Ein Faux Pas

Probe: Gnädig

Du bemerkst einen Gast, der einen Platz oberhalb seines Rangs besetzt.

Erfolg: Du weist auf den Fehler hin, bevor er passiert. *+2 Geselligkeit*. *Gnädig* ☑.

Ansonsten machst du dich mit anderen Gästen auf Kosten der Person lustig. *+1 Geselligkeit*. *Grausam* ☑.

0

Eines Festbesuchers Gefallen

Vergleichswurf Redekunst, Instrumentenspiel, oder Gesang (Deine Wahl)

Ein Höfling braucht einen Ritter, der einen anderen Ritter zu einem Wettstreit herausfordert.

Um den Fertigkeitswert des Gegeners festzulegen (sollte er unbekannt sein, wirf 2W6+8).

Du gewinnst: Der Höfling bewundert deine Fähigkeiten. +2 *Geselligkeit*. Fertigkeit ☑.

Du verlierst: Der Höfling ist angetan, andere nicht so sehr. –1 *Geselligkeit*.

Unentschieden: Die Feiernden lachen und ziehen plaudernd von dannen. *Geselligkeit* +1.

+1

Ein Würfelspiel

Vergleichslos Spielen

Mehrere Ritter verlassen das Fest, um ein Würfelspiel zu spielen. Sie fragen dich, ob du mitmachen willst.

Erfolg: Du erhältst eine Anzahl an Denarii, die deinem Erfolg in *Spielen* entspricht.

Kritischer Erfolg: Du erhältst Denarii, die dem Doppelten deines Erfolgs in *Spielen* entspricht.

Fehlschlag: Du verlierst Denarii entsprechend des *Spielen* Erfolgs minus deinem Wert in *Spielen*.

Patzer: Du verlierst Denarii entsprechend des *Spielen* Erfolgs minus deinem Wert in *Spielen*, verdoppelt.

0

Eine helfende Hand

Entscheidung: Grosszügig/ Selbstsüchtig

Eine Magd bittet um Hilfe, einen betrunken Ritter im Zaun zu halten

Großzügig* Erfolg:** ***Verpasse die nächte Festmahlsrunde. Der Ritter erinnert sich deiner Freundlichkeit, wenn er wieder erwacht. Erhalte *5 Ruhm* and *+2 Geselligkeit*.

***Selbstsüchtig* Erfolg:** Du lehnst ab. Der Ritter blamiert sich betrunken und gibt der Magd die Schuld. *–1 Geselligkeit*.

0

Ein Ritter für alle Fälle

Keine Probe

Du beeindruckst die anderen Gäste mit deinem breiten Wissen.

Behalte die Karte. Für den Rest des Festes gilt, sobald du einen kritischen Erfolg würfelst oder eine Fertigkeit or eine Leidenschaft markierst, lege einen Marker auf diese Karte.

Sobald du das Fest verlässt, oder es endet, erhalte +2 *Geselligkeit* für jeden Marker auf *Ein Ritter für alle Fälle*.

0

Ein Liebsgedicht

Vergleichslos Komponieren

Ein Ritter hat Schwierigkeiten ein Liebslied zu komponieren.

Erfolg: Der Ritter erwidert den Gefallen. Du erhältst +5 auf eine Fertigkeitsprobe während des Fests. *+1 Geselligkeit*.

Patzer: Das Liebeslied ist schrecklich und blamiert den Ritter; der dir die Schuld gibt. *–2 Geselligkeit*.

+1

Ein Feuersturm

Vergleichslos GES

Glühende Asche landet auf deiner Kleidung und droht sie zu verbrennen.

Erfolg: Die streichst die Glut fort, bevor sie Schaden anrichten kann.

Fehlschlag: Die Asche brennt ein großes Loch in deine Kleidung. Wähle: *–2 Geselligkeit*, oder ***verpasse eine Festmahlsrunde***, weil du deine Kleidung wechselst.

0

Ein Beweis der Stärke

Vergleichender STR

Ein Ritter gibt an, wie stark er doch ist. Er fordert dich zum Armdrücken heraus.

Um die STR des Rivalen zu bestimmen, falls unbekannt, wirf 1W6+*12*.

Bei unentschieden, würfle, bis es einen Sieger gibt.

Du gewinnst: Alle bewundern deine Stärke. Erhalte *5 Ruhm* (plus *1 Ruhm* für jede Runde Unentschieden).

Du verlierst: Dein Rivale fordert andere heraus. Du darfst diese Karte einem anderen Ritter geben. In dem Fall, *–1 Geselligkeit*. Der Spieler muss diese Karte im nächsten Zug spielen.

0

Ein Beweis der Stärke

Vergleichender STR

Ein Ritter gibt an, wie stark er doch ist. Er fordert dich zum Armdrücken heraus.

Um die STR des Rivalen zu bestimmen, falls unbekannt, wirf 1W6+*12*.

Bei unentschieden, würfle, bis es einen Sieger gibt.

Du gewinnst: Alle bewundern deine Stärke. Erhalte *5 Ruhm* (plus *1 Ruhm* für jede Runde Unentschieden).

