

## Die Wahnsinnigen-NSC -> SL MICHA / SL-Falco

(englisch below)

### NSC-Hintergrund und Darstellung

Die Wahnsinnigen sind Menschen, die dem Nebel der Bodenlosen Schlucht über einen langen Zeitraum ausgesetzt waren. Während die meisten Menschen die Nähe des Nebels meiden oder nur kurzzeitig mit ihm in Berührung kommen, hatten diese Unglücklichen nicht dieses Glück.

Wir wollen es hier an der Stelle gar nicht zu sehr definieren, wann es „zu lange war“ Diese Unsicherheit soll bei den SC bleiben.

Es handelt sich dabei nicht um Monster, Dämonen oder andere fremdartige Wesen. Die Wahnsinnigen sind Menschen. Unter ihnen finden sich Bauern, Soldaten, Holzfäller und andere Bewohner der Grenzregion. Sie alle waren einst normale Menschen, bis der Nebel seinen Tribut forderte. Heute sind sie nur noch ein Schatten dessen, was sie einst waren.

- Der Wahnsinn dieser Menschen ist unumkehrbar.
- Die Wahnsinnigen treten hauptsächlich während der ersten Phase der Veranstaltung von Donnerstag bis etwa Freitagmittag auf.

Sie gehören unmittelbar zum Anfangsplot und sollen den Spielern die Folgen der Nebelberührung vor Augen führen. Während der Nebel selbst oft nur als unsichtbare Bedrohung wahrgenommen wird, sind die Wahnsinnigen sein sichtbarstes Ergebnis. Sie zeigen, welches Schicksal Menschen erwartet, die sich dem Nebel zu lange aussetzen.

Sie sind der 1te losgeschickte Erkundungstrupp zu Beginn der Erkundung. Dieser Trupp besteht nur aus NSC und rückt gut sichtbar als erstes aus. Danach wird Ritter Albrecht einen SC-Erkundungstrupp entsenden mit dem Auftrag eine günstige Passage über die Schlucht zu finden. Erfahrungsgemäß brauchen die SC länger, um sich zu sammeln und loszuziehen. Das gibt dem NSC-Trupp die Möglichkeit einen guten Vorsprung aufzubauen und das Zusammentreffen nicht in Sichtweite des Lagers, sondern im Wald durchzuführen.

Die NSC-Gruppe trifft auf den 2ten Trupp inkl. Nebel

- Die Wahnsinnigen sind feindlich und treten als Kampfgegner auf.
- Im Kampf handeln sie nicht wie organisierte Soldaten oder disziplinierte Krieger. Ihr Verstand ist zerstört, ihre Gedanken sind zerrissen und ihr Handeln wird vom Wahnsinn bestimmt.
- Sie kämpfen ungeordnet, unberechenbar und ohne erkennbare Strategie.

Primär-Ziele können hier die begleitenden Magier sein, um zu verdeutlichen, dass die Magier allein im Wald physische Kampfkraft benötigen. Der ranken-Plot ist die Umkehrung. In dieser Kombination soll transportiert werden, dass nur gemischte Gruppe im Wald überleben können.

Außerhalb des Kampfes verhalten sie sich ebenso verstört. Sie schreien, murmeln, lachen, weinen oder brabbeln wirres und zusammenhangloses Zeug. Ihre Worte ergeben keinen Sinn und ihre Gedanken folgen keiner nachvollziehbaren Logik mehr.

- Gespräche mit ihnen sind nicht möglich. Sie können nicht verhört werden und verfügen über keine Informationen, die den Spielern weiterhelfen könnten. Selbst wenn einzelne Worte verständlich erscheinen, führen sie zu keinem sinnvollen Gespräch.

Für die Darstellung ist wichtig, dass die Wahnsinnigen nicht wie gewöhnliche Gegner wirken. Sie sind keine feindliche Armee, keine Räuber und keine organisierte Gruppe. Sie sind Opfer des Nebels. Ihr Auftreten soll gleichermaßen Bedrohung, Unbehagen und Tragik vermitteln. Die Spieler sollen erkennen, dass sie es nicht mit bösen Menschen zu tun haben, sondern mit Menschen, die bereits alles verloren haben.

Gemeinsam mit den Nebel-NSC verdeutlichen die Wahnsinnigen die Gefahr, die von der Bodenlosen Schlucht ausgeht. Während der Nebel selbst als schleichende Bedrohung erscheint, verkörpern die Wahnsinnigen die endgültige Konsequenz seines Einflusses.

## The Madmen

### NSC Background and Portrayal

The Madmen are humans who have been exposed to the Mist of the Bottomless Chasm for an extended period of time. While most people avoid the mist or come into contact with it only briefly, these unfortunate souls were not so lucky.

We deliberately do not want to define exactly when exposure becomes "too long." This uncertainty should remain with the players.

The Madmen are not monsters, demons, or otherworldly creatures. They are human beings. Among them are peasants, soldiers, woodcutters, and other inhabitants of the borderlands. All of them were once ordinary people until the mist claimed its toll. Today, they are little more than shadows of what they once were.

- Their madness is irreversible.
- The Madmen appear primarily during the first phase of the event, from Thursday until approximately Friday noon.

They are directly connected to the opening plot and are intended to demonstrate the consequences of prolonged exposure to the mist. While the mist itself is often perceived only as an invisible threat, the Madmen are its most visible result. They show the fate that awaits those who remain exposed to the mist for too long.

They represent the first scouting party sent out at the beginning of the expedition. This party consists entirely of NPCs and is visibly dispatched first. Afterwards, Knight Albrecht will send out a player scouting party with the mission of finding a suitable passage across the chasm.

Experience has shown that players usually take longer to organize themselves and set out. This gives the NPC group the opportunity to gain a significant head start, ensuring that the encounter takes place within the forest rather than within sight of the camp.

The NPC group encounters the second scouting party together with the mist.

- The Madmen are hostile and serve as combat opponents.
- In battle, they do not behave like organized soldiers or disciplined warriors. Their minds are shattered, their thoughts fragmented, and their actions driven by madness.
- They fight in a disorganized, unpredictable manner without any recognizable strategy.

Primary targets may be the accompanying mages. This is intended to demonstrate that mages travelling through the forest require physical protection. The Vine Plot serves as the opposite lesson. Together, these two plot elements are meant to reinforce the idea that only mixed groups can survive within the forest.

Outside of combat, the Madmen remain equally disturbed. They scream, mutter, laugh, cry, and babble incoherent nonsense. Their words carry no meaning, and their thoughts no longer follow any understandable logic.

- Meaningful conversations with them are impossible.
- They cannot be interrogated.

- They possess no information that could help the players.
- Even if individual words seem understandable, they will never lead to a meaningful conversation.

For portrayal purposes, it is important that the Madmen do not feel like ordinary enemies. They are not an enemy army, bandits, or an organized faction. They are victims of the mist.

Their appearance and behavior should convey threat, unease, and tragedy at the same time. Players should recognize that they are not facing evil people, but people who have already lost everything.

Together with the Mist NSCs, the Madmen illustrate the danger posed by the Bottomless Chasm. While the mist itself appears as a creeping threat, the Madmen embody the final consequence of its influence.