

## Die Ranken-NSC -> SL MICHA

(englisch below)

### NSC-Hintergrund und Darstellung

Die Ranken-NSC stellen die korrumpierte Vegetation des Grenzgebietes an der Bodenlosen Schlucht dar. Sie gehören zum Sideplot rund um den Setzling und den Wald.

Der Setzling wurde bereits auf früheren Cons eingeführt. Er gehört zu diesem Wald und will in seinen Wald zurückkehren. Mit diesem Plot verbunden ist das Waldgesicht. Das Waldgesicht ist eine Art Ent, Baumwesen oder Baumgeist. Es ist grundsätzlich neutral gegenüber den Menschen.

Der Wald selbst wurde von den Hexen Drühbens beziehungsweise von den dunklen Priestern korrumpiert. Die dunklen Priester nutzen die Ranken in der Erde als sogenannte dunkle Pfade. Diese Pfade bilden eine Art natürliches Netz von Leylinien. Über diese Pfade bewegen sich dunkle Energien durch den Wald.

Auch der Dunkle Abt nutzt diese Pfade.

Mit ihrer Hilfe kann er die Nebelbarriere überwinden, durch das Grenzgebiet wandeln und sogar bis in das Lager der Spieler gelangen. Die Rankenwesen stellen diese korrumpierten Ranken und ihren Einfluss dar. Sie greifen aus dem Wald heraus an und sorgen gemeinsam mit den Goblins und den Nebel-NSC dafür, dass sich die Spieler im Wald niemals sicher fühlen.

Ihre wichtigste Aufgabe besteht darin, Spieler festzusetzen.

Wenn ein Spieler von den Ranken ergriffen wird, legen sich diese um ihn und halten ihn fest. Die Ranken sollen dabei nicht wie ein gewöhnlicher Gegner behandelt werden. Normale Gewalt ist gegen sie nicht ohne Weiteres wirksam. Wer auf die Ranken einschlägt, riskiert vielmehr, dass sie sich enger um ihr Opfer ziehen und dieses zu erdrosseln drohen.

Die einfachste Möglichkeit, einen von den Ranken gefangenen Spieler zu befreien, besteht darin, einen Magier hinzuzuziehen. Dies hat einen bewussten spielerischen Hintergrund.

Die Spieler sollen lernen, nicht allein in den Wald zu gehen. Darüber hinaus sollen sie lernen, dass eine Gruppe von einem Magier profitiert und dass magische Unterstützung im Grenzgebiet wichtig ist. Die Rankenwesen dienen daher nicht nur als Bedrohung, sondern unterstützen bewusst die gewünschte Spieldynamik.

Alleingänge sollen gefährlich wirken. Kleine Gruppen sollen sich bedroht fühlen.

Die Darstellung erfolgt durch Tarnkleidung, Tarnanzüge, Ranken und vergleichbare Wald- und Vegetationsdarstellungen. Für NSC, die keine Masken oder Applikationen tragen können oder möchten, stellen die Rankenwesen eine wichtige Rolle dar.

Im Verlauf des Setzling-Plots besteht die Möglichkeit, das Waldgesicht zu besänftigen. Ein wichtiger Schritt hierfür ist die Rückführung des Setzlings in seinen Wald. Gelingt dies, können die Angriffe der Ranken reduziert werden. Dies dient unter anderem dazu, die Rankenwesen gezielt einzusetzen und nicht inflationär erscheinen zu lassen.

Es ist jedoch (nach Ermessen der SL) möglich, dass das Waldgesicht darüber hinaus weiter besänftigt werden muss. Dazu können die Spieler beispielsweise naturmagische Rituale

durchführen, den Setzling gießen, den Setzling düngen oder sich allgemein um den Setzling kümmern. Die genaue Ausgestaltung dieser Vorgänge erfolgt im Spiel.

Für die Ranken-NSC bedeutet dies, dass die Aktivität der Ranken vom Verlauf des Setzling-Plots beeinflusst werden kann. Ein Teil der Ranken verläuft unterirdisch. Diese unterirdischen Ranken bilden ebenfalls die dunklen Pfade.

