

2  
4  
6  
8 **Gesonderte OT-Informationen zu**  
**„Im Netz der Spinne“**

10 ---  
Seite 1 / 2  
---

12  
14 **Die Intention - OT**

Silvester einen Abenteuer-Con mit einer ernstzunehmenden Herausforderung zu erschaffen ist nicht leicht. Viele wollen feiern, dazu gehören auch die NSCs, und gerade hier liegt ein Mangel.

Wir wollten und wurden auch gebeten, dieses Mal aber etwas mehr an Silvester zu machen und jeder, der zum Feiern kommen wollte, hat es sich sicherlich anders überlegt.

Wie kann es aber gefährlich und herausfordernd werden? Spieler fahren dermaßen viel an Waffen, Rüstungen und Zaubern auf, dass man das nur mit einem übermächtigen Feind aufwiegen könnte. Das wäre aber ziemlich frustrierend. Also wählten wir die andere Seite: Schränken wir die Spieler ein und bringen dich so in eine bedrohlicher Lage als sonst, wo man nicht im Zweifel das Problem auch mit roher Gewalt lösen kann.

26  
28 **Die Intention - IT**

Wie sicherlich vielen klar ist, geht es dem „Entführer“ nicht um Geld, Prunk oder dergleichen. Was genau dahinter steckt, wird sicherlich vor Ort rausgefunden werden können, aber so viel sei gesagt: Der „Entführer“ möchte dich leiden sehen.

Nicht zwangsläufig körperlich, sicherlich aber seelisch.

34  
36 **Die Situation**

Vor dem eigentlichen Spielstart wird es mit jeder Gruppe eine kurze Absprache geben, zu welchem Zeitpunkt und bei welcher Situation sie entführt wurden.

Bei vielen wird es im vertrauten Umfeld passiert sein, so dass ggf. zurückgelassene Dinge nicht einfach verloren sind, sondern immer noch im Besitz der Familie, Freunden oder Mitreisenden sind.

Ein jeder wird allerdings diese Entführung durchgemacht haben. Methoden hierfür sind zahlreiche denkbar: Die Ohnmacht bei einer Tavernenschlägerei, ein großer Schluck vom Wein, versetzt mit Schlafgift, ein Zauber mitten im Schlachtgetümmel oder ganz schlicht im Schlaf überrumpelt und an anderer Stelle wieder aufgewacht.

Das Spiel beginnt mit deinem Erwachen.

50  
52 **Nachspiel**

Irgendwann wird der Plot durch sein und ggf. kommt dann nach getaner und nötiger Arbeit etwas Feierstimmung auf. Wer noch lebt und dies gerne möchte, kann zu seinem alten Leben zurückkehren und seinen alten Platz einnehmen.

Aufgrund der Entführung verlorene Dinge werden sich noch am alten Platz finden, nichts wurde im OT unumgänglich gestohlen. Was allerdings IT ist, unterliegt den üblichen Möglichkeiten des IT-Diebstahls und -Verlusts.

62

64

66

68

70

2  
4  
6  
8 **Gesonderte OT-Informationen zu**  
10 **„Im Netz der Spinne“**

12 ---  
14 **Seite 2 / 2**  
16 ---

18 **Was kann mit?**

20 **Ambiente**

22 Alles, was unter diesen Punkt fällt sollte auf jeden Fall mitkommen. Richte dir dein Zimmer schön ein, ziehe dir was Prunkvolles an und bringe auch gerne zusätzliche Kleidung mit. An solchen Luxus-Dingen soll es dir nicht mangeln. Der Adel soll auf keinen Fall auf seinen äußeren Stand verzichten müssen.

24 **Alkohol**

26 Wir wollen vor Ort nicht feiern und dem Alkohol erliegen. Einigen Leuten wird diese „Empfehlung“ sicherlich schwer fallen, aber wir halten es für  
28 besonders wichtig.

Aber auch hier gibt es Ausnahmen: Es wird ein Festessen geben und gerade da  
30 wäre ein Schluck Wein oder das kühle Bier unerlässlich. Alles, was darüber hinausgeht, werden wir euch nicht abnehmen, würden es aber gerne sehen, wenn  
32 es entsprechend weniger gäbe, bzw. die Flaschen erst nach dem Plotanteil rausgeholt werden.

34 **Rüstungen**

36 Wir weiter oben schon bei „Die Situation“ beschrieben, ist Rüstung nur  
38 angemessen, wenn du diese bereits zum Zeitpunkt der Entführung dabei hattest: Ein Krieger, der nicht mal ohne Rüstung in die Taverne geht, wird  
40 diese immer noch haben. Uns wäre hier aber auch wichtig, dass es dem Ambiente dienlich ist und die Rüstung den Charakter ausmacht. Im Zweifel  
42 kann die Rüstung aber zu Hause bleiben.

44 **Waffen**

46 Nur versteckbare (nicht verstecke!) Waffen sind erlaubt. Dazu gehören vor  
48 allem Dolche oder auch Kurzschwerter, auf keinen Fall aber Zweihänder oder große Hämmer. Im Zweifel solltest du deine Waffe aber gerne mitbringen. Es  
50 könnte durchaus die Möglichkeit geben, sich seine Waffe zu erspielen.

52 **Zweifel**

54 Im Zweifel bring einfach alles mit, was du gerne dabei hättest. Wir werden  
56 dir gerne im Nachhinein bei der Beschränkung helfen oder uns weitere  
58 Möglichkeiten zur Erspielbarkeit erwägen.  
60  
62  
64  
66  
68  
70