Du verlierst: Dein Rivale fordert andere heraus. Du darfst diese Karte einem anderen Ritter geben. In dem Fall, *–1 Geselligkeit*. Der Spieler muss diese Karte im nächsten Zug spielen.

0

Das Übernatürliche

Entscheidung: Fromm/Weltlich

Ein Tischnachbar fragt, ob du an Geister und Feen glaubst.

***Fromm* Erfolg:** Du erzählst deine eigenen Geschischten über Feen. Würfle *Volksweisheit*: Bei Erfolg, *+1 Geselligkeit*.

***Weltlich* Erfolg:** Du erklärst, dass es keine Feen und keine Magie gibt. Sie nennen dich Miesepeter. *–1 Geselligkeit*.

+1

Fressen bis man platzt

Vergleichender Wurf
Schwelgerisch

Ein unersättlicher Ritter fordert dich heraus, um zu sehen, wer mehr essen kann.

Um das *Schwelgerisch* des Gegners festzulegen, wenn unbekannt, wirf 1W6+13.

Unentschieden: Ihr seid ebenbürtige Gegner; keine weiteren Auswirkungen.

Du siegst: Du erhältst *5 Ruhm*. Wenn du ein vielfaches von 1.000 *Ruhm* im nächsten Winter überschreitest, darfst du GRO um 1 erhöhen.

Du verlierst: Du ***verlässt das Fest*** mit Bauchschmerzen.

0

Almosen

Probe: Fromm

Ein Mönch bittet die Gäste, für die Kirche zu spenden.

Erfolg: Du musst mindestens 20 d. der Kirche spenden. Für je 120 d. (£½), erhältst du 5 *Ruhm*. Wenn du mindestens £½ gibst, *Großzügig* ☑.

Heidnische Ritter dürfen entscheiden, nicht zu würfeln, aber diejenigen, die freiwillig mindestens £½ geben, erhalten *Fromm* ☑.

+2

Wütende Hunde

Vergleichslos Höfische Sitte

Die Hunde des Gastgebers bellen, soblad du dich näherst.

Krtitscher Erfolg: Du lernst etwas über Hunde. *Jagd* ☑.

Erfolg: Es ist Zeit, keinen Blutpudding mehr zu essen. *Maßvoll* ☑.

Fehlschlag: Du versuchst die Hunde zu verscheuchen, während du noch ißt. *–2 Geselligkeit*.

Patzer: Die Hunde jagen dich aus der Halle! Du ***verlässt das Fest***.

0

Sei Tapfer

Entscheidung: Tapfer/Waghalsig

Eine Gruppe Ritter diskutiert über den Unterschied zwischen Tapferkeit und Waghalsigkeit

***Tapfer* Erfolg:** Die Ritter sind von deinen tapferen Worten beeindruckt. *+1 Geselligkeit*.

***Waghalsig* Erfolg:** Sie hoffen, dass deine Waghalsigkeit dich nicht eines Tages umbringt. *–2 Geselligkeit*.

+2

Prahlende Ritter

Vergleichender Wurf Redekunst vs. 1W6 Ritter

Ritter in der Nähe prahlen mit ihren Taten.

Um *Redekunst* jedes Ritter festzulegen, sollte der Wert unbekannt sein, wirf 2W6+3.

Erhalte *+1 Geselligkeit* für jeden Ritter, den du übertriffst, plus einen weitere *+1 Geselligkeit*, wenn du alle übertrumpfst.

0

Die Hauptbühne

Vergleichslos Redekunst, Instrumentenspiel, oder Singen (deine Wahl)

Der Gastgeber fordert dich auf, alle mit einer Geschischte, Musik oder Gesang zu erfreuen.

Erfolg: Eine bemerkenswerte Vorstellung. *+1 Geselligkeit*.

Kritischer Erfolg: Alle sind beeindruckt. *+2 Geselligkeit*.

Patzer: Das Publikum beginnt weg zu dösen. *–2 Geselligkeit*.

+1

Ritterliches Leben

Probe (1W6): 1) Tatkräftig; 2) Grosszügig; 3) Gerecht; 4) Gnädig; 5) Bescheiden; 6) Tapfer.

Die Unterhatung wendet sich ritterlichen Tugenden zu.

Erfolg: Du bringst gute Punkte vor. *+1 Geselligkeit*.

Kritischer Erfolg: Du zeigst Weisheit und beeindruckst andere. *+2 Geselligkeit*.

Patzer: Ein peinlicher faux pas passiert dir. *–2 Geselligkeit*.

+1

Beschädigter Besitz

Vergleichslos GES

Ein Stück Schmuck bleibt irgendwo hängen.

Erfolg: Es gelingt dir das Schmuckstück festzuhalten (halber Wert bis repariert). Reparieren kosten 1/10 des Ursprungswertes.

Fehlschlag: Dein Schmuckstück reißt und landet in der Menge. Wirf *Aufmerksamkeit* in jeder folgenden Festmahlsrunde: Bei Erfolg, findest du es wieder. Wenn du *Aufmerksamkeit* würfelst, ziehst du die Runde keine Karte.

Du kannst diese Karte nicht wählen, wenn du keinen Schmuck trägst.

