

# GG&P Con 2014 - Spielerübersicht

Haffax dräut aus dem Osten und schickte seine Agenten, Perricums Stadtrat hat sich gespalten und das Geheimnis der Steine des letztyährigen Cons ist noch immer nicht gelüftet.

In diesem Setting treffen sich die Edlen Garetiens, Greifenfurts und Perricums auf Perlenblick nördlich der Darpatmündung, um in alter Sitte vor dem bevorstehenden Feldzug mit rondragefälligen Questen den Segen der Leuin auf sich und das Heer herabzubeschwören, aber auch um die oben genannten Themen zu besprechen und Ort und Zeit der groß-garetiischen Heerschau zu beschließen.

## Was die Charaktere wissen sollten

### Tradition und Glaube

Die Tradition der Marschallsquesten und der begleitenden Questen anderer Edler vor einem Feldzug ist so alt wie das Rittertum im Herzen des Reiches und der Segen der Leuin ist erkennbar, wenn auch nicht im modernen wissenschaftlichen Sinne messbar. Gleches gilt für die Auswahl von Ort und Zeit der Heerschau. **Magie, Götter und Sterne haben einen realen Einfluss auf das Leben in Aventurien.**

Auch aus diesem Grunde kann es für den ein oder anderen auch wichtig sein, die Queste nicht in Persona durchzuführen sondern (nur in der entsprechenden Questen-Tischrunde) jemand anderen zu spielen, zum Beispiel den Erstgebornen, der die eigenen Truppen gegen Haffax führt, während der „Alte“ zu Hause bleibt.

**Bringt also unbedingt für den gewünschten Tischcharakter auch einen Charakterbogen** und die übliche Rollenspielausrüstung mit. Wir spielen noch mit DSA4.x, soweit wir alle die Regeln beherrschen...

### Zeitplan

Der bekannte Zeitplan spricht von einem gemeinsamen Festmahl am 5. Ingerimm zu Perlenblick, ab dem 6. Ingerimm sollen sich die Edlen für zwölf Tage auf ihren Questen beweisen, um dann pünktlich am 18. Ingerimm zum sechstägigen Rondradienst auf der Löwenburg einzufinden, der am 23. Ingerimm schließlich (am 16. Jahrestag der Dritten Dämonenschlacht) in der Eintragung ins Schlachtenbuch gipfelt – **spätestens am Vorabend dieses Tages sollte auch der letzte Questador deshalb Perricum erreichen.**

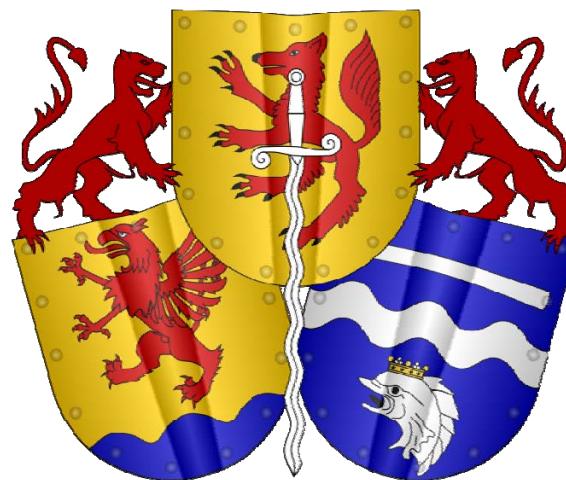
### Segen

Je nach Mut und Rondra-Treue werden dabei verschiedene Eintragungen (und damit Segen) vorgenommen, die sich aufsteigend sortiert wie folgt darstellen:

0. Nennung des Truppenteils
1. Namentliche Nennung
2. Namentliche Nennung mit Beschreibung der rondragefälligen Taten
3. Namentliche Nennung auf eigener Seite mit Zeichnung und Beschreibung der rondragefälligen Taten

**Je höher also der Segen, desto höher die persönliche Ehre und auch die Wahrscheinlichkeit, dass die Leuin den Questador vor Haffax verschont.**

Leider können politisch eingebundene Charaktere wie die Eurigen manchmal eben nicht diese Wochen ausschließlich der Löwinnenqueste widmen – zumal es gilt, Haffax' Agenten, oronische Intriganten, dämonokratische Nandus-Geweihe und andere Staatsfeinde in Schach zu halten!



