloads/>

## Motivation

Kennen sich die Charaktere noch nicht, stellt sich die Frage, was sie nach Kuslik geführt hat? Dazu ein paar Anregungen:

* Eine Botschaft/einen Gegenstand persönlich überbringen. Als Sender eignen sich Personen von Rang aus dem Herkunftsort der Charaktere. Empfänger kann ein Tempel eine Magierakademie, der Palast oder auch die Bibliothek sein.
* Der Charakter hat von einer interessanten Anstellung bei Hof/im Tempel/in der Akademie gehört.
* Arthag Angbarscher hat den Geist seines Bruders im Traum an der Yaquirmündung gesehen.
* Interesse/Teilnahme an den Liebfelder Theaterfestspielen und dem Umzug der Gaukler
* „Bin von Tag zu Tag dem Yaquir bis zur Mündung gefolgt.“

# Bestehende Ilaris Gruppen

## Anpassen der Schwierigkeit

Das Abenteuer ist für **Charaktere mit 2.500 EP** ausgearbeitet. Die offenen Proben sind gemäß den Regeln (Tabelle S.8) für das Niveau unerfahren ausgelegt. Um das Abenteuer zu skalieren, wird empfohlen, die Probenschwierigkeit und die Kampfwerte der Gegner (AT, VT) für je 500 zusätzliche EP um 1 Punkt zu erhöhen. Beispiel: Probenschwierigkeit 16 wird für eine Gruppe mit durchschnittlich 3.500 EP zu Probenschwierigkeit: 18

## Motivation

Wenn die Gruppe nicht gerade zufällig in Kuslik ist, dann können Motivationsanleihen bei den Einsteigern genommen werden. Das Abenteuer lässt sich aber auch in anderen Städten Aventuriens spielen.

## Abkürzungen und Gliederung

*Texte zum Erzählen***SLI … Spielleiterinformation  
*Offene Probe* … *Regelerklärung … alle Seitenangaben beziehen sich auf das Ilaris-Regelbuch (2te Ausgabe)***

