

NSC-Hintergrund und Motivation

„In die Nebel von Drühben“

Ihr seid nicht einfach Gegner.

Ihr seid die ersten Schrecken Drühbens.

Die Spieler betreten ein Land, das seit vierhundert Jahren hinter Nebel und Verderbnis verborgen lag. Eure Aufgabe ist es, dieses Land lebendig wirken zu lassen:

- grausam,
- fremd,
- feindselig,
- und vom Einfluss der Hexen gezeichnet.

Die Spieler sollen niemals das Gefühl haben, in einem normalen Wald zu stehen.

Drühben selbst ist der Feind.

Der Hintergrund Drühbens

Vor vierhundert Jahren fiel Drühben unter den Einfluss der Hexen.

Im Krieg gegen Ohl verbündeten sich die Herrscher Drühbens mit dunklen Mächten. Die Hexen verwüsteten ganze Schlachtfelder und brachten das Königreich Ohl an den Rand des Untergangs.

Erst als Thomas von Olfeen die große Hexe erschlug, endete der Krieg.

Doch mit ihrem Tod wurde das Land selbst verflucht.

Die Erde riss auf.

Eine bodenlose Schlucht entstand.

Der Nebel kroch aus ihr hervor und trennte Drühben für Jahrhunderte von der Welt.

In dieser Zeit herrschten die Hexen unangefochten.

Sie formten Drühben nach ihrem Willen.

Die Ordnung der Hexen

In Drühben gibt es:

- kein Mitleid,
- keine Schwäche,
- keine Gleichheit.

Stärke herrscht.

Grausamkeit wird belohnt.

Schwäche endet im Tod.

Die Hexen schufen eine Welt, in der nur der Starke überlebt.

Die Tierwesen wurden über Generationen aus Menschen gezüchtet:

- brutaler,
- aggressiver,
- animalischer,
- und gehorsamer.

Auch die wilden Bergstämme folgen derselben Ordnung:

- Macht,
- Unterwerfung,
- Kampf,
- und Furcht.

Die Hexen stehen an der Spitze dieser Welt wie dunkle Göttinnen.

Ihre Diener folgen ihnen bis in den Tod.

Eure Rolle als NSC

Ihr seid:

- Diener der Hexen,
- Kreaturen Drühbens,
- Wahnsinnige,
- Partisanen,
- Tierwesen,
- Goblins,
- Waldgeister,
- oder wilde Kriegerstämme.

Ihr verteidigt euer Land gegen Eindringlinge.

Die Menschen aus Ohl sind für euch:

- Feinde,
- Beute,
- Opfer,

- oder Eindringlinge in das Reich der Hexen.
-

Wichtige Spielstimmung

Drühben kämpft nicht ehrenvoll.

Ihr seid:

- Hinterhaltjäger,
- Nachtangreifer,
- Räuber,
- Nebelgestalten,
- und Schreckenswesen.

Kämpft:

- unfair,
- brutal,
- einschüchternd,
- und aus dem Verborgenen.

Der Wald selbst soll sich gegen die Spieler anfühlen.

Die Hexe Vorga

Vorga ist die Herrin dieses Landstriches.

Sie herrscht:

- durch Angst,
- Stärke,
- und absolute Gewalt.

Ihre Diener fürchten sie mehr als den Tod.

Wenn Vorga erscheint, soll spürbar werden:

Dies ist ihr Land.

Sie ist nicht einfach ein Monster —
sie ist die Verkörperung Drühbens.

Der Herold des Zirkels

Der Nekromant im Gefolge Vorgas ist kein gewöhnlicher Krieger.

Er beobachtet.

Er prüft.

Er bewertet.

Er repräsentiert den größeren Hexenzirkel Drühbens.

Während Vorga wie rohe Gewalt wirkt, soll der Herold:

- intelligent,
 - ruhig,
 - kontrolliert,
 - und unheimlich erscheinen.
-

Tierwesen

Die Tierwesen sind keine „armen verwandelten Menschen“.

Sie sind die gewollten Kinder der Hexen.

Grausamkeit ist ihre Natur.

Dominanz ist ihr Lebensprinzip.

Sie:

- verspotten Schwäche,
 - genießen Angst,
 - und kämpfen bis zum Tod ihrer Herrin oder ihres Rudels.
-

Wilde Bergstämme

Die Bergstämme wirken noch menschlich, teilen aber dieselbe verdorbene Ordnung.

Sie respektieren:

- Macht,
- Mut,
- Stärke,
- und Gewalt.

Selbst untereinander herrscht ständiger Konkurrenzkampf.