0

Gefährliches Spiel

Vergleichslos GES

Mehrere junge Ritter spielen mit einem Messer ein gefährliches Spiel. Sie wollen, dass du mitmachst

Erfolg: *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Autsch! Du verletzt deine Hand 1W3 Schaden.

0

Schwierige Fragen

Vergleichslos Mode oder Liebelei

Ein unverheirateter Gast fragt,
wie er oder sie aussieht.

Behalte diese Karte bis du mit einen Lord oder einer Lady interagierst. Du kannst keine Karte ziehen, solange du diese hast. Jede Runde lege einen Wurf auf *Mode* oder *Liebelei* ab.

***Mode* Erfolg:** Dein Wissen beeindruckt. *+2 Geselligkeit*.

***Liebelei* Erfolg:** Der Gast bleibt an deiner Seite, beeindruckt durch dein Geplänkel. *+1 Geselligkeit*.

Ein Patzer: Lege die Karte ab und verliere alle *Geselligkeit*, die du von ihr erhalten hast.

Ist die Karte am Ende des Festes in deinem Besitz, darfst du den Lord des Gastes fragen, ob du sie oder ihn freien darfst.

0

Betrunkener Lümmel

Entscheidung: Nachsichtig/ Rachsüchtig

Ein betrunkener Ritter, der ungelenk tanzt, kracht in dich.

***Nachsichtig* Erfolg:** Würdevoll hilfst du dem Ritter, der für den Rest des Abends dein Freund ist. *+1 Geselligkeit*.

***Rachsüchtig* Erfolg:** Du stößt den Lümmel zurück und er stürzt schwer. *–1 Geselligkeit*.

0

Notfall

Vergleichslos Erste Hilfe

Ein Gast in deiner Nähe verschluckt sich an Essen und bekommt keine Luft mehr.

Kritischer Erfolg: Du erhältst einen kleinen Gefallen von dem Geretteten.

Erfolg: Die Leute bemerken dein Bemühen. Erhalte *5 Ruhm*; *+2 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Ein anderer Ritter hilft dir bei dem Erstickenden … und bekommt allen Ruhm! *–1 Geselligkeit*.

Patzer: Deine ungeschickten Versuche hätten den Gast umgebracht, wenn nicht ein anderer Gast eingegriffen hätte. *–5 Geselligkeit*, und ***verlasse das Fest***.

+1

Geschichten über Feen

Vergleichslos Volksweisheit

Mehrere Ladys bitten dich, Geschichten über Feen zu erzählen.

Erfolg: Du erzählst tolle Geschichten und die Ladys lachen ausgelassen. *+1 Geselligkeit*.

Kritischer Erfolg: Die Ladys halten dich für einen Kenner. *+2 Geselligkeit*. *Volksweisheit* ☑.

+1

Großzügiger Ritter

Keine Probe

Ein reicher und großzügiger Ritter fragt nach deinen Lebensumständen.

Wenn ndein Lebensstandard arm oder gewöhnlich ist, bietet der Ritter dir Geschenke und Hilfe an. Wenn du annimmst kannst du nächstes Jahr den Lebensstandard reich anwenden. Lehnst du das Angebot ab, *Stolz* ☑.

Ereignis

+1

Freundliche Frau

Keine Probe

Eine Lady begeistert sich für dich und sie hilft einige deine Kleider zu verschönern.

Behalte diese Karte. Zu Beginn jeder Runde, kannst du entweder diese ***Karte behalten*** oder ablegen. Wenn du die Karte behältst, +2 *Geselligkeit* pro Runde.

Du kannst keine weitere Karte ziehen, wenn du diese Karte behältst.

Lege die Karte ab, wenn du gezwungen bist, deine Kleidung abzulegen.

+2

Große Taten

Entscheidung: Bescheiden/Stolz

Mehrere Ritter fragen dich nach deinen größten Taten.

***Bescheiden* Erfolg:** Deine Bescheidenheit gefällt den Rittern. Erhalte *5 Ruhm*.

***Stolz* Erfolg:** Würfle *Redekunst*.

Erfolg: „Großartig“ Erhalte *10 Ruhm*.

Patzer: Du erzählst die Geschichte wirklich schlecht, die Ritter lachen. *–4 Geselligkeit*.

+2

Große Taten

Entscheidung: Bescheiden/Stolz

Mehrere Ritter fragen dich nach deinen größten Taten.

***Bescheiden* Erfolg:** Deine Bescheidenheit gefällt den Rittern. Erhalte *5 Ruhm*.

***Stolz* Erfolg:** Würfle *Redekunst*.

Erfolg: „Großartig“ Erhalte *10 Ruhm*.

Patzer: Du erzählst die Geschichte wirklich schlecht, die Ritter lachen. *–4 Geselligkeit*.

+2

Große Taten

Entscheidung: Bescheiden/Stolz

Mehrere Ritter fragen dich nach deinen größten Taten.

***Bescheiden* Erfolg:** Deine Bescheidenheit gefällt den Rittern. Erhalte *5 Ruhm*.

***Stolz* Erfolg:** Würfle *Redekunst*.

Erfolg: „Großartig“ Erhalte *10 Ruhm*.

Patzer: Du erzählst die Geschichte wirklich schlecht, die Ritter lachen. *–4 Geselligkeit*.