# GG&P Con 2014 - Spielerübersicht

## Was die Spieler wissen sollten

### Festbankett

Wir möchten in diesem Jahr den Con mit dem Festbankett beginnen, **weshalb wir Euch unbedingt bitten möchten, pünktlich um 18:00 Uhr in Gewandung vor Ort zu sein.**

Das Festmahl soll allerdings nicht eine reine Essveranstaltung werden, sondern wir servieren zu den Gängen **Informationen zum vergangenen Briefspieljahr und zum Plot des Cons.**

Der eine oder andere Spieler ist dazu von uns schon angesprochen worden und wird dazu beitragen.

### Questen

Bei diesem Festmahl werden sich auch die Questen aus dem Kontext heraus ergeben. **Je-weils einer von Euch wird sich hoffentlich heldenhaft melden, Getreue für dieses Abenteuer zu finden, die mit gleichfarbigen Schärpen markiert werden.** Es versteht sich von selbst, dass niemand zwei Questen gleichzeitig antreten kann (und damit zwei Schärpen trägt).

**Je früher ihr diese Queste erledigt** und damit je mehr von den heiligen Messen auf der Löwenburg ihr vor der Eintragung mitnehmen könnt, **desto höher wird Eure Segensstufe (s.o.).**

Eine höhere Segensstufe darf Ihr als unmittelbaren Bonus beim „Auslosen“ der Toten des bevorstehenden Haffax-Feldzug verstehen, **Eu-er Charakter hat dabei also regeltechnisch 0 bis 3 Freilose – quasi Falschmeldungen.**

### Subquesten

Selbstverständlich werden gleichzeitig Mitspieler mit kleineren Aufgaben an Euch herantreten, **die ihr vielleicht auch nebenbei erledigen könnt – wenn es denn Eure Zeit erlaubt.**

Auch hier gilt, jeder Spieler hat jeweils nur eine sogenannte Subqueste, die Ihr zum Erkennen an Eure Schärpe heftet.

Wichtig ist hierbei: **Im Gegensatz zu dem Segen, der Euch wahrscheinlich erst auf dem GG&P-Con 2015 etwas nützt, geben diese kleineren Aufträge einen direkten Bonus im Finale dieses Jahres.**



# GG&P Con 2014 - Spielerübersicht

## Scotland Yard

### Finale der Spielrunden

Ohne zu viel zu verraten, werden wir im Finale der Spielrunden (aventurisch in der Nacht vor dem 23. Ingerimm) **mehrere parallele Scotland-Yard-Spiele** (aufgeteilt in je einen „Bösen“ und seine ihn jagende „Gute“ Spielergruppe) auf dem gleichen Brett spielen, dabei können die Boni aus den Subquesten nützlich sein.

### Ziel des Spiels

Die „Bösen“ (SL) versuchen einerseits, ihren Verfolgern zu entkommen, indem sie solange unentdeckt bleiben, bis die „Guten“ (Spieler) nicht mehr ziehen können bzw. die letzte (18.) Runde beendet ist.

Die „Guten“ andererseits versuchen die „Bösen“ zu fangen, indem sie auf das Feld ziehen, auf denen sich der ihrer Gruppe zugeordnete „Böse“ gerade versteckt.

### Vorbereitung

Die „Bösen“ erhalten 11 gelbe (schleichen), 7 grüne (laufen), 4 rote (reiten), 4 rosa (magie) und 2 violette Doppel-Tickets (Karakil), sowie ihre persönliche Spielfigur in der Farbe der Spielgruppe und eine zufällige Startposition, die sie verdeckt zur Seite legen, dazu ihre Zugtafel.

