

Der Nebel

(englisch below)

NSC-Hintergrund und Darstellung

Der Nebel ist eine der zentralen Bedrohungen an der Bodenlosen Schlucht.

Vor vierhundert Jahren wurde die Hexe, welche im Krieg zwischen Ohl und Drühben eine entscheidende Rolle spielte, erschlagen. In ihrem Tod fuhr ihre verderbte Energie in die Erde. Das Land zerriss, die Bodenlose Schlucht entstand und aus ihren Tiefen kroch ein Nebel hervor, welcher fortan Ohl und Drühben voneinander trennte.

Vierhundert Jahre lang verbarg dieser Nebel beide Reiche voneinander.

Obwohl sich der Nebel in den vergangenen Jahren teilweise zurückgezogen hat, ist er noch immer vorhanden. Besonders in der Nähe der Schlucht ziehen weiterhin Nebelschwaden durch das Land. Vom Wind getrieben erscheinen sie an unterschiedlichen Orten und machen die Nähe der Schlucht auch heute noch zu einem gefährlichen Ort.

Die Nebel-NSC stellen diesen Nebel dar.

Wichtig ist dabei: Die Nebel-NSC sind keine Kreaturen, keine Geister und keine eigenständigen Wesen. Sie besitzen keinen Willen, verfolgen keine Ziele und handeln nicht aus eigener Motivation. Dass sich Menschen in Nebelgewändern durch das Spielgelände bewegen, dient ausschließlich der Darstellung und Immersion. Die Nebel-NSC sprechen nicht mit Spielern, führen keine Kämpfe und stellen keine Gegner im klassischen Sinne dar. Sie verkörpern lediglich die Anwesenheit des Nebels selbst.

Die Aufgabe der Nebel-NSC besteht darin, die Bedrohung durch den Nebel sichtbar und erlebbar zu machen. Spieler sollen niemals vergessen, dass sie sich in unmittelbarer Nähe einer uralten magischen Katastrophe bewegen. Der Nebel soll Unsicherheit erzeugen und die Gefahr der Grenzregion ständig präsent halten.

Kommen Spieler mit dem Nebel in Berührung, kann dieser Wahnsinn hervorrufen. Um langwieriges Telling zu vermeiden, erhalten betroffene Spieler zunächst einen kleinen Informationszettel, der die Auswirkungen beschreibt. Im weiteren Verlauf der Veranstaltung wird dies in der Regel

nicht mehr notwendig sein, sobald die Eigenschaften des Nebels allgemein bekannt geworden sind.

Die genaue Ausgestaltung des Wahnsinns liegt beim jeweiligen Spieler. Art, Intensität und Darstellung können frei ausgespielt werden. Empfohlen wird eine Dauer von etwa fünfzehn bis dreißig Minuten. Dies soll den Spielern ermöglichen, die Auswirkungen nicht nur im Wald, sondern auch im Lager auszuspielen und dort weiteres Spiel zu erzeugen. Der Wahnsinn klingt nach einiger Zeit von selbst wieder ab. Ebenso können Spieler versuchen, die Auswirkungen durch eigenes Spiel früher zu überwinden.

Dabei sind insbesondere Magier- und Heilerspiel ausdrücklich erwünscht. Klerikale Handlungen besitzen hingegen keine besondere Wirkung gegen den Nebel. Der Nebel kann nicht einfach weggepredigt oder weggebetet werden.

Ein gewisser Schutz vor dem Nebel ist möglich. Treffen Spieler glaubhafte Vorsichtsmaßnahmen, können sie von den Auswirkungen verschont bleiben. Hierzu zählen beispielsweise Mundschutz, Tücher vor Mund und Nase oder ähnliche Schutzmaßnahmen. Ebenso kann ein Magier versuchen, einen Schutz für seine Gruppe zu errichten. Ob eine solche Darstellung ausreichend glaubhaft ist, liegt im Ermessen der NSC vor Ort.

Grundsätzlich sind nicht nur Spieler von den Auswirkungen des Nebels betroffen. Auch die Bewohner des Grenzgebietes stehen unter seinem Einfluss. Für das Spiel gilt jedoch, dass die Nebelwirkung in erster Linie Spiel für die Spieler erzeugen soll. Es ist daher nicht vorgesehen, dass sich NSC untereinander dauerhaft mit Wahnsinn bespielen oder dadurch von ihren eigentlichen Aufgaben abgehalten werden. Goblins zeigen zudem eine natürliche Toleranz beziehungsweise Immunität gegenüber dem Nebel und seinen Auswirkungen.

Es gibt von Donnerstag bis ca. Freitagmittag eine NSC-Gruppe von „Wahnsinnigen“ Menschen, Soldaten, Bauern, die mit dem Nebel dauerhaft in Berührung gekommen sind. Der Nebel hat diese bereits unumkehrbar wahnsinnig gemacht. Hat also keine weiteren Einflüsse auf sie.