EP … Erfahrungspunkte

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Am Markt ***Kuslik*** *liegt an der Mündung des* [*Yaquir*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Yaquir) *in das* [*Meer der Sieben Winde*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Meer_der_Sieben_Winde)*. Sie ist eine der ältesten Städte* [*Aventuriens*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Aventurien) *und mit ihren mehreren zehntausenden Einwohnern ein Zentrum des Handels.* ***Am großen Markt*** *nordwestlich des Efferdplatzes bieten Fernhändler aus aller Herren Länder ihre Waren feil. Wer die alte Handelsstadt besucht, muss unbedingt auch dem Markt einen Besuch abstatten. So eine Vielfalt sieht man sonst nirgends. Elfenbein von Narwalen, Seide aus den Tulamidenlanden oder erlesene Gewürze aus den Dschungeln des Südens. Was es sonst nirgends gibt, kann hier ab und an gefunden werden. Immer sind auch Dinge dabei, die man sich in seinen kühnsten Träumen nicht ausdenken hätte können. Auch wenn sich nur die Wenigsten die erlesenen Prunkstücke leisten können, so ist es doch aufregend zu sehen, was Aventurien alles zu bieten hat. Neben den außergewöhnlichen Hinguckern haben die Händler auch allerlei Nützliches von weit her im Gepäck und verkaufen seltene Steine, Kräuter, Häute, Federn, Schnitzereien, Dolche usw. usw. für die Bürger und einfachen Leute.*  **SLI: Die Charaktere sind durch die Hand der Vorsehung alle an diesem Nachmittag am großen Markt und staunen über die besonderen Waren. Die folgenden Szenen sollen ihre Schritte in die Taverne „Karims Palast“ lenken und an Hand von Beispielen in den Szenen 1 und 2 ein paar Regelmechaniken vorstellen. Wählen sie für jeden Charakter die passende Szene aus.** | | **S. 7: Der Probenwurf**  Proben werden nach folgendem Grundprinzip abgelegt:   1. Würfle mit drei zwanzigseitigen Würfeln **(3W20)**. Der Würfel mit dem **mittleren Ergebnis** gilt. 2. Addiere den **Probenwert (PW)** sowie mögliche Erschwernisse oder Erleichterungen. Das Ergebnis ist der **Erfolgswert (EW)**. 3. Ist der Erfolgswert höher als oder gleich hoch wie die Schwierigkeit, gelingt die Probe. |
| Szene 1: Preisverhandlung **SLI: Jedem Spieler fehlt am Anfang irgendeine Ausrüstung für den Charakter. Fragen sie die Spieler und wählen sie einen aus.**  Beim Durstöbern der Waren wurde genau die passende Kleinigkeit entdeckt und so wird die junge Händlerin nach dem Preis gefragt.  **SLI: Nennen sie beim ersten Angebot das Doppelte vom Listenpreis.**  Zum Erkennen des überteuerten Angebots muss eine ***Offene Probe*** auf **Klugheit** gelingen.  Da der Preis offensichtlich überhöht ist, wird die **Probenschwierigkeit** (Seite 8, Tabelle) mit **8** (unerfahren/alltäglich) festgelegt.  Für das Erkennen des Wuchers muss der Erfolgswert (EW) größer als die Probenschwierigkeit (in dem Fall 8) sein. | | **S. 8: Offene Proben**  Die meisten Proben sind offene Proben, in denen der Spielleiter die Probenschwierigkeit festlegt. Erfahrene  Spielleiter können das intuitiv, aber bis dorthin kannst du in der Tabelle auf Seite 8 nachschlagen. |
| Nun geht es ans Feilschen. Wortreich preist die attraktive **Händlerin** **Gylvana Thion** ihre Ware an und nennt den Charakter einen „geizigen Schuft“ und vieles mehr, dessen Ausgestaltung im Ermessen der Spielleitung liegt. Wenn sich der Charakter ebenso wortreich wehrt, wird mit einer ***vergleichenden Probe*** auf Beeinflussung/Überreden gefeilscht. Die ausgefeilten Regeln zum Rededuell (S.55 ff) lassen wir an dieser Stelle noch außen vor.  Gylvana hat als junge, charismatische Markthändlerin das Talent Überreden erlernt und einen Probewert mit Talent = PW(T) von 10.  Am Charakterbogen findet man rechts hinter Beeinflussung 2 Spalten für PW und PW(T). Hat der Charakter das Talent Überreden bei den Talenten stehen, darf der PW(T) verwendet werden. Ohne das Talent wird der PW zur vergleichenden Probe gegen Gylvana herangezogen.  Gewinnt der Charakter, so lässt Gylvana 40% nach und liegt damit noch immer 20% über dem Listenpreis.  Gewinnt die Händlerin, schlägt sie nochmals 10% auf.  Wenn der Charakter zurückzieht, weil das Angebot noch immer überteuert ist, flüstert ihm Gylvana zu, dass sie am Abend in „Karims Palast“ ohne die Augen ihrer Mutter ein besseres Angebot unterbreiten wird.  Wird der Kauf getätigt, so lädt sie die Kundschaft mit einem freudigen Lächeln auf ein Gläschen Wein nach der Arbeit in „Karims Palast“ ein. | | **S. 9: Vergleichende Proben**  Vergleichende Proben sind ein zentraler Bestandteil von Ilaris und kommen in jedem Konflikt vor, egal ob dieser mit Waffen, Zauberformeln oder Worten ausgetragen wird. Beide Beteiligten würfeln eine Probe auf die geforderte Fertigkeit und der **höhere Erfolgswert** setzt sich durch. Bei einem Gleichstand gewinnt der Beteiligte mit dem höheren Probenwert, bei gleichem Probenwert gewinnt der Spieler.  Vergleichende Proben können auf 3 Arten abgelegt werden, die auf S. 9 erklärt sind. |
