

Die Dunklen Splitter and You - Ein Leitfaden für das Spiel

Wir werden euch vor der Con informieren, unter welchen Umständen ihr euch in Cragg Ossem befindet und nicht im Totenreich.

Hintergründe der Splitter

- Ihr bespielt die Dunklen Splitter auf der Con "Tunnel von Cragg Ossem". Dabei handelt es sich um gefallene und gewöhnliche sayanische Bürger, welche vom bösen Schnitter auf dem Weg ins Licht und die Erlösung ergriffen und in die Dunkelheit gestürzt wurden. In ihrem Fall in die finstere Ebene der Totenwelt spaltete sich die schlechteste Eigenschaft ihrer Persönlichkeit ab und formte einen Splitter, ein ruheloses Geisterwesen, welches von der jeweiligen Eigenschaft vollkommen verschlungen ist und nur noch nach dieser handelt.
- Splitter verschiedener Eigenschaften, genau wie die einer gleichen, können im Spiel definitiv in Konflikt gehen und dies je nach Situation auch aggressiv ausführen, jedoch steht als NSC das Spiel mit denen und gegen die Spieler immer im Vordergrund!
- Die Gewandung und Ausrüstung der Splitter variiert je nach ihrer vorherrschenden Eigenschaft, jedoch gilt für alle Splitter-Nsc ein Grundsatz von einfacher, eventuell zerrissener, stark abgenutzter oder blutiger Kleidung. Durch Make-Up oder Masken kann gerne ein dunklerer, bedrohlicher und geisterhafter Look erschaffen werden, besonders durch deckende schwarze Partien um die Augen und Wangenknochen

Schnitter



Die Eigenschaften der Splitter:

- Hochmut: Die Splitter des Hochmuts sind ausschließlich Magiewirker, die Art der Magie darf sich gerne unterscheiden, jedoch vor allem arkan orientiert. Hochmütige Splitter tragen edlere Kleidung als andere (gerne trotzdem abgenutzt) und verhalten sich ihrer Eigenschaft entsprechend

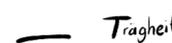
Die Splitter



Neid



Völlerei



Trägheit



Habgier



Zorn



Hochmut



Extase

eitel, arrogant und aufbrausend, sollte ihr Stolz beleidigt werden, beispielsweise durch Beleidigungen oder Demütigung von Spielerseite

- Habgier: Die habgierigen Splitter sind als Nsc-Gruppierung weniger für den Kampf als viel mehr für kleinere Diebesmissionen zwischendurch konzipiert, um die unstete und verschiedene Natur der Splitter als Fraktion klarer rüberzubringen. Splitter der Habgier können fast jede Art von Kleidung tragen, wobei entweder sehr unauffällige oder extravagante Gewandung am Besten zur Natur der Eigenschaft passt.
- Extase (**ersetzt Wollust!**): Die Splitter der Extase suchen immer nach dem nächsten Kick! Alles was berauscht, gefällt ihnen. Langeweile ist ihr schlimmster Feind.
- Völlerei: Diese Fraktion wird nicht für den Kampf eingesetzt.
- Zorn: Splitter des Zorns bilden den Großteil der kämpfenden Fraktion und sind als einfache Kämpfer zu verstehen, welche eher mit brutaler Aggression als mit ausgeklügelten Taktiken punkten können. Ihr Verhalten ist durch sinn- und teils ziellose Aggression geprägt und ihr Geist nur vorhanden genug, um möglichst effektiv zu kämpfen. Nach dem gleichen Grund ist auch ihre Ausrüstung zu wählen, von leichtbekleideten Berserkern bis hin zu schwer gepanzerten Kriegeren sind Splitter jedes (Aus-)Rüstungsgrades unter den Zornigen zu finden
- Neid: Auch die Splitter des Neides ziehen aktiv in den Kampf, folgen jedoch einer vollständig anderen Devise als beispielsweise die des Zorns. Neidische Splitter attackieren mit Vorliebe jene Gegner, die ihren Neid erwecken, beispielsweise durch eine schöne und wertvoll aussehende Rüstung, ein besonderes Schwert oder ein fröhliches Lächeln auf den Lippen. Gegen diese Feinde gehen die Neidischen mit absolut blinder Gewalt vor, sie können jedoch auch gegen Spieler kämpfen, welche aktuell nichts zu Beneidendes an sich haben. Diese Splitter können Ausrüstung jeglicher Stufe tragen, da arme und reiche Wesen den Neid auf gleiche Weise empfinden können
- Trägheit: Träge Splitter lassen sich anhand ihrer Eigenschaft relativ leicht erklären. Sie schlurfen eher lustlos in den Kampf, sind zu faul, um selber anzugreifen oder legen sich sogar ein Stück abseits der Schlacht hin, um ein wenig zu schlafen. Diese Rollen werden bei Gelegenheit besetzt, um das unstete und teilweise hindernde Verhalten der Splitter klar im Spiel zu

vermitteln. Je nach dem Bedarf an Kampfkraft können diese Splitter jedoch auch als schlurfende Verteidiger bespielt werden, die zwar selbst wenig austeilen, allerdings auch viele Treffer einstecken können, bevor sie zu Boden gehen.

Wichtiges als Splitter-NSC:

- Gefangene bitte **nur** nach Absprache mit der SL nehmen
- OT solltest du dein eigenes Zelt, Schlafsachen, Besteck sowie alles mitbringen, was du für deine Gesundheit und dein Wohlergehen brauchst.
- **WICHTIG:** Wir erwarten von unseren Kampf-NSC, dass sie während der Con, bis eine gegenteilige Ansage von Seiten der SL getätigt wird, keine Rauschmittel konsumieren, **egal**, welcher Art.
- Toiletten und Duschkabinen mit warmem Wasser sind vor Ort
- Für NSC gibt es auf unseren Cons eine einfache Vollverpflegung

Regeltechnisches als Splitter-NSC:

- Gehe als kämpfender Splitter davon aus, dass du ohne Rüstung **3 Lebenspunkte** hast, sofern nicht etwas anders von der SL angesagt wurde.
- Als magiebegabter Splitter-Charakter sind dir prinzipiell viele Freiheiten gelassen, vor Ort werden noch genauere Infos dazu gegeben. Generell kann sich an klassischer dunkler Magie und vor allem körperlicher und geistiger Beeinflussung des Gegners orientiert werden.
- **DAS WICHTIGSTE** im Kampf ist das schöne Spiel mit den Spielern. Fallt als Kämpfer lieber zu früh um, als zu viele Treffer auszuhalten, besonders, wenn ihr gut getroffen werdet. Nehmt es den Spielern nicht übel, wenn sie mal Treffer oder Zauber nicht ausspielen. Wenn sich so etwas häuft, spricht uns an. Und dazu...
- Die Splitter sind auf dieser Con sowohl für den Kampf als auch für Nebenplot geschehen geplant.
- **Generell gilt immer: Sprecht uns an, keine Angst vor der SL. Wir sind für eure Ideen und Kritik offen und auch wenn wir mal etwas nicht umsetzen oder erlauben können, spricht immer gerne mit uns. Die Basis einer guten Con ist gutes Miteinander und vernünftige Kommunikation zwischen allen Teilnehmenden und Veranstaltenden, und dafür wollen wir sorgen.**
- **Außerdem wollen wir dafür sorgen, dass ihr alle als NSC so viel Spaß wie möglich und wie alle anderen Teilnehmenden auch haben könnt! Und deshalb sind unsere SLs und unsere NSC-Koordination immer für euch da.**