+2

Gwyddbwyll

Vergleichsprobe Spielen

Ein anderer Ritter fordert dich zu einer Partie Gwyddbwyll auf.

Um *Spielen* des anderen Ritters festzulegen, wenn unbekannt, wirf 3W6.

Kritischer Erfolg: Die Leute applaudieren dir, weil du deinen Gegner vernichtest. *+2 Geselligkeit* und *Spielen* ☑.

Erfolg: Du gewinnst knapp. *Spielen* ☑.

Patzer: Du spielst so schlecht, dass die Leute deine Kompetenz in anderen Bereichen anzweifeln. *–1 Geselligkeit*.

+1

Hilfe gesucht

Keine Probe

Ein Ritter bittet dich um Hilfe. Er muss gehen und du sollst auf seine Begleitung achten.

Wirf 1W6 um die Beziehung der Lady zu dem Ritter festzulegen: 1–*2*) Tochter; 3–*4*) Ehefrau; 5–*6*) Schwester.

Behalte die Karte.

Am Beginn jeder Runde kannst du ***die Karte behalten*** oder ablegen. Behältst du sie, +*2 Geselligkeit*. Legst du sie ab, –*2 Geselligkeit*.

Du darfst die Karte ohne Strafe abwerfen, wenn du eine Gastgeberkarte spielst, denn das ist ein guter Grund die Lady alleine zu lassen.

0

Gastgeber ruft zum Tanz

Vergleichender Wurf Tanzen (alle Ritter aller Spieler)

Der Gastgeber fordert zum Reigen auf.

Kritischer Erfolg: *+3 Geselligkeit. Tanzen* ☑.

Erfolg: *+2 Geselligkeit.*

Teilweiser Erfolg: *+1 Geselligkeit*

Fehlschlag: Du lehnst dankend ab und beobachtest die anderen, wie sie Spaß haben.

Patzer: Du hast es versucht, aber blamierst dich. *–4 Geselligkeit.*

0

Der Gastgeber fordert zur Jagd

Keine Probe

Der Gastgeber fordert dich und deine Freunde auf, mit ihm am nächsten Tag Jagen zu gehen.

Jeder, der zustimmt erhält ☑ für *Falknerei* oder *Jagen* (Nach Wahl der Spielleitung).

Ein Charakter kann ablehnen –3 *Geselligkeit*.

+1

Gastgeber verlangt ein Lied

Vergleichender Wurf Sinen (alle Ritter aller Spieler)

Der Gastgeber steht auf und fordert jeden auf, mit ihm zu singen.

Kritischer Erfolg: *+3 Geselligkeit. Singen* ☑.

Erfolg: *+2 Geselligkeit.*

Teilweiser Erfolg: *+1 Geselligkeit.*

Fehlschlag: Du murmelst mit, aber bist aus dem Takt.

Patzer: Die anderen überlegen, ob du eine ersaufende Katze nachahmst. *–4 Geselligkeit.*

0

Der Gastgeber ruft zum Prosit

Vergleichender Wurf Höfische Sitte (Alle ritter aller Spieler)

Der Gastgeber steht auf und verlangt ein Prosit.

Kritischer Erfolg: *+3 Geselligkeit. Höfische Sitte* ☑.

Erfolg: *+2 Geselligkeit*.

Teilerfolg: *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Du machst keinen kompletten Trottel aus dir.

Patzer: Andere Gäste entsetzt deine unangemessenes Verhalten. *–4 Geselligkeit*.

0

Der Gastgeber schlendert vorbei

Vergleichslos gegen deine höchste Leidenschaft

Der Gastgeber kommt an den Tisch und schwatzt mit dir über etwas, für das du brennst.

Kritischer Erfolg: Jeder bei Tisch ist beeindruckt. *+2 Geselligkeit*.

Erfolg: Gut gemacht! *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Ihr seid euch einig, dass ihr euch uneinig seid. *–1 Geselligkeit*.

Patzer: Der gastgeber widerspricht dir vehement. *–2 Geselligkeit*.

+1

Gastgeber findet kein Ende

Probe: Faul

Der Gastgeber erhebt sich und schwadroniert über aktuelle Politik.

***Faul* Erfolg:** Wen interessiert Politik? *Faul* ☑.

Anderfalls hörst du genau zu. Wirf auf *Intrigen*.

Erfolg: Du hast eine Ahnung über aktuelle Entwicklungen. erhalte +5 auf *Intrigen* für den Rest des Fests.

0

Wie ist der Wein?

Vergleichslos Höfische Sitte

Du wirst nach deiner Meinung zum Wein gefragt.

Kritischer Erfolg: Deine Kennertum wird gelobt und geschätzt: +2 *Geselligkeit* und *Höfische Sitte* ☑.

Erfolg: Deine Meinung wird geschätzt. *Höfische Sitte* ☑.

Patzer: Andere Gäste finden deine Kommentare grob. –2 *Geselligkeit*.

+1

Aufflammender Zorn

Entscheidung: Waghalsig/ Besonnen

Die Gespräche an deinem Tisch werden hitzig.