| Szene 2: Diebstahl Ein anderer Charakter ist an einem anderen Stand in die Verhandlung um ein besonders interessantes Stück vertieft und hat sich tief in den Laden gebeugt.  **SLI: Der Streuner Nanduriel Cusimo schleicht sich von hinten heran und versucht, den Geldbeutel zu stehlen.**  Lassen sie den Charakter eine **Offene Probe** auf Wahrnehmung/Wachsamkeit mit der Schwierigkeit 18 (unerfahren/schwierig) würfeln, um festzustellen, ob er den Diebstahl bemerkt.  Gewinnt der Dieb, so bemerkt der Charakter beim Bezahlen der Ware das **Fehlen seines Geldbeutels**. Der Händler meint dann, dass er eine verdächtige Person bemerkt hat und beschreibt einen 30-jährigen Mann mit schwarzem Haar, grünen Augen und zwei goldenen Ohrringen. Er meint, dass er den Strolch kenne und dieser abends manchmal in Karims Palast anzutreffen ist. | | **S. 9: Ausgedehnte Proben**  In einer ausgedehnten Probe bestimmt der Spielleiter den **Detailgrad (DG)**. Um erfolgreich zu sein, müssen dir insgesamt so viele Einzelproben gelingen, wie der Detailgrad beträgt – und zwar, bevor dir dieselbe Anzahl an Einzelproben misslungen ist. (Eine gewöhnliche Probe entspricht also einem Detailgrad von 1.)  Die Einzelproben in einer ausgedehnten Probe können offen oder vergleichend sein. |
| Gewinnt der Charakter, so wird er **seines Geldbeutels in der Hand des Diebes** gewahr. Der Dieb nimmt sofort die Beine in die Hand und flieht. Folgt der Charakter, so beginnt eine **Verfolgungsjagd**, deren Ausgang durch eine **Vergleichende ausgedehnte Probe** **mit Detailgrad 2** ermittelt wird.  **Nanduriel** und der Charakter sind zu Fuß unterwegs. Daher ist die Fortbewegungsart **Laufen**. Der Dieb hat einen PW Athletik/Laufen von 6 und eine Geschwindigkeit (GS) von 5. Die Proben werden mit jeweils einem zwanzigseitigen Würfel gewürfelt und Nanduriel addiert jedes Mal seinen PW und seine GS zu seinem Wurf. Der Spieler addiert ebenso seinen PW Athletik/Laufen und seine GS zu seinem Wurf.  **SLI: Beschreiben sie die ganze Szene im Stil eines Sportreporters.  Eine detaillierte Beschreibung, wie der Versuch über Dächer zu klettern, Fässer umzustürzen usw. zu handhaben ist, findet sich auf S. 55.**  Wer zuerst 2 vergleichende Proben gewonnen hat, gewinnt die Verfolgungsjagd. | | **S. 55 Verfolgungsjagden**  Die Verfolgungsjagd beginnt, sobald die Verfolger bemerkt werden. Der Spielleiter legt den Detailgrad (siehe S. 9) fest, dann beschreibst du deine Handlungen und es werden **Proben (I)** auf das Talent abgelegt, das deiner **Fortbewegungsart** entspricht. Dabei wird die **Geschwindigkeit** deines Fortbewegungsmittels zum Probenwert addiert.  Die Proben mit jeweils nur einem W20 geworfen, was durch den Zusatz **(I)** hinter der Probe ersichtlich ist. (S.7, Glück) |
| Gewinnt der Charakter, so verstreut Nanduriel den Geldbeutel im letzten Moment bevor er gefasst wird in der Gasse:  *Mit hellem Klang springen die Münzen über die gepflasterte Straße. Die Augen mancher Zuschauer beginnen zu Glänzen und eifrige Hände bücken sich nach dem unverhofften Schatz.*  **SLI: Der Charakter kann den Großteil seines Geldes retten.**  Gewinnt der Dieb*,* so steht der Charakter suchend und unschlüssig, völlig außer Atem in der dicht gedrängten Gasse.  In beiden Fällen ist eine leise Stimme zu vernehmen: **„***Diesem Nanduriel muss endlich das Handwerk gelegt werden. Ich würde ja selber in Karims Palast gehen und ihn ordentlich vermöbeln, aber die Gilde hält ihre Hand über ihn. Bei Fremden wäre das schon was anderes.“*  **SLI: Nanduriel hat in der Diebesgilde nicht nur Freunde. Der Sprecher ist nicht auffindbar.** Weitere Szenen am Markt **SLI: Die anderen Spieler werden nach diesen 2 Szenen bereits ahnen, dass sie ihr Schicksal in Karims Palast leitet. Insofern spannen wir sie nicht lange auf die Folter.** Szene 3: Schlechte Ware *Die Ware, die Du bei dem schleimigen Händler erworben hast, ist doch tatsächlich nach einer halben Stunde in Deinen Händen zerfallen. Ob da nicht böse Magie im Spiel ist? Wütend gehst Du zurück, nur um festzustellen, dass der Stand schon geschlossen hat. Der Standnachbar lächelt wissend und raunt dir zu: Das macht er mit allen gutgläubigen Seelen so. Und nachher geht er in Karims Palast feiern.* Szene 4: Ein Freund *„Dieses Gesicht würde ich überall wiedererkennen!“ So unwahrscheinlich es auch scheint, Du hast am Markt von Kuslik einen alten Bekannten aus Deiner Heimat getroffen. Nach einem freudigen Wiedersehen lädt Alrik Zandor Dich zu einem Gläschen Wein am Abend in Karims Palast ein.* Szene 5: Durst *Du schlenderst nach dem Einkaufsbummel durch die Gassen und Dein Mund ist von dem heißen Tag schon ganz ausgedörrt. Wie gut, dass Dich Dein Weg direkt vor die Taverne „Karims Palast“ geführt hat. Der Duft des Essens steigt Dir in die Nase und Du wirst gewahr, dass Du noch kein Mittagessen hattest. Die Preise für Wein und Bier sind in Ordnung. Die Bedienung sieht freundlich aus und eine fröhliche Musik lädt zum Tanz.* Szene 6: Kulturgenuss *Am Markt ist Dir ein Ausrufer aufgefallen, der in den höchsten Tönen von „Bo, Dem Barden“ geschwärmt hat. Und tatsächlich ist Dir aufgefallen, dass das neue Waldläuferlied, das jeder hier summt dem Herren Bo zugeschrieben wird. Du magst Text und Melodie und hast beschlossen, Dir die Vorstellung dieses Barden anzusehen. Der Marktschreier hat natürlich gesagt wo Du Bo triffst: „Nur heute in Karims Palast.“* | | |
