

## **ALLGEMEINE INFORMATIONEN FÜR NSCS KRIEG DER PFAUEN 1**

Wir bieten zwei Arten von NSC-Rollen an: GSC (Gesetzte Spieler-Charaktere) und normale NSC-Rollen. Als Gesetzter Spieler-Charakter bekommst Du eine Rolle, die wir auch gerne zusammen ausarbeiten können, und spielst den Charakter relativ frei auf der Con. Du bekommst einige Plotinfos und solltest entsprechend Deiner Rolle den Plot auch vorantreiben. GSC sind praktisch genauso intime wie die SC-Charaktere, sie sollen sich allerdings ab und an mit der SL austauschen.

Klassische NSC-Rollen sind bei uns nicht die ganze Zeit IT. Die Rolle ist stärker vordefiniert und wird häufig bei Bedarf eingesetzt, wenn sie gebraucht wird.

Wir bieten Dir Vollverpflegung mit allem drum und dran: Morgens gibt es ein gemeinsames Frühstück mit Briefing. Den Tag über gibt es Kleinigkeiten wie belegte Brote und viel Schokolade. Abends gibt es ein warmes Essen, Samstagabend ein größeres Essen mit mehreren Gängen. Dazu gibt es Wasser, Saft, Tee und Kaffee.

Wir haben einen eigenen NSC-Bereich, in dem Du Dich ausruhen und essen kannst. Dort kannst Du auch jederzeit in ein Plotbuch gucken, um Dich über den Plot und den Stand der Handlung zu informieren. Als NSC wirst Du immer wissen, warum Du gerade tust, was Du tust.

Alle Rollen haben eine eigene Motivation, d.h. Du handelst aus einem Grund, der dem Charakter auch einleuchtet (und nicht, weil die SL das sagt). Unser Ziel ist es, dass die SCs möglichst den Unterschied zwischen anderen SCs und den NSCs gar nicht bemerken. Wenn Du im Vorfeld Ideen zu einer Rolle hast, dann lass uns das wissen, wir bauen gerne ein, was möglich ist.

## **ROLLENBESCHREIBUNGEN**

Die Rollen lassen sich in zwei Gruppen einteilen:

### **1. Goldpfauen aus dem Clan MacCardhù [sprich: Mäk Kardu]**

Ein Hauptgegner der Spieler werden die MacCardhù sein, die ihren Laird Diarmad [Dschör-med] verraten und sich auf die Seite seines Bruders Seamas [Schäj-mass] geschlagen haben. Seamas wählte statt dem silbernen Pfau der MacCardhù den goldenen Pfau als sein Clanstier, dementsprechend wird diese Fraktion der MacCardhù oft einfach bloß als Goldpfauen bezeichnet. Sie stammen größtenteils aus der Sippe der Proinnseach [Proin-schach], deren Anführer Seamas ist. Einige wenige können auch aus anderen Sippen der MacCardhù stammen, hier vor allem der von den Goldpfauen annektierten Leannach [Ljän-ach].

Einige Goldpfauen haben einen eigenen Hintergrund und agieren miteinander im Spiel wie SCs das miteinander tun würden. Die Anführer werden gleichzeitig auch die NSC-Koordinatoren sein, die ihre Anweisungen von der Haupt-SL bekommen. Die restlichen Goldpfauen stellen die Masse der kämpfenden Gegner der SCs und sind nicht weiter ausgestaltet.

Die Gewandung und Ausrüstung sollte vor allem aus einer unauffälligen, blauen oder dunklen Untergewandung bestehen, zu der wir dann das blaue Tartan der MacCardhù stellen. Je mehr Gewandung Du mitbringen kannst, desto besser, egal ob keltisch oder nicht. Rüstung ist willkommen, hier sind vor allem Kettenhemden und Helme gefragt. Lederrüstungen sind möglich, wenn sie unauffällig sind und in ein historisch angehauchtes Setting passen. Als Waffen eignen sich Schwerter, Speere oder auch Wuchtwaffen wie Keulen oder Äxte. Unauffällige Schilde, die ins Keltensetting passen sind auch sehr willkommen.

Auftreten: Die Goldpfauen sind die Herren dieses Landes und so werden sie auch auftreten. Das Dorf Magh an Fhùcadair [Mag an-NUCA-där] gehört der Sippe der Proinseach, die SCs sehen die Goldpfauen als unrechtmäßige Eroberer an. Viele Goldpfauen ist der Verrat ihres Sippenführers unheimlich, sie spüren, dass er Recht und den Willen der Götter verstößt. Aber sie haben sich meist schon vor langer Zeit entschieden, Seamas zu folgen und hängen seitdem mit ihm in der eher aussichtslosen Lage fest. Verräter werden mit dem Tod bestraft – die Rückkehr in den Clan ist den Goldpfauen also verwehrt. Nur wenn die SCs wirklich gute Argumente vorbringen, lässt sich ein Goldpfau eventuell überzeugen, die Seite zu wechseln.