***Besonnen* kritischer Erfolg:** Dein ruhiges Vorbild beruhigt die Gemüter. *+2 Geselligkeit*.

***Besonnen* Erfolg:** Es ist das Beste, du hältst dich aus der Angelegenheit raus. *+1 Geselligkeit*.

***Waghalsig* kritischer Erfolg:** Du vergisst dich und beleidigst einen Ritter. Er fordert dich für den nächsten Morgen zum Duell. *–2 Geselligkeit*.

***Waghalsig* Erfolg:** Du lässt dich mitreißen und wirst auch hitzig. *–1 Geselligkeit*.

0

Beleidigung einer Magd

Entscheidung: Gerecht/ Willkürlich

Ein Ritter ohrfeigt eine Magd. Peinlich berührt wenden andere Gäste sich ab.

***Gerecht* Erfolg:** Du mischt dich ein. Dein Tischnachbar hat es übertrieben; +5 *Nachsichtig* bis zum Ende des Fests. +2 *Geselligkeit*.

***Willkürlich* Erfolg:** Du ignorierst den Vorfall. *Willkürlich* ☑.

0

Tanzt weiter

Vergleichslos Tanzen

Du wirst eingeladen die Nacht hindurch zu tanzen.

Kritischer Erfolg: Dein Tanzstil wird von vielen bewundert. *+1 Geselligkeit*.

Erfolg: Dein Tanz erregt die Aufmerksamkeit eines möglichen Partners. *Liebelei* ☑.

Fehlschlag: Du lernst es schon! Du **darfst diese Karte bis zur nächsten Runde behalten** statt eine neue zu spielen. Tust du dies nicht oder patzt bei dem Wurf, *–2 Geselligkeit*.

+1

Bohnenkönig

Keine Probe

Du wurdest ausgewählt das Verkleidungsschauspiel anzuführen (Bohnenkönig, Putto, der große weiße Hirsch, etc.).

Erhalte *10 Ruhm*. *+3 Geselligkeit*.

Behalte diese Karte. Für den Rest des Festes, musst du Festkarten spielen, statt anderen Aktivitäten nachzugehen. Wenn du eine andere „***behalte diese Karte***“ hast, die dich am Ziehen von Festkarten hindert, lege diese ab. Während du den Bohnenkönig hast, kannst du keine andere Karte behalten.

0

Ein Streit unter Ladys

Entscheidung: Gerecht/ Willkürlich

Zwei Ladys streiten, und die Situation wird unangenehm.

***Gerecht* Erfolg:** Du hilfst ihnen ihren Streit beizulegen. +2 *Geselligkeit*.

***Willkürlich* Erfolg:** Du schlägst die auf die Seite einer der Ladys. Wirf 1W6. Bei einer 6, ein wütender Ehemann oder Freund der Lady fordert dich zu einem Duell oder einem Wettkampf in einer Fertigkeit heraus (Nach Wahl der Spielleitung).

0

Lady in Not

vergleichslos Höfische Sitte

Du bemerkst eine Lady, die von einem betrunkenen Ritter bedrängt wird.

Kritischer Erfolg: Die Lady lobt dich. +2 *Geselligkeit*.

Erfolg: Die Lady ist dankbar. *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Der Ritter stößt dich zur Seite. du kannst ihn zum Duell fordern; wenn du das tust, *Stolz* ☑.

Patzer: Zu deinem Ärger fordert der Ritter dich zum Duell.

0

Vortänzer

Vergleichslos Tanzen

Ein Gast soll den nächsten Tanz anführen … und sie wählen dich.

Kritischer Erfolg: Jeder ist beeindruckt.
+2 Geselligkeit.

Erfolg: Du tanzt gut.
+1 Geselligkeit. Tanzen ☑.

Patzer: Du trittst jemanden auf die Zehen.
–2 Geselligkeit.

+1

Verlorene Liebe

Entscheidung: Gnädig/Grausam

Ein trauernder Ritter beklagt seine verlorene Liebe.

***Gnädig* Erfolg:** Du schließt dich seinen Klagen an und spendest Trost. *+1 Geselligkeit*. Du erleidest *–5* auf alle Proben auf *Höfische Sitten*, *Tanzen*, *Liebelei* und *Redekunst* in der nächsten Runde.

***Grausam* Erfolg:** Du verspottest ihn für seinen Verlust und er verlässt das Fest unter Tränen. Andere sehen die Szene mitleidig an. *Grausam* ☑. *–2 Geselligkeit*.

+1

Bösartige Verleumdung

Entscheidung: Bescheiden/Stolz

Ein Ritter kritisiert dich grundlos in Hörweite.

***Bescheiden* Erfolg:** Du ignorierst den Schurken. +2 *Geselligkeit*. *Bescheiden* ☑.

***Stolz* Erfolg:** Du rangelst mit dem Ritter und der Kastellan muss euch trennen. –2 *Geselligkeit*. Du kannst den Ritter zu einem Duell fordern. Tust du das nicht, Verlierst du 1 Punkt Ehre.

0

Benehmt Euch!

Vergleichslos Höfische Sitte

Dir entweichen Darmwinde, während der Gastgeber oder ein wichtiger Gast eine Rede hält.

Kritischer Erfolg: Du bist beschämt und der Sprecher findet das lustig. *+1 Geselligkeit*.