Die „Guten“ erhalten 10 gelbe (schleichen), 8 grüne (laufen) und 4 rote Tickets (reiten), sowie ihre persönliche Spielfigur in der Farbe der Spielgruppe und eine zufällige Startposition. Die „Guten“ setzen ihre Figuren auf die ausgewählte Position.

### Spielablauf

1. Die „Bösen“ beginnen und **schreiben je die Nummer des Feldes, auf das sie fahren wollen, in ihre Zugtafel. Danach decken sie es mit dem entsprechenden Ticket zu.** Jeder Zug führt entlang der entsprechend farbigen Linie bis zum nächsten Haltepunkt in der Farbe des Tickets.
2. Die „Guten“ **geben reihum zunächst ein Ticket ab und bewegen dann ihre Spielfigur analog** bis zum nächsten Haltepunkt in der Farbe des Tickets.
3. In den Markierten Runden der Zugtafel (Runde 3, 8, 13 und 18) **muss der „Böse“ nun auftauchen** und durch Setzen seiner Spielfigur die aktuelle Position verraten.

### Spielende

Ein „Böser“ gewinnt, wenn alle „Guten“ in seiner Spielgruppe nicht mehr ziehen können oder er **das letzte Feld auf seiner Zugtafel erreicht** hat. Die „Guten“ einer Spielgruppe sind Sieger, wenn es einem von ihnen gelingt, **auf das Feld zu ziehen, auf dem sich der „Böse“ versteckt** (der sich dann zeigen muss) oder wenn der „Gute“ nicht mehr ziehen kann.

### Sonderzüge der „Bösen“

Durch den Einsatz von **Rosa Tickets**, kann der „Böse“ ein beliebiges Verkehrsmittel wählen (gelb, grün, rot), damit kann er sogar über Wasser rudern (also einer blauen Linie folgen). Durch Einsatz eines **Doppeltickets** darf er sogar direkt zwei Züge in Folge durchführen. Müsste er nach dem ersten Zug nach Zugtafel auftauchen, so tut er dies, verschwindet aber sofort wieder.

### Sonderkarten der „Guten“

Die Spieler können dürfen nach dem alle gezogen haben (also nach Schritt 2), eine in den Spielrunden erworbene Ereigniskarte spielen. Mit dem Spielen der Karte **Kartenmaterial** erhält der Ausspielende 4 gelbe oder 2 grüne oder 1 rotes Zusatz-Ticket(s), dass/die er sofort unter sich und seinen Mitspielern unabhängig von der Spielgruppe verteilen darf.

Die Karte **Barrikade** sperrt eine Station für alle Spieler aller Spielgruppen bis zum Ende des Spiels. Ist noch jemand auf dieser Station, darf er in der nächsten Runde noch beliebig wegziehen.

Durch das Spielen der Karte **Informanten** darf ein Spieler eine Region (abgegrenzt durch die rosa Grenzen) nennen. Alle „Bösen“ in allen Spielgruppen, die sich in dieser Region befinden, müssen dies nun angeben, in dem sie ihre Spielfigur neben die Region stellen.

Mit der Karte **Amtshilfe** kann der Ausspielende Ermittler direkt die Spielgruppe wechseln.

Beim Ausspielen der **Sperrverordnung** werden für die nächsten zwei Runden entweder alle Wasserwege, alle roten Reitstrecken, die drei Engstellen (178,252,262) oder die zwei Engstellen (68,81) gesperrt.

Die Karte **Spur** gibt einen Ort an, an dem sich ein wichtiger Plotgegenstand befindet – ist der „Gute“ an dieser Stelle und spielt die Karte, bekommt er diesen. Ist noch jemand auf einer dieser Stationen, darf er in der nächsten Runde noch beliebig wegziehen.