

Spielsystem zum GGP 2015 „Vertraute der Krone“

Wer die beiden Texte „Ein schaler Witz mit X“ und insbesondere „Cantzlers Vertraute“ aufmerksam gelesen hat, wird ahnen worauf wir in dem diesjährigen GG&P-Con hinaus wollen. In den drei Provinzen haben sich in den letzten Jahren des gemeinsamen Briefspiels einige einflussreiche politische Parteiungen gebildet.

Eben diese Parteiungen wollen aus den Verhören der Haffax-Vertrauten politisches Kapital ziehen, in dem gezielt Fragestellungen wie die folgenden in den Raum werfen: Brauchen wir mehr Geld für die Feldzüge oder für die Verteidigung der heimatlichen Festen? Verhandeln wir mit den schwarzen Landen oder führen wir langwierige Kriege? Brauchen wir einen stärkere Kaiserin oder einen gestärkten Adel? Ist Leistungsadel wie auch Haffax eher förderlich oder schadend?

Es geht also beim Con nicht so sehr darum, was wir über Haffax herausfinden, sondern wie wir es interpretieren – und wie sich dadurch die Politik der nächsten Jahre gestaltet.

Und da kommt Ihr, liebe Mitspieler, als „Vertraute der Krone“ ins Spiel: Wir möchten Euch bitten, diese Interpretation gemeinsam auszuhandeln. Die zugehörige aventurische Motivation werden wir Euch kurz vor oder auf dem Con liefern, irdisch solltet Ihr ja sowieso ein Interesse an der Mitgestaltung der Ausrichtung der Politik in Garetien, Greifenfurt und Perricum haben.

Damit das Ganze gut funktioniert, haben wir uns wieder mal ein kleines Regelwerk ausgedacht, dass Ihr bitte aufmerksam studieren solltet.

Zeitplan

Ohne zu viel über den Plot zu verraten, hier ein grober Überblick über den Zeitplan:

Freitagabend	Anreise und Eröffnung (live)
	Abendessen in Gewandung
	Politikspiel (s.u.)
	Verhöre (live)
	Lagerfeuer und Gitarren
Samstagmorgen	Frühstück, bereits in Gewandung
	(evtl. Fortsetzung der Verhöre)
	Kurze Szene in der Burg (live)
	Kurze Szene auf dem Gelände (live)
	Mittagssnack
Samstagmittag	Rollenspielrunden, dazwischen Kaffee und Kuchen
Samstagabend	Festmahl
	Abschlusszene draußen (live)
	Lagerfeuer und Gitarren
Sonntagmorgen	Frühstück
	Provinzrunden

Kinderplot

Da wir dieses Jahr eine Menge Kinder auf dem Con haben werden, kümmert sich Ina hauptamtlich um den Kinderplot. Die Kinder werden bei einigen Aufgaben auch mit Euch interagieren – benehmt Euch also...

Solltet Ihr Gegenstände oder Karten mit rosa Schleifen finden, lasst sie einfach wo sie sind, die gehören zum Kinderplot.

Wertepaare

Um diese Agenden durchzusetzen, führen wir auf dem diesjährigen Con sechs jeweils gegensätzliche Wertepaare ein, die Ihr Euch wie zwei Waagschalen vorstellen dürft. Je ein Punkt auf der einen wie auf der anderen Seite heben sich also auf.

Lest Euch als Vorbereitung für den Con die folgende Beschreibung der Wertepaare gut durch und überlegt, wie sich Euer Charakter hier platziert. Überlegt aber auch, wie größere Machtgruppen, von denen Euer Charakter vielleicht abhängig ist, sich wohl zu den Wertepaaren stellen würden.



Monarchie

Das Pendel zwischen Monarchie und Aristokratie hat sich in den letzten Generationen immer wieder in die eine oder andere Richtung bewegt. Die Monarchisten konnten unter Retos Reformen das Reich zum Teil aus den Händen des Adels nehmen, die Aristokraten mit der Ochsenbluter Urkunde wieder zurückerobern.