Erfolg: Dir gelingt es, dich würdevoll zu entschuldigen. Keine Auswirkungen.

Fehlschlag: Die Gäste in deiner Umgebung sind angeekelt. *–2 Geselligkeit*.

Patzer: Das waren nicht nur Darmwinde! Du musst die Kleidung wechseln. ***Verpasse die nächste Runde.***

0

Met

Entscheidung: Massvoll/ Schwelgerisch

Ein großes Fass feinsten Mets wird herein gebracht und geöffnet.

***Maßvoll* Erfolg:** Du gratulierst dem Gastgeber zu seiner guten Wahl. *+1 Geselligkeit*.

***Schwelgerisch* Erfolg:** Deine Trunkenheit steigt um eine Stufe.

+1

Triff den Gastgeber

Redekunst

Du wirst aufgefordert die hohen Lords mit einer Geschichte zu unterhalten.

Kritischer Erfolg: Der Gastgeber mag die Geschichte und möchte sie erneut hören. +3 *Geselligkeit*. **Behalte die Karte**. Du musst sie nächste Runde erneut spielen und erhältst +5 auf *Redekunst*. Leg die Karte ab.

Erfolg: Eine gute Geschichte. +1 *Geselligkeit*.

Fehlschlag: Der Gastgeber ist unbeeindruckt.

Patzer: Keiner mag deine Geschichte. Du kannst auf dem Fest keine weiteren Gastgeberkarten spielen.

+1

Triff den Gastgeber

Deine beste Fertigkeit (Wähle bei Gleichstand)

Der Gastgeber hat von deinen Leistungen gehört und möchte dich über deine Expertise ausfragen.

Kritischer Erfolg: Der Gastgeber lobt dich gegenüber den anderen Gästen. *+2 Geselligkeit*.

Erfolg: Der Gastgeber ist zufrieden mit deinen Fähigkeiten. *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Nicht beeindruckend. Das kannst du besser. *–1 Geselligkeit*.

Patzer: du blamierst dich. Du darfst für den Rest des Fests keine Gastgeber Karten spielen.

+1

Gnade, Mein Lord

Vergleichswurf Gnädig vs. deinen stärksten Hass (Wähle bei Gleichstand)

Mehrere Ladys fragen dich wie Gnädig du gegenüber deinem eingeschworenem Feind wärst.

***Gnädig* gewinnt:** Die Ladys loben deine Nachsicht. *+1 Gesseligkeit*. *Gnädig* ☑.

***Hass* gewinnt:** Deine brutale Art erschreckt die Ladys. *–2 Geselligkeit*.

+1

Spielleute singt

Instrumentenspiel

Die Spielleute spielen ein mitreißendes Lied und du willst einstimmen.

Kritischer Erfolg: Du gibst den Takt an und selbst die Spielleute applaudieren dir. *+2 Geselligkeit*.

Erfolg: Du stimmst gut ein. *+1 Geselligkeit*.

Patzer: Aus dem Takt und du verspielst dich. *–2 Geselligkeit*.

0

Verwechslung

Probe: Falsch

Ein Ritter verwechselt dich mit einem anderen Ritter. Du wirst für Taten gelobt, die du gar nicht vollbracht hast.

***Falsch* Erfolg:** Du akzeptierst das Lob. *Falsch* ☑.

Andernfalls informierst du den Ritter über seinen Fehler. Würfle *Höfische Sitten*.

Erfolg: Der Ritter ist von deiner bescheidenen Würde beeindruckt. *+1 Geselligkeit*.

0

Mehr Ale

Probe (Alle Charaktere): Schwelgerisch

Noch eine Runde Ale kommt auf den Tisch.

Handle den *Schwelgerisch* Wurf anhand der Regeln für Trunkenheit im Spielleitungshandbuch ab.

0

Mehr Ale

Probe (Alle Charaktere): Schwelgerisch

Noch eine Runde Ale kommt auf den Tisch.

Handle den *Schwelgerisch* Wurf anhand der Regeln für Trunkenheit im Spielleitungshandbuch ab.

0

Mehr Ale

Probe (Alle Charaktere): Schwelgerisch

Noch eine Runde Ale kommt auf den Tisch.

Handle den *Schwelgerisch* Wurf anhand der Regeln für Trunkenheit im Spielleitungshandbuch ab.

0

Mehr Essen

Entscheidung (alle Charaktere): Massvoll/Schwelgerisch

Weitere Platten voller Speisen werden gebracht.

***Maßvoll* Erfolg:** *Maßvoll* ☑.

***Schwelgerisch* Erfolg:** Lege eine KON-Probe an um weiter zu essen.

Erfolg: *Schwelgerisch* ☑.

Fehlschlag: Du fühlst dich überfressen und ziehst dich an einen ruhigen Ort zurück, ***du verpasst die nächste Runde***.

0

Mehr Essen

Entscheidung (alle Charaktere): Massvoll/Schwelgerisch

Weitere Platten voller Speisen werden gebracht.

***Maßvoll* Erfolg:** *Maßvoll* ☑.

***Schwelgerisch* Erfolg:** Lege eine KON-Probe an um weiter zu essen.

Erfolg: *Schwelgerisch* ☑.

