
Links				
Anmeldung	Regeln	Beschreibung	AGBs	Organisatorisches
zur Ansicht	Download (pdf) zur Ansicht	Download (pdf)	Download (pdf) zur Ansicht	Download (pdf) zur Ansicht

Der Con hat wie häufig bei uns drei Plottenelemente, in der Hoffnung, dass für jeden etwas dabei ist.

- : die Geschehnisse der letzten Cons werden reflektiert und in Sinne einer Gesamt-Geschichte weiter bespielt. Die Königstreuen stehen vor einer Niederlage und müssen irgendwie die Situation zu Ihren Gunsten entscheiden.
 - : Mit dem Bürgerkrieg kommt etwas Unbekanntes in das Land. So ist berichtet worden, dass sich die Toten erhoben haben sollen, aber gesehen worden ist das noch nicht.
 - : wie beim letzten Con wird ein großer Teil der Geschichte in individuellen Charakterplots liegen, die miteinander verbunden sind.
-

Viele Schlachten sind geschlagen, so manche wurde gewonnen, noch mehr verloren. Es ist an der Zeit, einen Plan zu finden, den Krieg zu beenden. Es ist an der Zeit, Verbündete zu gewinnen. Es ist an der Zeit, die Bewahrer um den Herzog Norfolk zu besiegen und die inhaftierte Herzogin Eberfurt zu befreien. Da kommt es zu dem Gerücht, dass der mögliche Thronfolger auf dem Weg ist.

Der Bürgerkrieg. Als wäre es ein Geschöpf bewegt es sich in dem Land, schlägt mal hier hin, schlägt mal dort hin. Dörfer werden zerstört, Felder niedergebrannt, Burgen geschliffen. Und der Krieg ist nicht allein, die Überlebenden sind dem Hunger und den Krankheiten ausgesetzt. Not und Elend breiten sich aus und mit diesen kommt

etwas. Noch ist es ein Gerücht, aber...

Wir denken, dass dieser Con für folgende Spielmotivationen ideal ist: DKWDDK Spieler (einfach schönes Darstellen wird von uns bevorzugt), Moscher (es wird zu kämpfen kommen, da das Böse immer nah ist), Intrigenspieler, Abenteurer (viele, auch auf den Charakter zugeschnittene, Plots).

Wir tun natürlich unser Bestes, damit der Con für jeden Spielertyp schön ist, hoffen aber, dass wir bei folgenden Spielmotivationen auf tolerante Spieler treffen werden: reine Ambientespieler, AkademieCon bevorzugende Spieler, TurnierConTollFinder, Schatzjäger.

Unsere Lieblinge. Jeder NSC, ob Moscher, Festroller oder Springer, kann in seiner Rolle frei handeln. So wie es möglich ist, dass Spieler gegen Spieler ziehen, ist es ohne weiteres möglich (und teilweise auch erwünscht), dass NSCs gegen NSCs handeln und kämpfen. Wenn es z.B. also einer NSC Leibwache auffällt, dass irgendwo im Lager böse Buben angreifen (ob NSC oder SC), dann hat die Leibwache entsprechend zu handeln und muss nicht darauf warten, dass die Spieler aktiv werden. Anderes Beispiel, wenn wir Moscher haben und diese entwickeln einen tollen Plan, z.B. nicht die Spieler direkt anzugreifen, sondern sich zu verstecken und die Nachhut zu entführen, dann soll es so sein.