|  | | |
| Karims Palast **SLI: Im Lauf des Nachmittags sollten sich alle Charaktere in der Taverne Karims Palast, nahe der Burg einfinden.**  *Es ist Abend. Du hast Dich ein wenig durchfragen müssen, aber fast alle Leute in Kuslik kennen die* ***Taverne Karims Palast****. Als Du die doppelflügelige Tür durchschritten hast, bist Du in eine andere Welt eingetaucht. Ein Stimmengewirr liegt in der Luft und es duftet nach gebratenem Fleisch und einem Hauch von Weihrauch. Eine Leier gibt* ***tulamidische Weisen*** *wieder und es fällt auf, dass viele Tulamiden unter den Gästen sind. An die 30 Personen sind in dem fast schon zu kleinen Raum, für den anscheinend auch die* ***Einrichtung aus Fasar*** *herangeschafft worden ist.*  *Im großen* ***quadratischen Gastraum*** *stehen einige kleine Tische mit je 4 bunten Sesseln. Entlang von 3 Wänden sind je 2 große etwas* ***erhöhte Logen*** *angeordnet, die über kurze Stiegen in den Ecken des Raumes erreichbar sind. Am Ende der Stiegen befinden sie je 2 tapezierte Türen als Zugang zu den Logen. Die Logen sind zum zentralen Bereich hin offen und bieten doch etwas Privatsphäre. Alle Logen sind besetzt.*  *Du findest Deinen Platz im Zentrum und ein junger Tulamide mit schwarzem Haar bietet dir Rotwein an. Gegenüber dem Eingang an der vierten Wand befindet sich statt einer Loge ein* ***offenes Podium*** *auf dem sich ein fescher* ***Barde*** *mit Schnurrbart und breitkrempigem Hut in einer kunstvoll bestickten schwarz-grünen Livree seine Instrumente zurechtlegt. Auffallend sind der kunstvoll verzierte Degen und die insgesamt 5 Dolche an den Gürteln des Spielmanns. Du lässt Deinen Blick weiter über die Gäste schweifen und Dir fallen ein paar ungewöhnliche Gestalten auf.*  **SLI: Lassen sie an dieser Stelle die Spieler ihre Charaktere beschreiben.** Aufruhr *Du wartest auf Dein Treffen, genießt Dein Essen oder versuchst zu entspannen, als Du eines kleinen Aufruhrs in der Nähe des Podiums gewahr wirst.  Ein hagerer Mann mit kurzem grauem Haar liegt offenbar zu Füßen des Barden ausgestreckt. Das dunkelgrüne Wams und die beigen Hosen zeugen von bürgerlichem Stand, doch in den ausgestreckten Händen hält er einen goldenen Ring mit einem großen Rubin. Er muss durch eine Tür hinter der Bühne eingetreten sein, denn keiner kann sich an die Ankunft des Alten erinnern.*  Um die Stimmen zu verstehen, muss jedem Charakter eine **Offene Probe** auf Wahrnehmung/Sinnenschärfe mit der Schwierigkeit 22 (unerfahren/unrealistisch) gelingen.  **SLI: Den folgenden Text hören nur Charaktere, deren Probe gelungen ist, oder die sich in die Nähe des Barden begeben. Geben sie den Charakteren die Gelegenheit näher zu treten.**  Mit weinerlicher Stimme fleht der Alte**:** *„… so helft mir doch, ihr seid doch sein Freund. Seid doch auch einmal der Held aus euren Balladen, Herr Bo. Seht ich habe auch den Ring des Herren Cascamas mitgebracht. Als Belohnung muss das doch genug sein, wenn ihr es nicht schon aus Freundschaft wagt. Habt ein Herz. Ich weiß doch sonst nicht an wen ich mich wenden soll.“*  Jeder Charakter würfelt eine ***Offene Probe*** auf Aufmerksamkeit/Wachsamkeit: 8 bei deren Gelingen er die nächste Szene wahrnimmt. *Aus dem Augenwinkel entdeckst Du, dass sich einer der Gäste möglichst ungesehen sich dem Barden von hinten nähert. Der gierige Blick aus stechenden Augen des gebückten Mannes fixiert den* ***Rubin*** *in den Händen des Flehenden zu den Füßen von Bo. Schon steht er 2 Schritt hinter dem Barden, der ihn anscheinend noch nicht bemerkt hat.*  Du schaust kurz auf und erkennst, ob auch schon jemand anderer auf den sich Anschleichenden aufmerksam geworden ist.  **SLI: Das ist der Moment in dem die Charaktere - oder auch nur ein Teil von ihnen - das erste Mal gemeinsam agieren.**  Da der Anschleichende noch unbemerkt bleiben will, bietet es sich an, ihn anzusprechen. Durch eine **offene Probe** auf Klugheit mit der Schwierigkeit 12, kann jeder Charakter den entsprechenden Einfall haben. Der beteiligte **Charakter mit dem höchsten Mut-Wert ergreift das Wort**.  Lassen sie die Spieler erzählen, wie sie die Aufmerksamkeit auf den Anschleichenden lenken wollen. | | |
| Wenn auch andere Charaktere eingreifen, beginnt die **Zusammenarbeit.** In diesem Fall können bis zu 3 weitere Charakterehelfen und haben einen großen Einfluss.  Zum Einschüchtern muss eine **Offene Probe** auf Autorität/Einschüchtern mit der Schwierigkeit 16 (unerfahren/anspruchsvoll) gelingen. | **S. 8 Zusammenarbeit**  Bei manchen Aufgaben ist es sinnvoll, wenn mehrere Charaktere **zusammenarbeiten**. Der Spielleiter entscheidet, wie viele Charaktere helfend eingreifen können und wie groß ihr **Einfluss** ist. Helfer können eine um 4 Punkte leichtere Probe ablegen, um die entscheidende Probe um +2 (kleiner Einfluss), +4 (großer Einfluss) oder selten sogar +8 (enormer Einfluss) pro Helfer zu erleichtern. Misslingt der Helferin die Probe, ist die entscheidende Probe aber um –2 erschwert. | |