Nach der Öffnung der Passage und dem Übergang nach Drühben kann der Einsatz der Nebel-NSC deutlich reduziert werden. Die Quelle des Nebels, die Bodenlose Schlucht, liegt dann hinter den Spielern. Je weiter die Expedition nach Drühben vordringt, desto geringer wird die

Wahrscheinlichkeit, auf größere Nebelfelder zu treffen. Der weitere Einsatz der Nebel-NSC erfolgt daher nach Einschätzung der Spielleitung und der NSC vor Ort.

Der Dunkle Abt nutzt zur Darstellung seines Wirkens ebenfalls Nebel. Dieser Nebel dient jedoch ausschließlich der Darstellung seiner Präsenz und besitzt nicht die wahnsinnigmachenden Eigenschaften des Nebels der Schlucht. Auch der Dunkle Abt selbst ist nicht gegen die Wirkungen des Nebels geschützt.

Für die NSC ist wichtig zu verstehen, dass der Nebel keine Fraktion und kein Gegner ist. Er ist eine Umweltbedrohung. Seine Aufgabe besteht nicht darin, Spieler zu besiegen, sondern eine Atmosphäre von Unsicherheit, Gefahr und Fremdartigkeit zu schaffen und die Nähe zur Schlucht jederzeit spürbar zu machen.

The Mist

NSC Background and Portrayal

The Mist is one of the central threats surrounding the Bottomless Chasm.

Four hundred years ago, the Witch who played a decisive role in the war between Ohl and Drühben was slain. In her death, her corrupted energy entered the earth. The land was torn apart, the Bottomless Chasm was formed, and from its depths a mist emerged which from that day onward separated Ohl and Drühben.

For four hundred years, this mist concealed both realms from one another.

Although the mist has partially retreated in recent years, it is still present. Especially near the chasm, banks of mist continue to drift across the land. Driven by the wind, they appear in different places and make the area around the chasm a dangerous place even today.

The Mist NSCs represent this mist.

It is important to understand that the Mist NSCs are not creatures, ghosts, or independent beings. They possess no will, pursue no goals, and do not act out of their own motivation. The fact that people move through the game area wearing mist costumes serves purely for portrayal and immersion. The Mist NSCs do not speak to players, do not engage in combat, and are not opponents in the traditional sense. They merely embody the presence of the mist itself.

The purpose of the Mist NSCs is to make the threat of the mist visible and tangible. Players should never forget that they are operating in the immediate vicinity of an ancient magical catastrophe. The mist is intended to create uncertainty and keep the danger of the border region constantly present.

If players come into contact with the mist, it may induce madness. To avoid lengthy explanations, affected players will initially receive a small note describing their condition. As the event progresses, this will generally no longer be necessary once the properties of the mist have become widely known.

The exact portrayal of the madness is left to the individual player. The nature, intensity, and presentation of the effects may be freely roleplayed. A duration of approximately fifteen to thirty minutes is recommended. This

allows players to carry the effects back into camp and generate additional roleplay there, rather than experiencing them only while travelling through the forest.

The madness will fade on its own after some time. Players may also attempt to overcome the effects earlier through roleplay.

Mage play and healer play are especially encouraged in this regard. Clerical actions, however, have no special effect against the mist. The mist cannot simply be prayed away or banished through religious rites.

A certain degree of protection against the mist is possible. If players take believable precautions, they may be spared its effects. Such precautions may include face coverings, cloths worn over the mouth and nose, or similar protective measures. Likewise, a mage may attempt to create a magical protection for their group. Whether such a measure is sufficiently convincing is left to the discretion of the NSCs on site.

In principle, not only players are affected by the mist. The inhabitants of the borderlands are also subject to its influence. However, the primary purpose of the mist is to generate play for the players. It is therefore not intended that NPCs spend large amounts of time roleplaying madness among themselves or become distracted from their actual tasks.

Goblins display a natural tolerance or immunity to the mist and its effects.

From Thursday until approximately Friday noon, there is also an NPC group of "Madmen" consisting of humans, soldiers, and peasants who have been exposed to the mist for a prolonged period. The mist has already driven them irreversibly insane. As a result, the mist has no further effect on them.

After the passage has been opened and the players have crossed into Drühben, the use of Mist NSCs can be significantly reduced. At that point, the source of the mist—the Bottomless Chasm—lies behind the players. The deeper the expedition pushes into Drühben, the less likely it becomes that large concentrations of mist will be encountered. The continued use of Mist NSCs after crossing the passage is therefore optional and should be decided by the Game Masters and NSCs on site.

The Dark Abbot also uses mist as part of his portrayal. This mist serves purely to represent his presence and activities. It does not possess the madness-

inducing properties of the mist rising from the chasm. The Dark Abbot himself is not immune to the effects of the true mist.

It is important for NSCs to understand that the mist is neither a faction nor an enemy. It is an environmental threat. Its purpose is not to defeat players, but to create an atmosphere of uncertainty, danger, and otherworldliness, while constantly reminding them of the presence of the Bottomless Chasm.