Aristokratie



Mundanität

Die vor allem im Bürgertum der Reichsstädte und in der Kaisermark vorherrschende Offenheit und Aufgeklärtheit auf der einen Seite stehen im Widerspruch zu den strengen Geboten der im Adel starken Kirchen von Praios, Rondra und Travia. Haffax eignet sich für die eine Seite hervorragend, eine Lockerung dieser Gebote zu erwirken, um alle Mittel ausschöpfen zu können. Die andere Seite fordert gerade jetzt eine noch strengere Rückkehr zu den göttergefälligen Tugenden, um sich von den Paktierern abzugrenzen.



Frömmigkeit



Idealismus

Von ritterlichen Idealen geprägt fordert die eine Seite eine geradezu idealistische Herangehensweise an das Problem, während ihre Gegner an vielen Stellen zu pragmatischen Kompromissen bereit sind, wenn sie denn der Erreichung des gemeinsamen Ziels wichtig sind.



Pragmatismus



Aktion

Die Entscheidung, wie mit Haffax umzugehen ist, ist noch lange nicht gefällt. Die Aktionisten nennen die Reaktionisten „Zögerer“ und wollen einem Plan des Erzverrätters zuvorkommen. Die Reaktionisten dagegen wollen verhindern, dass die „Ungestümen“ blind in eine Finte des Schattenmarschalls laufen.



Reaktion



Diplomatie

Nicht alle glauben, dass eine militärische die einzige Lösung gegen den ungeschlagenen ehemaligen Reichserzmarschall ist, sondern meinen ihn einfacher auf dem Feld der Diplomatie besiegen zu können – im Gegensatz zu ihren Gegnern, die im festen Glauben sind, jeglicher Finesse Haffax' mit schierer militärischer Übermacht begegnen zu können.



Militär



Neuerung

Unabhängig von der Bedrohung durch Haffax zeigt dessen Karriere die Frage auf, ob ein solcher Verräter ohne Retosche Reformen und die Förderung von Neuadel überhaupt möglich gewesen wäre – während die Anhänger der Neuerung bis heute behaupten, dass Haffax ohne die sperrige Tradition vielleicht heute noch die Armeen des Reiches führen würde.





Tradition


Entscheidungen im Spiel


Es werden sich im Spiel mit Haffax' Kumpanen immer wieder Situationen ergeben, in denen Eure Charaktere Entscheidungen über die o.g. Waagschalen treffen können, indem sie sich entscheiden, welche Fragen gestellt - und wem sie gestellt werden. Diese Entscheidungen sind auf Karten notiert, die untereinander beliebig getauscht oder gehandelt werden können. So kann zum Beispiel die folgende Karte beim Verhör für die Entscheidung stehen, welchem Delinquent man die darauf stehende Frage stellt:

Was glaubt Ihr: Verdankt Haffax seinen Aufstieg im Reich eher seinem Können als Heermeister oder seinen frühen Sympathien für feindliche Mächte?

Delinquent A → 

Delinquent B → 


Delinquent C → 

Delinquent D → 

andere Delinquenten → keine Änderung

Am Samstag im Liveteil und in den Rollenspielrunden wird es ebenfalls Situationen geben, bei denen Ihr die Waagschalen in die eine oder andere Richtung bewegen könnt – diesmal durch die Lösung von Situationen im Rollenspiel, wie diese hier

Der Informant kann Euch Beweise, wenn auch keine Namen, besorgen, dass Haffax' noch immer engste Verbündete im Stab der Heeres hat. Könnt Ihr Euch erlauben, auf diese Beweise zu warten?

→ 

Politikspiel am Freitagabend

Jeder Spieler bekommt von uns 10 Aktionspunkte in Form von Steinchen, die Ihr nur am Freitag braucht. Aktionspunkte dürfen nicht getauscht werden. Außerdem erhält jeder Spieler einen komprimierten Charakterbogen, in den Ihr die für das Politikspiel benötigten Talentwerte ankreuzt:

	<i>Talentwert</i>	<i>unter 5</i>	<i>5-8</i>	<i>9-12</i>	<i>13-16</i>	<i>über 16</i>
	<i>Wechselkurs</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Etikette						
Staatskunst						
Sagen und Legenden						
Götter und Kulte						
Kriegskunst						
Rechtskunde						