Gewinnen die Charaktere, so zieht sich der Dieb unter hämischen Bemerkungen des Barden zurück.

Gewinnt der Dieb oder unternehmen die Charaktere nichts, so versucht er schnell zuzugreifen. Allerdings ist **Bo der Barde** blitzschnell zur Stelle und steigt schwungvoll mit einem Schlangenlederstiefel auf die vorschnellende Hand. Mit einem Aufschrei springt der Mann auf und flüchtet unter hämischen Bemerkungen des Barden durch die Hintertür.

## Das Lied des Barden

**SLI: Bo der Barde ist dafür bekannt in seinen Versen die Heldentaten von Charakteren zu besingen, die immer sehr an ihn selbst erinnern. Dass nun der Diener eines Gönners und persönlichen Freundes vor ihm liegt und um eine dieser Heldentaten bittet, ist ihm sehr peinlich, da natürlich alles frei erfunden ist. Bo ist kein Kämpfer. Den Stammgästen ist das bekannt. Sie würden ihm niemals folgen obwohl sie die Lieder lieben. Es ist auch allgemein bekannt, dass die Stadtwache Entführungen meist zu spät aufklärt. Die einzige Chance des Barden besteht darin Fremde, also die Charaktere in die Angelegenheit hineinzuziehen. Genau das versucht er mit seinem Lied.**

*Bo der Barde seufzt und wendet seinen Blick wieder auf den Alten, der nun den Stiefel umfasst hat. Leicht angewidert und peinlich berührt blickt der Barde kurz gegen Himmel und greift sich dann die Laute, die hinter ihm steht. Ein kurzes Räuspern und schon verstummt das Stimmengewirr der Wirtsstube. Die Gäste begeben sich an ihre Plätze und euch werden von Umstehenden rasch Sessel gebracht und in der Nähe des Barden aufgestellt.*

|  |  |
| --- | --- |
| *Die* ***Ballade*** *hebt an und handelt davon, dass ein* ***schöner Barde und seine Helfer*** *aufbrechen und Lucan di Cascamas aus den Händen seiner Entführer befreien. Jeder Charakter bemerkt schnell, dass der Barde eine Rolle für sie oder ihn in das Lied eingebaut hat. Bo beschwört euch in schönen Versen, ihn zu unterstützen und verspricht Ruhm, Ehre und auch den Ring des Händlers als Belohnung. Auch die anderen Zuhörer halten euch offenbar für die Retter in diesem Abenteuer und nicken euch ermunternd zu. Der Wirt bringt Wein und zwischen den Refrains wird auf den Erfolg angestoßen. Ein Hut macht die Runde und für die erfolgreiche Rettung und als Gage für Bo werden rund 5 Dukaten gesammelt. Der Alte hat sich erhoben und klopft manchem mit erwartungsvollem Blick auf die Schulter.*  Regeltechnisch handelt es sich um ein **Rededuell mit Detailgrad 1**. Bo wendet das Talent Beeinflussung/Betören an. Sein PW(T) inkl. Unterstützung durch andere Gäste beträgt 20. Sollte ein Charakter widerstehen wollen, so wird eine vergleichende Probe mit Selbstbeherrschung/Willenskraft fällig. | **S. 55 Rededuell**  Ein Rededuell beginnt, sobald zwei Seiten mit unterschiedlichen Interessen aufeinandertreffen. Der Spielleiter bestimmt, wie ausführlich ihr das Rededuell ausspielen wollt und teilt den Spielern den Detailgrad mit (siehe S. 9), also wie viele **Proben (I)** einer Seite gelingen müssen, um das Rededuell zu gewinnen. Ein Detailgrad von 1 ist also eine normale vergleichende Probe. Anschließend werden Argumente ausgetauscht und die Aktionen des eigenen Charakters beschrieben. Sobald das Argument abgeschlossen ist, proben beide Seiten auf passende **gesellschaftliche Talente**. Bei einem Detailgrad von 1 ist das Rededuell damit schon entschieden und der Sieger kann seine Interessen durchsetzen; bei höheren Detailgraden wiederholt ihr diesen Ablauf, bis eine Seite ausreichend Proben für sich entschieden hat.  Manchmal passt kein gesellschaftliches Talent zur eigenen Aktion, etwa wenn du **abwartest**, während dein Gegenüber seine Argumente vorträgt oder dir droht. Dann können die Proben stattdessen auch auf ein passendes anderes Talent oder Attribut abgelegt werden. Zum Beispiel könntest du eine Lüge mit deiner Menschenkenntnis enttarnen, mit deiner KL die Schwachstelle eines Arguments finden, einem Betörungsversuch mit deiner Willenskraft widerstehen oder einer Drohung deinen MU entgegensetzen.  **Aktive Seite Abwartende Seite**  **Betören** Willenskraft  **Überreden** Menschenkenntnis  **Einschüchtern** MU  **Rhetorik** KL |