Für die Spieler besteht die Möglichkeit, diese unterirdischen Ranken aufzuspüren. Hierzu existiert eine Art Wünschelrutengang, mit dessen Hilfe die verborgenen Verläufe sichtbar gemacht werden können. Die Spieler erhalten diese Information an anderer Stelle im Spiel.

Für die Ranken-NSC ist wichtig, dass die Ranken nicht nur eine Bedrohung des Waldes darstellen, sondern gleichzeitig das Netzwerk der dunklen Pfade bilden, welches von den dunklen Priestern und vom Dunklen Abt genutzt wird. Die Ranken stehen damit unmittelbar mit dem Zustand des Waldes, dem Waldgesicht, dem Setzling und dem Wirken des Dunklen Abtes in Verbindung.

Gemeinsam mit den Goblins und den Nebel-NSC bilden sie einen wesentlichen Teil der Bedrohung an der Nebelgrenze und sorgen dafür, dass die Spieler den Wald als gefährlichen und feindlichen Ort wahrnehmen.

**Vine NSCs -> GM MICHA****NSC Background and Portrayal**

The Vine NSCs represent the corrupted vegetation of the borderlands surrounding the Bottomless Chasm. They are part of the side plot involving the Sapling and the Forest.

The Sapling was introduced during previous events. It belongs to this forest and seeks to return to it. Connected to this plot is the Forest Face. The Forest Face is a kind of Ent, tree-being, or forest spirit. It is generally neutral toward humans.

The forest itself has been corrupted by the Witches of Drühben and by the Dark Priests. These Dark Priests use the roots and vines beneath the earth as so-called Dark Paths. These paths form a kind of natural network of ley lines. Dark energies move through the forest along these paths.

The Dark Abbot also uses these paths.

With their help, he can cross the Mist Barrier, travel through the borderlands, and even enter the players' camp. The Vine Creatures represent these corrupted vines and their influence. They attack from within the forest and, together with the Goblins and the Mist NSCs, ensure that players never feel safe in the woods.

Their primary task is to restrain players.

When a player is caught by the vines, they wrap themselves around the victim and hold them fast. The vines should not be treated like an ordinary enemy. Normal violence is not particularly effective against them. Striking at the vines risks causing them to tighten around their victim, threatening to strangle them.

The easiest way to free a player captured by the vines is to bring in a mage. This has a deliberate gameplay purpose.

Players are meant to learn not to enter the forest alone. In addition, they should learn that having a mage in the group is beneficial and that magical support is important in the borderlands. The Vine Creatures therefore serve not only as a threat, but also actively support the intended gameplay dynamic.

Travelling alone should feel dangerous. Small groups should feel vulnerable.

The Vine NSCs are portrayed through camouflage clothing, ghillie suits, vines, and similar forest and vegetation-themed costumes. For NSCs who cannot or do not wish to wear masks or prosthetics, the Vine Creatures provide an important role.

During the course of the Sapling plot, it is possible to appease the Forest Face. An important step in doing so is returning the Sapling to its forest. If this succeeds, the attacks of the vines can be reduced. Among other things, this allows the Vine NSCs to be used selectively and prevents them from becoming overly common.

However, at the discretion of the Game Masters, it is possible that the Forest Face may require further appeasement. Players may, for example, perform nature-magic rituals, water the Sapling, fertilize it, or simply care for it. The exact details of these actions are handled in-game.

For the Vine NSCs, this means that the activity of the vines may be influenced by the progress of the Sapling plot.

Some of the vines run underground. These underground vines also form the Dark Paths.

Players have the opportunity to locate these underground vines. A form of dowsing ritual exists that allows the hidden routes to be detected. Players will receive this information elsewhere during the game.

For the Vine NSCs, it is important to understand that the vines are not merely a threat within the forest. They also form the network of Dark Paths used by the Dark Priests and by the Dark Abbot.

The vines are therefore directly connected to the condition of the forest, the Forest Face, the Sapling, and the activities of the Dark Abbot.

Together with the Goblins and the Mist NSCs, they form a major part of the threat along the Mist Border and ensure that the players perceive the forest as a dangerous and hostile place.