Am Freitagabend wird es dann mehrere SL-Anspielstationen geben, bei denen Ihr Aktionspunkte einsetzen könnt. Alle Spieler werden zwar gleichviele Aktionspunkte haben, aber die Anspielstationen „wechseln“ diese je nach dem von ihnen präferierten Talentwert unterschiedlich in Stationenpunkte, das heißt zum Beispiel, dass ein Spieler mit einem Rechtskunde-Wert von 14 bei der entsprechenden Anspielstation 4 Stationenpunkte für einen Aktionspunkt bekommt, einer mit Rechtskunde 3 dagegen dort nur 1 Stationenpunkt pro Aktionspunkt. Es ist natürlich erlaubt, einfach mehrere Aktionspunkte einzusetzen, um einen höheren Wert zu bekommen. Die Anspielstationen sind im Einzelnen:

<i>Station</i>	<i>Regeln</i>
Reto von Schattenstein (Volker W.) Erspielen von Fragen (Kriegskunst)	Für jeden eingesetzten Stationenpunkt – entsprechend dem Wechselkurs – kann man an dieser Station eine Fragekarte ziehen und dann aus den gezogenen Karten eine auswählen. Es gibt nur insgesamt 36 Fragekarten
Zordan von Rabicum (Mike A.) Erspielen von Fragen (Rechtskunde)	
Fridega von Isppernberg (Judith A.) Reihenfolge der Fragenden (Etikette)	Für jeden eingesetzten Stationenpunkt – entsprechend dem Wechselkurs – kann man eine fragende Person um einen Position nach vorne oder hinten verschieben.
Albur von Mersingen (Björn B.) Politische Recherchen (Staatskunst)	Jede dieser Stationen hat 5 Kartenstapel mit Hintergrundinformationen verschiedener Wertigkeiten von 1 bis 5 Stationenpunkten, aus denen man – entsprechend dem Wechselkurs – eine oder mehrere Karten zufällig ziehen und behalten kann.
Leobrecht vom Berg (Volker S.) Mystische Quellen (Sagen und Legenden)	
Yaldur Plenkner (Jürgen S.) Suche nach Verrätern (Götter und Kulte)	

Mord und Enttarnung – die Subergsche Klausel

Im Sinne der Spielbarkeit, und um die Live-Handlung nicht zu überfrachten, dürfen unsere gedungenen Mörder ihre Opfer nur in der Tischrunde um die Ecke bringen. Umgekehrt dürfen sie aber auch von Euch frühestens dort öffentlich enttarnt werden. Wie die eine oder andere Situation dann ausgeht, müsst Ihr gemeinsam im Rollenspiel unter der Mediation des entsprechenden Spielleiters ausspielen.

Für die Verräter unter uns gilt an der Station „Yaldur Plenker“ eine weitere Regel: Sie dürfen dort, anstatt Karten zu ziehen, Leerkarten mit der entsprechen Wertigkeit an Stationenpunkten einmischen, um ihre Spuren zu verwischen.

Taktik-Guide

Wichtigste Taktik in diesem Spiel sollte es sein, erstens die richtige Frage für die gewählte Agenda zu finden und diese zweitens zum besten Zeitpunkt, d.h. in der Regel möglichst spät, zu stellen, denn nur dann kann man optimal auf den aktuellen Spielstand reagieren.

Da wir es hier mit Wertepaaren zu tun haben, ist der jeweilige Wert immer relativ zu seinem Partner zu sehen. Es macht also keinen Sinn, den Wert für Monarchie durch die Decke schießen zu lassen, wenn sich eh keiner um den Aristokratiewert kümmert, das wären verschenkte Aktionspunkte. Es sei noch erwähnt, dass es nur 36 Fragekarten gibt, diese also schnell „ausverkauft“ sein könnten.

Ein dritter wichtiger Punkt ist der Wechselkurs zwischen Aktions- und Stationenpunkten. Wir gehen mal davon aus, dass ihr auf Euren Charakterbögen realistische Werte ankreuzt. In diesem Fall hat es – auch weil alle Karten tauschbar sind – mehr Sinn, wenn Ihr Euch auf Eure (Talent-)Stärken besinnt und an der richtigen Station arbeitet und dafür einen Verbündeten mit anderen Werten an andere Stationen bringt.

Wenn Euch der Einfluss in die Politik dagegen eher weniger interessiert, solltet Ihr die Möglichkeit nutzen, bei den drei anderen Stationen einen Hintergrundinformationen zu erspielen, die Euch auf diesem oder einem folgenden Con noch von Nutzen sein können.