## In der Pause

Irgendwann muss auch **Bo der Barde eine Pause** machen. Die Charaktere können dies für ein **Gespräch mit ihm und dem Alten** nutzen. Folgende Informationen sind ihnen zu entlocken.

* Der Alte heißt **Alrigo di Messager**
* Der Ring ist ca. 15 Dukaten wert.
* Bo will nach seinem Auftritt bei der Suche und Befreiung helfen. Die Zeit drängt.
* **Lucan di Cascamas** ist ein Handelsherr mit eigenem Kontor in Kuslik. Er wurde **von einer Bande von Räubern (Dartans Gesellen)** in der Nacht aus seinem Kontor **entführt**. Spuren von Gewalt sind zu sehen. Es wurde keine Forderung gestellt.
* Keiner der beiden weiß, wo Dartans Gesellen zu finden sind. In den **Schenken des Hafenviertels** sollte die Information zu bekommen sein.
* Mit einer **offenen Probe auf Aufmerksamkeit/Menschenkenntnis** (unerfahren/schwierig) = 18 ist zu erkennen, dass Alrigo nicht alles erzählt, was er weiß.

|  |  |
| --- | --- |
| * Durch ein Rededuell mit dem Diener **offenen ausgedehnten Probe mit Detailgrad 2** kann Alrigo zum Reden gebracht werden. Dann erzählt er, dass sein Herr Geschäfte mit dieser Bande gemacht hat und sie aus ihm unbekannten Gründen nach seiner Rückkehr von einer Reise nach Brabak betrogen hat.   **Angemessene Talente** sind Einschüchtern und Überreden.  **Unpassende Talente** sind in diesem Zusammenhang Betören und Rhetorik. | **S. 56 Rededuell – Teil 2: Einfluss der Spieler**  Betören, Überreden, Einschüchtern und Rhetorik sind die Talente, die dir in Rededuellen normalerweise zur Verfügung stehen. Doch welche Talente besonders geeignet sind, hängt stets von der Situation und dem Gegenüber ab. Zu Beginn des Rededuells legt der Spielleiter fest, welche dieser vier Talente **angemessen**, **unpassend** oder sogar **unsinnig** sind. Verwenden die Spieler ein unpassendes Talent, erhält das **Gegenüber** eine Erleichterung von **+8**, bei einem unsinnigen Talent sogar **+16**. |

Im Hafenviertel

|  |  |
| --- | --- |
| *Die Suche nach Informationen zu Dartans Gesellen gestaltet sich aufwendig. In verschiedenen heruntergekommenen Tavernen fragt ihr euch vorsichtig durch. Ihr wollt die Bande nicht aufscheuchen. Es wird schon Mitternacht und ihr bekommt Angst, dass ihr zu spät kommen werdet.*  Regeltechnisch handelt es sich um eine **Ermittlung.**  Diese Ermittlung wird als offene ausgedehnte Probe mit Detailgrad 3 und Schwierigkeit 16 (unerfahren/anspruchsvoll) auf die Talente Gebräuche/Südaventurien, Beeinflussung/Betören und Aufmerksamkeit/Menschenkenntnis durchgeführt.  Erfolg: Eine leicht betrunkene Dockarbeiterin plaudert aus, dass die Bande schon öfter in einem verfallenen Lagerhaus auf der kleinen Insel vor Midoreth gesehen worden ist.  Misserfolg: *Trotz aller Überredungsversuche kann oder will niemand Auskunft geben. Es ist euch aber aufgefallen, dass euch ein Mann in schwarzer Kleidung seit der letzten Taverne folgt und immer die gleichen Leute anspricht, die ihr gerade befragt habt.*  Es ist einfach dem Mann zu folgen oder ihm eine Falle zu stellen und aus ihm den Aufenthalt der Bande herauszubekommen. | **S. 69 Ermittlungen**  Um die gesuchte Information zu finden, muss dir eine (ausgedehnte) Probe auf ein passendes Wissens- oder Gesellschaftstalent gelingen. Sollen verschiedene Talente zum Einsatz kommen, sollte der Detailgrad hoch genug gewählt werden.  Die **Schwierigkeit** der Probe wird vom Spielleiter festgelegt und kann durchaus fordernd sein. **Unterstützend** wirken passende Verbindungen oder besondere Quellen, sie erleichtern die Probe um **+4**. |