Fehlschlag: Du fühlst dich überfressen und ziehst dich an einen ruhigen Ort zurück, ***du verpasst die nächste Runde***.

0

Neue Freunde

Keine Probe

Ein Ritter bittet dich, dass du ihn deinen Freunden vorstellt. Er ist allein und will Freunde finden.

Behalte die Karte. Du erhältst +5 auf alle Proben auf *Höfische Sitten*, *Tanzen*, *Liebelei*, und *Redekunst*.

Lege die Karte ab, wenn du eine Gastgeber-Karte ziehst.

Hast du die Karte noch am Ende des Fests, ist der Ritter dir dankbar und gibt dir einen Geschenk im Wert von £1.

0

Ups!

Vergleichslos GES

Eine Magd kippt eine Platte mit Essen über dich.

Erfolg: Du entgehst dem Durcheinander. *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: *–3 Geselligkeit* pro Runde. Wenn du ***eine Runde aussetzt***, um dich zu säubern und die Kleidung zu wechseln, darfst du den Abzug ignorieren.

0

Volltrunken

Vergleichslos KON

Du hast zu viel getrunken. Dein Bauch rumort und dir dreht es sich.

Fehlschlag: Du schnappst ein wenig frische Luft. ***Verpasse die nächste Runde***.

Patzer: Du übergibst dich in der großen Halle und blamierst dich. Du musst dich umziehen. ***Verpasse die nächste Runde***.
–4 Geselligkeit.

0

Zufälliges Kompliment

Vergleichslos AUS

Die Gastgeberin kommentiert im Vorbeigehen dein Aussehen.

Kritischer Erfolg: Sie verkündet lautstark wie gut du heute Abend aussiehst. +2 *Geselligkeit*.

Erfolg: Sie meint, dass du sie an einen berühmten Ritter erinnerst. +1 *Geselligkeit*.

Patzer: Ihre Worte sind grausam—du erinnerst sie an jemanden, den sie nicht leiden kann. –2 *Geselligkeit*.

+1

Leidenschaft

Vergleichslos auf eine Leidenschaft (deine Wahl)

Während einer Unterhaltung sagt ein Gast, dir mangle es an Leidenschaft.

Erfolg: Du zeigst ihm, dass du sehr wohl für Dinge brennst. Leidenschaft ☑.

Fehlschlag: Vielleicht hat er recht. Reduziere die Leidenschaft um 1 Punkt. Wenn du mit einem Ritter sprichst (1-3 auf 1W6), kannst du ihn zu einem Duell fordern. *Stolz* ☑.

+1

Beliebt

Keine Probe

Du bist heute Abend beliebt. Alle scheinen sich um dich zu scharren.

Behalte die Karte. Du erhältst +2 *Geselligkeit* pro Runde.

Solltest du einen Erfolg auf *Stolz* oder einen Fehlschlag bei *Bescheiden* während eines anderen Ereignisses erzielen, musst du diese Karte ablegen, denn die Schwärmerei steigt dir zu Kopf.

+2

Mulmig

Vergleichslos KON

Du fühlst dich mulmig, sehr mulmig

Du kannst dich entscheiden, ***eine Runde zu verpassen***, um frische Luft zu schnappen. Tust du das nicht, würfle KON.

Fehlschlag: Du fühlst dich krank und ***verlässt das Fest***.

Patzer: Du übergibst dich und die Pagen bringen dich an die frische Luft. Wie Peinlich! *–3 Geselligkeit*.

0

Ein rauer Wettkampf

Probe: Schwelgerisch versus 1W6 Ritter

Wetttrinken!!!

Um jedes Ritters *Schwelgerisch* festzulegen, würfle 3W6+2, so der Wert unbekannt ist.

Erhalte +2 *Ruhm* für jeden Ritter, den du unter den Tisch säufst und weitere +5 *Ruhm* solltest du gewinnen.

Alle Wettkämpfer (auch die Charaktere) werden aufgefordert ***das Fest zu verlassen***.

0

Lieblingsspeise

Entscheidung: Massvoll/ Schwelgersich

Eine Platte mit deiner Lieblingsspeise wird auf den Nebentisch gestellt.

***Maßvoll* Erfolg:** Du bittest, dass die Platte dir gereicht wird. Alle Charaktere, die in der Nähe sitzen, erhalten *+1 Geselligkeit*, plus ein ☑ in Loyalität (Gefährten), wenn sie über diese verfügen.

Schwelgerisch* Erfolg:** Du stopfst dich voll. ***Verpasse die nächste Runde.

+1

Stärke zeigen

STR

Ein anderer Ritter fordert dich zu einem Kraftwettbewerb heraus.

Um die Stärke des Ritters festzulegen, wenn unbekannt, würfle 3W6+3.

Bei Unentschieden, würfle bis es einen Sieger gibt.

Kritischer Erfolg: Du vernichtest den Ritter und beeindruckst alle. *20 Ruhm*, *+1 Geselligkeit*, und ein einmaliger Bonus von +5 auf einen Wurf auf dem Fest.

Du gewinnst: Du siegst. Erhalte *10 Ruhm*.

Gegner hat kritischen Erfolg: Autsch! 1W3 Schaden von einem ausgerenkten Ellenbogen.