Krieg der Pfauen 1 - Schicksalsschlag  
[14. bis 16. April 2023 in Untershausen / Westerwald]

Vorgeschichte:

Es gab schon lange Spannungen zwischen den Sippen der erstarkten Proinnseach und den Tulaichean, die den Laird des Clans stellen. Der Bruder von Laird Diarmad, Seamas MacCardhù, heiratete in die Sippe der Proinnseach ein und wurde damit traditionsgemäß Mitglied der Sippe. Mit der Sippe als Machtbasis kritisierte Seamas zunehmend den zurückhaltenden Kurs von Laird Diarmad und forderte mehr Machtbewusstsein – die MacCardhù waren schließlich der reichste Clan der MacDaragh.

Seamas' Verrat begann vor mittlerweile zehn Jahren als er seine Nichte, die Lairdstochter Audra, dazu aussah, den ersten Krieger der Leannach, Fiach zu heiraten, um so weiteren Einfluss in der Lairdsburg zu gewinnen. Doch die bereits beschlossene Hochzeit kam nicht zu Stande, was letztendlich dazu führte, dass Fiach seinen Clan beim Kampf um Dùn Carn verriet und auf die Seite der Goldpfauen wechselte. In Dùn Carn war es auch, dass Niall Proinnseach MacCardhù zum Verräter wurde und das Kronenstück des letzten Königs der Ma Daragh zu seiner Sippe brachte. In der Folge schafften die Goldpfauen es sogar, die Lairdsburg Dùn Cardhù zu erobern. Doch der Sieg war schal, denn der Aufwand, die Burg besetzt zu halten, stand in keinem Verhältnis zum militärischen Nutzen. Selbst als die Goldpfauen die von den Kelten verhassten Normannen zu Hilfe ins Land holten, konnte sie sich nicht aus der Pattsituation befreien. Seitdem ist das Clansgebiet der MacCardhù geteilt: Der Westen und Süden ist in der Hand der Silberpfauen, die Goldpfauen halten den Norden des Gebietes der Tulachean, das Land der Leannach und ihr eigenes Clansland. Der zunehmenden Unzufriedenheit begegnet Seamas mit drakonischen Strafen und Unterdrückung – fraglich, wie lange das noch gut geht.

Funktion der Rolle: Die Goldpfauen sind der Hauptgegner der SCs im Kampf. Sie sollen ihnen spannende Auseinandersetzungen bieten und sie dabei ordentlich unter Druck setzen.

Zitate: „Das ist das Land der Proinnseach, ihr habt hier nichts verloren!“ „Verräter? Wir führen einen gerechten Kampf und werden ihn auch gewinnen. Für König Seamas!“ „Geasadach-òir!“ [Gja-sa-dach OR], bedeutet goldener Pfau.

## **2. Normannen**

Der andere Hauptgegner der SCs werden die Normannen sein. Seamas MacCardhù hat sich mit dem normannischen König Conall verbündet und so die Normannen in den von ihm gehaltenen Teil der Clanslande der MacCardhù geholt.

Auch einige Normannen bekommen einen eigenen Hintergrund und agieren miteinander im Spiel wie SCs das miteinander tun würden. Das Gros der Normannen fungiert als kämpfende Gegner der SCs. Die Anführer werden gleichzeitig auch die NSC-Koordinatoren sein, die ihre Anweisungen von der Haupt-SL bekommen.

Die Gewandung und Ausrüstung sollte vor allem aus einer unauffälligen, dunklen Untergewandung bestehen, zu der wir dann die rot-weißen normannischen Wappenröcke stellen. Rüstung ist sehr willkommen, je mehr Du mitbringst, desto besser. Unsere Normannen sind nicht zwingend historisch angelegt, wir schränken den Rüstungsgebrauch nicht dadurch ein.

## **Ceriden**

Zu den Normannen gehören auch die Anhänger der Ceridischen Kirche, die mit Schwert und Wort den Glauben an den Eynen verbreiten. Besonders der Orden der Laurensianerinnen wird hier auftreten, aber auch einfache Prediger und schwer gerüstete Bannkreuzer.

Funktion der Rolle: Die Normannen sollen für Abwechslung sorgen, damit die SCs gezwungen sind, taktisch unterschiedlich operierende Gegner zu bekämpfen. Die Ceriden bieten dazu noch eine religiöse Reibungsfläche.

Zitate: „Der Eyne weilet unter uns! – ZU ALLEN ZEITEN!“ „Gebt auf, ihr elenden Ungläubigen und erfahrt die Gnade des Eynen!“

**Die gesamten Informationen sind vorläufig, dass heißt sie werden sich je nach Plot gegebenenfalls noch mal ändern. Alle NSCs bekommen vor der Con die finalen Informationen mit den entsprechenden Details zu Plot und Rollenaufteilung.**