# Das Lagerhaus

*Am Kai findet ihr einen Fischer, der mitten in der Nacht bei Mondschein gerade fluchend seine Netze repariert. Er scheint sich sehr zu ärgern und hat offenbar seine eigenen Probleme.*

Mit einer **Offenen Probe Beeinflussung/Überreden** (unerfahren/schwierig) = 18 kann der Fischer zur Mithilfe überredet werden. Für jeden eingesetzten Silbertaler wird die Probe um 1 erleichtert.

|  |  |
| --- | --- |
| Den Charakteren muss klar werden, dass sie zur Insel schwimmen müssen, wenn es ihnen nicht gelingt, den Fischer zu überreden und es gibt nur einen Versuch für die Probe. Da sie selber beim ersten Abenteuer nicht auf die Idee kommen werden, bieten sie den Spielern an, vorsorglich einen **Schicksalspunkt** für eine **Glückliche Fügung** einzusetzen. | **S. 15 Schicksalspunkte**  Dein Charakter kann normalerweise bis zu  **4 Schicksalspunkte** besitzen, die du auf drei Arten nutzen kannst.  1. **Glückliche Fügung**: Du kannst einen Schicksalspunkt einsetzen, der dir einen zusätzlichen Würfel für die nächste Probe verleiht. Statt mit drei Würfeln würfelst du mit vier und der zweithöchste Wert zählt. Statt mit einem Würfel würfelst du mit zwei und der höchste Wert zählt.  2. **Nur ein Kratzer**  3. **Von der Schippe springen**  Ihre volle Stärke entfalten Schicksalspunkte aber nur im Zusammenspiel mit deinen **Eigenheiten**. |

*Nach einer kurzen Bootsfahrt legt ihr am sandigen Westufer der ca. 500 Schritt langen Flussinsel an. Das Eiland ist dicht mit Sträuchern und Bäumen bewachsen.*

Die Probe für das **Auskundschaften** wird als **Offene Probe** (III) auf Heimlichkeit/Pirschen (unerfahren/einfach) mit Schwierigkeit 14 gewürfelt.

* Die Insel ist nur 50 Schritt breit. Das alte Lagerhaus liegt am Nordende.
* Dartans Gesellen haben am Eingang des Schuppens nur eine Wache aufgestellt.

Im Schuppen befinden sich **so viele Räuber wie Charaktere** teilnehmen **und der Anführer Dartan Limetti**. Die Gesellen sitzen um ein Feuer. In der Lagerhalle sind nur wenige Fackeln entzündet. (Modifikator wie bei „Dämmerung“: Alle Angriffe und Verteidigungen -2)

**Die Werte für Räuber sind im Regelbuch S. 105 zu finden. Dartan Limetti kämpft als Söldner mit Säbel. (S. 107) Die Kampfwert und Notizbalken für Wunden sind im Anhang zu finden.**

## Kampf

Mit dieser sehr knapp gehaltenen Kurzbeschreibung könnten sie nun rasch ihren ersten Kampf bestreiten ohne lange im Regelwerk nachzulesen. Die Feinheiten, die sich bei Ilaris gut entwickeln lassen, sind im **Regelwerk ab Seite 36** zu finden. Die Lektüre wird vor dem ersten Kampf empfohlen.

