

Die blutigen Wettkämpfe der zwei Dörfer

Bei einer PvP Con mit zwei Lagern gibt es ein paar grundsätzliche Problematiken, die wir hier kurz adressieren möchten und folglich mit unserem Konzept zu lösen versuchen.

1. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass eine Gruppe die andere relativ schnell überrennt, einen entscheidenden Kampf gewinnt, das Lager einnimmt und die Con damit bei konsequentem IT Spiel vorbei ist.
2. Durch jene durchaus wahrscheinliche Entwicklung gibt es ohne Respawnssystem oder Opferregel zwangsläufig viele Charaktertode.
3. Die Angst davor zu sterben und den eigenen lieb gewonnenen Charakter zu verlieren führt bei vielen Teilnehmern unserer Erfahrung nach zu einem suboptimalen Ausspielen von Treffern.
4. Ein allzu simples Respawnssystem wiederum führt unserer Meinung nach dazu, dass manchmal das intensive, Atmosphäre generierende Heilerspiel sehr leidet, da viele in die Schlacht rennen um dort zu sterben und einfach schnell zu respawnen. Ein Stimmungskiller für das IT Spiel.

Die Wettkämpfe werden folgendermaßen organisiert sein:

Ziel des Wettkampfe (Champions)

1. In Jedem Dorf wird es eine Anzahl an Champions geben. Für diese Rollen können sich auch SCs bei uns bewerben.
2. Ziel des Wettkampfes wird es sein möglichst viele der gegnerischen Champions auszuschalten. Diese sind jedoch mit einem Zauber oder besonderen Fähigkeiten ausgestattet und können nicht einfach so erschlagen werden.
 - a. Außerhalb ihres Dorfes sind sie so stark wie jeder andere auch, werden sie jedoch getötet, respawnen sie im eigenen Dorf.
 - b. Innerhalb ihres Dorfes können sie nicht verletzt und endgültig besiegt werden. Die Champions werden deutlich gekennzeichnet sein, bitte spielt ihre überlegene Stärke in ihrem Dorf entsprechend aus.
 - c. Jeder Champion kann auf eine bestimmte Weise verwundbar gemacht und im Anschluss daran getötet werden. Jene Verwundbarkeit des Champions kann z.B. durch eine heilige Waffe ausgelöst werden, die ihr euch erspielen könnt. Es wird verschiedene Wege geben, diese Champions verwundbar zu machen. Nicht alle werden mit Gewalt verbunden sein und erfordern unter Umständen Kreativität und ein schlaues Köpfchen. Jene Möglichkeiten und Informationen dazu könnt ihr euch IT erspielen. Wir möchten damit möglichst vielen Konzepten und Charakteren unter euch die Chance geben, einen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte auszuüben.

Der Umgang mit Charaktertoden

3. Abgesehen von den Champions ist das absichtliche Töten der Gegner IT verboten und wird entsprechend IT konsequent geahndet. Für die Dörfer und ihre Bewohner stellen die Kämpfe IT eine harte aber faire Herausforderung dar, bei der es Regeln zu beachten gilt. Hierbei wenden wir zudem die **Opferregel** an. Wenn Ihr also im Kampf schwer verletzt werdet ist es euch überlassen, ob ihr euch schwer verletzt

- wegschleppen und heilen lassen wollt (auch wenn die Verletzung theoretisch zu groß dafür wäre) oder ob ihr euren Charakter sterben lassen möchtet. Wichtig dabei ist: Die Opferregel gilt nicht für SCs in der Rolle eines Champions! Hier gilt Tot = Tot.
4. Trotz des IT Verbots wird es aber theoretisch möglich sein einen Gegner zu töten. **Den Tod möchten wir hier aber als Spielangebot verstanden wissen**, z.B. "ermordet durch einen alten Rivalen, als finaler Abschluss einer Charaktergeschichte". Entsprechend sollten Situationen die so eindeutig sind, dass ein Überleben nach Opferregel nicht mehr darstellbar ist (z.B. Alleine im Wald auf einem Hackklotz den Kopf abgeschlagen) nur in beidseitigem Einvernehmen passieren. **Spielt miteinander, nicht gegeneinander, das liegt uns am Herzen!**
 5. Des Weiteren wird es zusätzlich eine Art **Limbus** geben. Wenn ihr es also an irgendeiner Stelle für angebracht haltet euren Charakter sterben zu lassen, dies jedoch eigentlich nicht endgültig sein soll, habt ihr die Möglichkeit dem Totenreich zu entkommen. Hierfür müsst ihr dann eine Aufgabe lösen, ohne das euch der Sensenmann erwischt. Die Chance das ihr hierbei endgültig ein Ende findet liegt je nach körperlicher und geistiger Fitness allerdings bei ca. 50/50. Diese Option ist für diejenigen unter euch gedacht, die den besonderen Nervenkitzel suchen. **Wichtig für alle: Gegenstände und Personen die sich im Totenreich befinden werden hierbei mit einer weißen Schärpe gekennzeichnet und sind von allen lebenden zu ignorieren.**
 6. Wer verwundet, nahezu tot geschlagen oder verletzt ist, der möge sich bitte ein paar Augenblicke zurückhalten, bevor er wieder in die Schlacht stürmt. Es gibt nichts frustrierendes, als den zwei Minuten zuvor spektakulär niedergeschlagenen Gegner wieder munter in der ersten Schlachtreihe herumspringen zu sehen. Damit bricht die spielerische Immersion und die Bedeutung des Gefechts in sich zusammen. Gönnst eurem Gegner den Moment, der euch aus der Hitze des Kampfes für kurze Zeit ausscheiden lässt.

Der grobe Ablauf der Con

7. **Die Con beginnt am Freitagabend (voraussichtlicher IT Start 20 Uhr).** Um nächtliche Manöver während dieser doch recht kurzen Con zu ermöglichen, diese sind im Übrigen durchaus erwünscht, wird der Wettkampf direkt an jenem Abend eröffnet. Dies bedeutet, dass es schon zu diesem Zeitpunkt Champions geben wird. Gegebenenfalls wird es aber noch IT weiteren **SCs möglich sein, sich die Rolle eines Champions am ersten Abend zu erspielen. Diese Möglichkeit setzt aber immer eine formlose Bewerbung per Mail an daniel@drachen-hoehle.de** voraus, da potenzielle Champions ein gesondertes Briefing benötigen.
8. **Beendet werden die Wettkämpfe am Samstagabend.** Dann steht fest, welches Dorf für das nächste Jahr die Herrschaft über die Insel übernimmt. So kommt es dann zu einer Art Frieden im Konflikt, welcher die übliche und von den meisten Spielern gewünschte Feierei am Samstagabend ermöglicht. ;) Wer aber bis in die Nacht gern intensiv weiterspielen möchte, persönliche Fehden austragen oder noch kämpfen möchte, der kann dies gern tun. Wir möchten euch keinesfalls dazu zwingen, den Abend und die Nacht über zu feiern, bieten euch allerdings gern die Möglichkeit dazu.

Für Fragen und Anregungen sind wir offen und stehen gerne zur Verfügung