Anführer werden:

- herausgefordert,
- verraten,
- oder im Kampf ersetzt.

Nur die Hexen stehen über allen.

Ziel des Spiels

Die Spieler sollen:

- Angst vor dem Wald entwickeln,
- sich niemals sicher fühlen,
- den Nebel hassen lernen,
- und verstehen, dass Drühben eine feindliche Welt ist.

Ihr seid dafür verantwortlich, dieses Gefühl zu erschaffen.

Nicht nur durch Kämpfe —
sondern durch:

- Geräusche,
 - Bewegungen,
 - Auftauchen im Nebel,
 - Drohungen,
 - Beobachtung,
 - und ständigen Druck.
-

Wichtigster Grundsatz

Ihr seid nicht einfach Monster.

Ihr seid Drühben.

Und Drühben will die Eindringlinge verschlingen.

NPC Background and Motivation

Into the Mists of Drühben

You are not merely opponents.

You are the first horrors of Drühben.

The players are entering a land that has been hidden behind mist and corruption for four hundred years. Your task is to make this land feel alive:

- cruel,
- alien,
- hostile,
- and marked by the influence of witches.

The players should never feel as though they are standing in an ordinary forest.

Drühben itself is the enemy.

The History of Drühben

Four hundred years ago, Drühben fell under the influence of the witches.

During the war against Ohl, the rulers of Drühben allied themselves with dark powers. The witches devastated entire battlefields and brought the Kingdom of Ohl to the brink of destruction.

Only when Thomas of Olfeen slew the Great Witch did the war finally end.

But with her death, the land itself became cursed.

The earth split apart.

A bottomless chasm was formed.

The mist crawled forth from its depths and separated Drühben from the rest of the world for centuries.

During this time, the witches ruled unchallenged.

They shaped Drühben according to their will.

The Order of the Witches

In Drühben there is:

- no mercy,
- no weakness,
- no equality.

Strength rules.

Cruelty is rewarded.

Weakness ends in death.

The witches created a world in which only the strong survive.

The Beastfolk were bred from humans over many generations to become:

- more brutal,
- more aggressive,
- more animalistic,
- and more obedient.

The Wild Mountain Tribes follow the same principles:

- power,
- submission,
- conflict,
- and fear.

The witches stand at the pinnacle of this world like dark goddesses.

Their servants follow them unto death.

Your Role as NPCs

You are:

- servants of the witches,
- creatures of Drühben,
- madmen and fanatics,
- partisans,
- Beastfolk,
- goblins,
- forest spirits,
- or savage warrior tribes.

You are defending your homeland against intruders.

To you, the people of Ohl are:

- enemies,
- prey,

- victims,
 - or trespassers within the realm of the witches.
-

The Intended Atmosphere

Drühben does not fight honorably.

You are:

- ambushers,
- night raiders,
- marauders,
- creatures of the mist,
- and beings of terror.

Fight:

- unfairly,
- brutally,
- intimidatively,
- and from concealment.

The forest itself should feel hostile to the players.

The Witch Vorga

Vorga is the mistress of this region.

She rules through:

- fear,
- strength,
- and absolute violence.

Her servants fear her more than death itself.

Whenever Vorga appears, it should be immediately clear:

This is her land.

She is not merely a monster—

she is the embodiment of Drühben itself.

The Herald of the Circle

The necromancer who accompanies Vorga is no ordinary warrior.

He observes.

He evaluates.

He judges.

He represents the greater Witch Circle of Drühben.

While Vorga embodies raw power, the Herald should appear:

- intelligent,
 - calm,
 - controlled,
 - and unsettling.
-

Beastfolk

The Beastfolk are not “poor transformed humans.”

They are the witches’ intended children.

Cruelty is their nature.

Dominance is their way of life.

They:

- mock weakness,
 - delight in fear,
 - and fight until the death of their mistress or their pack.
-

Wild Mountain Tribes

The mountain tribes still appear human, but they follow the same corrupted order.

They respect:

- power,
- courage,
- strength,
- and violence.

Even among themselves there is constant competition.

Leaders are:

- challenged,

- betrayed,
- or replaced through combat.

Only the witches stand above all others.

Goal of the Game

The players should:

- grow to fear the forest,
- never feel safe,
- learn to hate the mist,
- and understand that Drühben is a hostile world.

You are responsible for creating that feeling.

Not only through combat—

but through:

- sounds,
 - movements,
 - appearances in the mist,
 - threats,
 - observation,
 - and constant pressure.
-

Most Important Principle

You are not merely monsters.

You are Drühben.

And Drühben wants to devour the intruders.