* Der Initiative-Wert entscheidet über die Reihenfolge in einer Kampfrunde.
* Regeln Nahkampf: Angriff ist eine vergleichende Probe AT\* gegen VT\*.
* Regeln Fernkampf: Angriff ist eine vergleichende Probe des AT\* gegen den festen Wert von 12.
* Schaden: Gelingt der Angriff, so wird Schaden ausgewürfelt. Ist der Schaden größer als die Wundschwelle+RS (=WS\*), so wird eine Wunde geschlagen. Ist der Schaden > 2 x WS\*, so werden 2 Wunden geschlagen usw. **Es gibt keine Lebenspunkte – nur Wunden!** Die Rüstung wird der Wundschwelle zugeschlagen. Die Wirkung wird auf diese Weise bei schweren Schäden vervielfacht.
* Basismanöver: Jeder Angreifer darf immer seine AT um 1 bis 8 Punkte erschweren (Nahkampf und Fernkampf). Sollte der Angriff gelingen, wird der Schaden um die Ansage erhöht.
* Besonders in diesem Kampf bieten sich auch Überraschungsangriffe an. Diese werden nach gelungenem Anschleichen als Angriff gewürfelt, der den Wert 12 übersteigen muss (ähnlich dem Fernkampf). Gerade für diese Überraschungsangriffe sind starke Ansagen zu empfehlen, um beim ersten Treffer mehrere Wunden zu erzielen.
* Aufbauende Manöver: Müssen erlernt werden. Sie sind ggf. am Charakterbogen notiert und haben teilweise entscheidenden Einfluss auf den Kampf.
* Verteidigung: Man kann sich mehrfach verteidigen, allerdings ist jede weitere Verteidigung um -4 erschwert. Das hilft gegen starke Gegner.

**SLI: Eine Stärke von Ilaris sind die Kampfstile und -manöver. Versuchen sie mit den Spielern vor dem Kampf eine Strategie zu erarbeiten, damit der Kampf auch szenisch etwas hergibt und nicht zur reinen Würfelorgie verkommt. Bo unterstützt die Charaktere mit der Zaubermelodie Aufpeitschender Klang, die alle AT-Werte um 1 anhebt, sofern der Kämpfer die Melodie hören kann.**

Befreiung

Lucan di Cascamas liegt gefesselt in einer Ecke. Er bedankt sich wortreich für seine Rettung. Dass Alrigo seinen Rubinring dafür ausgelobt hat, ist ihm zwar nicht recht und er wird gern die **15 Dukaten statt des Ringes** ausbezahlen.

Auf die Frage nach dem Grund für die Entführung antwortet er so:  
*Der Grund für meine Entführung? Nun, das ist nicht schwierig. Ich habe einen lukrativen Kontrakt mit dem Herren Dartan Limetti geschlossen. Leichtgläubig war ich und gierig. Alles war zu einfach. Geh bei Deinen Geschäften in* ***Brabak*** *in jenes Haus – übernimm ein Kästchen, bring es zu uns und Du bekommst 50 Dukaten. Die Übernahme war für meinen Geschmack zu verstohlen, aber was soll’s. Alles war gut und dann habe ich auf der Rückreise schlecht geträumt und wurde neugierig. Ich habe das Kästchen geöffnet. Darin lag ein schwarzer Stab, dessen Anblick mir alle Haare zu Berge stehen ließ. Der kalte Schweiß brach mir aus und ich wusste, dass der Gegenstand vom Bösen beseelt ist. Zurück in Kuslik habe ich Dartan gestern getroffen und ihm gesagt, dass der Kontrakt nichtig ist und dass ich das Kästchen in den Tempel bringen werde. Ich habe ihn beschworen mir zu sagen, wer sein Auftraggeber ist, doch er hat nichts verraten. Heute Morgen wollte ich zu den Praioten gehen, doch Dartan ist mir zuvorgekommen.*

# Ende

Dartan Limetti hat schwer verletzt überlebt. Er wird der Stadtwache zum Verhör übergeben und wer weiß – vielleicht erzählt er doch etwas über seine geheimnisvollen Auftraggeber.

In Karims Palast wird gefeiert und Bo besingt wortreich das Abenteuer. Lucan di Cascamas lädt die Charaktere und Bo den Barden zu sich in das Kontor ein. Alrigo wirkt glücklich und sorgt für die Bedienung der Gesellschaft. Lucan bedankt sich und überreicht allen die versprochene Belohnung und das Angebot für ihn zu arbeiten: *Starke Arme, leise Sohlen, wissende Köpfe und seidene Zungen werden auf den Handelsreisen stets gebraucht. Ich würde mich freuen, wenn ihr bei mir einsteigt.*

Wer annimmt kann ein sauberes, eingerichtetes Quartier im Kontor beziehen und wird regelmäßig für die Erledigung der Aufträge des Handelsherren bezahlt.

Jeder Charakter darf sich 30 EP für jeden Abend gutschreiben und diese auch gleich in die Verbesserungen investieren.

# Anhang

**Der schwarze Stab**Mit dem Stab ist ein finsteres borbaradianisches Ritual möglich. Bei diesem Ritual ist ein Menschenopfer erforderlich.

**Die dunkle Auftraggeberin**Eine Magierin und Anhängerin Borbarads die in einem Haus in der Oberstadt wohnt und noch in dieser Nacht mit dem Stab ein Opferritual beginnt, das beim nächsten Sonnenuntergang vollendet wird. Dartan Limetti ist der Auftraggeberin nach der Übergabe des Stabes gefolgt und weiß, wo sie wohnt.