

NSC-Festrolle: VORGA - Die Erste Hexe

Lamina des Chaos – Stimme des Wahnsinns – Ursprung der Verderbnis

Diese Rolle ist keine Randerscheinung, sondern ein finsterner Angelpunkt der Kampagne. Die **Erste Hexe** ist eine Lamina-Hexe nach dem Landeshintergrund Ohls – kein altes Weib, kein menschliches Wesen, sondern ein Geschöpf des Chaos, das lediglich das Antlitz einer Frau trägt wie ein Gewand über schuppiger, echsenhafter Haut.

Unter der menschlichen Hülle liegt ihre wahre Natur: kalt, schuppig, reptilisch. Je nach Rang und verfügbarer Macht vermag sie ihre Gestalt mehr oder weniger vollkommen zu verbergen. Doch längere Anstrengung, heilige Reliquien oder geweihte Glaubenssymbole lassen die Illusion brechen. Dann zeigt sich die Wahrheit – ein Blick hinter den Schleier des Chaos.

Die Hexen sind in dieser Welt nicht missverstanden oder verführt – sie sind **gänzlich böse**. Sie dienen dem Chaos aus Überzeugung. Wahnsinn ist ihre Kraftquelle. Blut und Verzweiflung nähren ihr Wirken. Menschlichkeit gilt ihnen als Schwäche.

Dramaturgische Auftritte

Die Spielerin hat mindestens zwei feste, inszenierte Auftritte:

1. Auftakt der Kampagne:

Die Erste Hexe erscheint zu Beginn offen oder halb verhüllt und verflucht die Anführerin der Ohler Armee. In diesem Moment entreißt sie ihr die magische Kraft – ein Schlag gegen Moral und Ordnung. Dieser Auftritt soll eindrucksvoll, unheimlich und dominant sein.

2. Auftritt zur Endphase / Endschlacht:

Hier tritt sie erneut in Erscheinung – stärker, weniger verborgen, vielleicht bereits sichtbar gezeichnet vom Zerfall ihrer menschlichen Maske. Ihre Präsenz markiert den Höhepunkt der Bedrohung.

Zwischen diesen Szenen bleibt sie im Hintergrund als lenkende Macht des Chaos.

Machtstruktur & Gefolge

Der Hexe steht ihr Herold als General zur Seite. Er führt in ihrem Namen die chaotischen Streitkräfte und kontrolliert die Tier-Hybrid-Wesen.

Diese Kreaturen sind die Nachfahren der vor rund 400 Jahren besiegtten Bewohner Drühbens. Über Generationen hinweg verderbt und mutiert, tragen sie nun die Saat des Chaos in sich. Für sie gibt es keine Rückkehr. Ihre Loyalität zur Hexe ist absolut.

Unter ihnen gilt:

Je vollkommener die tierhafte Verwandlung, desto höher der Rang.

Humanoide Züge sind Zeichen niedrigerer Stellung – ein Makel, ein Überbleibsel der Schwäche.

Die Erste Hexe steht über all dem. Sie ist Ursprung, Symbol und geistige Herrscherin.

Darstellung & Ausstattung

Für die Rolle stellen wir:

- Echsenhaut-Applikationen
- Kontaktlinsen
- Kleid nach absprache
- Latex-Hexenmaske

Die Bereitschaft, Masken und Applikationen zu tragen, ist essenziell. Besonders im späteren Verlauf soll die wahre Natur stärker sichtbar werden.

Eigene Gewandungsstücke zur Darstellung einer finsternen, chaotischen Hexe sind ausdrücklich willkommen. Sollte keine passende Ausstattung vorhanden sein, benötigen wir Angaben zur Kleidergröße. Uns ist wichtig, dass sich die Spielerin in der Rolle und der Gewandung wohlfühlt.

Die optische Entwicklung – vom nahezu perfekten menschlichen Antlitz bis hin zur sichtbar brechenden Maske – möchten wir gemeinsam gestalten. Vor Ort unterstützen erfahrene NSC-Koordinatoren beim Schminken, Anlegen der Applikationen und Ausrüsten.

Erwartung an die Spielerin

Gesucht wird eine Darstellerin mit Präsenz, Stimme und Ausdruckskraft. Die Erste Hexe ist keine kreischende Karikatur, sondern eine ruhige, selbstgewisse Verkörperung des Chaos – kalt, überlegen, überzeugt von der eigenen Wahrheit. Sie muss Bedrohung nicht schreien. Sie ist sie.

Diese Rolle bietet intensives Spiel, klare Positionierung als Gegenspielerin und einen starken dramaturgischen Rahmen. Wer bereit ist, dieses Finsternis zu tragen, wird eine Figur verkörpern, die man nicht vergisst.