0

Etwas Glänzendes

Probe: Falsch

Du findest teuren Schmuck.

***Falsch* Erfolg:** Du kannst das Schuckstück behalten (Wert £1). Gibst du es zurück, *Ehrlich* ☑.

0

Seltsame Vettel

Unterschiedlich

Eine alte Frau starrt dich an und ruft dann aus. „Du hast die Augen eines Soldaten, die Hände eines Schäfers und das Maul eines Krämers.“

Wähle eine Waffenfertigkeit, oder wähle ansonsten *Volksweisheit* or *Redekunst*. Wirf einen vergleichslosen Wurf gegen die Fertigkeit. Bei Erfolg, ☑ für die Fertigkeit.

+1

Die beste Waffe

Vergleichslos Waffenfertigkeit (deine Wahl)

Mehrere Ritter diskutieren über die Waffe der Wahl im Kampf.

Kritischer Erfolg: Die Ritter sind von deinen Argumenten begeistert und wollen morgen mit dir üben. *+2 Geselligkeit*.

Erfolg: Du weißt, wovon du redest. *+1 Geselligkeit*. Fertigkeit ☑.

+2

Der Gifthändler

Probe: Bescheiden

Der Narr hat dich für seine derben Späße ausgewählt

***Bescheiden* Erfolg:** Du lachst zusammen mit allen anderen. *+1 Geselligkeit*.

Erzieltst du einen **kritischen Erfolg**, lieferst du dir einen witzigen Schlagabtausch mit dem Narren. *+2 Geselligkeit*.

Andernfalls sehen alle, wie peinlich berührt du bist. *–1 Geselligkeit* und würfle *Stolz*.

Erzielst du einen **kritischen Erfolg** auf *Stolz*, kannst du nicht an dich halten und ohrfeigst den Narren, schlägst ihn zu Boden, worauf sich Schweigen über die Halle legt. *–3 Geselligkeit*.

0

Diese Banditen

Vergleichslos Jagd

Ein örtlicher Ritter beklagt, dass seine Güter von Banditen heimgesucht werden.

Kritischer Erfolg: Du gibst gute Ratschläge und du wirst gebeten, dich in den nächten Tagen der Jagd nach den Banditen anzuschließen. *+1 Geselligkeit. Jagd* ☑.

Erfolg: Du disktuierst das Problem ausführlich und gibst gute Ratschläge. *Jagd* ☑.

+1

Zeit zu teilen

Keine Probe

Alle deine Angelegenheiten scheinen belanglos und du willst die Zeit mit deinen Freunden verbringen.

Behalte die Karte. Wann immer du auf dem Fest eine Karte ziehst, darfst du diese an einen anderen Spieler weiter geben.

Für jede weitergegebene Karte, *+1 Geselligkeit*.

Wenn du auf diese Art und Weise keine Karte bis zum Ende des Fests verteilst, *Selbstsüchtig* ☑.

0

Angeheitert

Vergleichslos Höfische Sitten –5

Du vergisst deine Mannieren.
Ist das ein Drink?

Erfolg: Mach mal langsam. +5 *Maßvoll* nächste Runde.

Patzer: Du hast dich beinahe blamiert und es ist Zeit zu gehen. ***Verlasse das Fest***.

0

Müde

Probe: Faul

Du bist müde und überlegst ins Bett zu gehen.

Behalte die Karte. Lege jede Runde eine Probe auf *Faul* .

Faul* Erfolg:** Dies ist sicherlich nicht das letzt Fest. Du verabschiedest dich und ***verlässt das Fest.

Andernfalls reißt du dich zusammen und schaffst noch eine Runde.

0

Mauerblümchen

Probe: Gnädig

Eine Tischnachbarin wirkt traurig und in sich gekehrt.

Kritischer Erfolg: Sie hält dich für einen Seelenverwandten und hängt an dir bis du fort gerufen wirst (wenn du eine Gastgeberkarte ziehst oder aus anderen Gründen fort musst). ***Behalte die Karte***. *+1 Geselligkeit* pro Runde.

Erfolg: Die einsame Maid dankt dir für deine nette Aufmerksamkeit, möchte aber für sich bleiben. *Liebelei* ☑.

Patzer: Unanbsichtlich beleidigst du die Einsame. *–3 Geselligkeit*.

+1

Wer bist du?

Vergleichslos Identifikation

Eine unbekannter Höfling bittet dich, ihm Gesellschaft zu leisten.

Erfolg: Du erkennst, dass es eine berühmte Lady oder ein berühmter Ritter in Verkleidung ist. Würfle *Intrigen*.

Erfolg: Erhalte *10 Ruhm* dafür, dass du das Geheimnis bewahrst.

Patzer: Der Höfling ist genervt, dass du ihn hast auffliegen lassen. *–2 Geselligkeit*.

+1

Junge Angeber

Probe: Stolz

Mehrere junge Ritter werden vogelwild und versuchen sich gegenseitig auszustechen.

Erfolg: Du erzählst ein paar gute Geschichten und sie spendieren dir ein Getränk. *+1 Geselligkeit*.

Fehlschlag: Die Ritter lachen über deine lahme Geschichte. *–1 Geselligkeit*.

0