

Der Holzfäller-NSC

(englisch below)

NSC-Hintergrund und Darstellung

Der Holzfäller-Plot bildet einen frühen Handlungsstrang der Veranstaltung und dient in erster Linie dazu, die Goblins als Bedrohung an der Nebelgrenze einzuführen. Die Spieler kennen zu diesem Zeitpunkt bereits die Gefahren des Nebels und der korrumpierten Ranken. Der Plot soll die Spieler tiefer in die Wälder an der Bodenlosen Schlucht führen, die Goblins als Gegenspieler etablieren und die Spieler schließlich zum Goblinlager und den dort versteckten Hinweisen führen.

Zu Beginn des Plots werden Holzfäller ausgesandt, um Holz für Lagerbau, Feuerstellen und weitere Arbeiten des Heerzuges zu beschaffen. Ritter Albrecht entsendet hierzu einen kleinen Trupp bestehend aus einem Spielercharakter in der Rolle eines Knechtes sowie einem NSC-Holzfäller in den Wald.

Wichtig ist dabei, dass sich der NSC-Holzfäller zunächst nicht als NSC zu erkennen gibt. Für die Spieler soll er wie ein gewöhnlicher Teilnehmer des Heerzuges wirken. Dadurch entsteht eine glaubwürdige Situation und die spätere Entführung erhält deutlich mehr Gewicht.

Während der Holzsuche gerät die Gruppe in einen Hinterhalt der Goblins. Die Goblins überwältigen den NSC-Holzfäller und verschleppen ihn. Dem begleitenden Spielercharakter soll die Flucht gelingen. Seine Aufgabe besteht darin, ins Lager zurückzukehren und Hilfe zu organisieren.

Die Entführung verfolgt dabei mehrere Ziele. IT wird ein Holzfäller von den Goblins gefangen genommen. OT ermöglicht dies den Goblin-NSC, ihre Rollen nicht dauerhaft im Wald aufrechterhalten zu müssen, bis ein Rettungstrupp eintrifft.

Nach seiner Rückkehr ins Lager berichtet der Spieler von dem Überfall und bittet um Unterstützung. An dieser Stelle soll bewusst die Gruppendynamik der Spieler greifen. Die Spieler sollen selbst entscheiden, wen sie informieren, wen sie zur Rettung mitnehmen und wie sie auf die Bedrohung reagieren. Je nach Situation kann Ritter Albrecht zur Rettung aufrufen oder die Spieler werden eigenständig aktiv und stellen einen Rettungstrupp zusammen.

Die Spur der Entführer führt die Spieler tiefer in den Wald hinein. Während dieses Weges können weitere Gefahren des Grenzgebietes eingesetzt werden. Hierzu gehören Nebel-NSC oder Ranken-NSC. Diese sollen jedoch niemals gemeinsam auftreten.

Der Hintergrund hierfür ist sowohl spielerischer als auch organisatorischer Natur. IT betrachtet stellen Nebel und korrumpierte Vegetation Gefahren des gesamten Grenzgebietes dar. Würden sie jedoch gleichzeitig auftreten, entstünden leicht Situationen, in denen NSC lediglich mit anderen NSC spielen würden. Genau dies soll vermieden werden. Alle Bedrohungen sollen ihr Spiel mit den Spielern erzeugen und nicht untereinander.

Deshalb beschränkt sich der Einsatz von Nebel-NSC oder Ranken-NSC während dieses Plots ausschließlich auf die Phase der Walddurchquerung. Sie können den Rettungstrupp bedrängen, verlangsamen oder die Gefahren des Grenzgebietes verdeutlichen. Sobald die Spieler jedoch das Goblinlager erreichen und der eigentliche Angriff auf das Lager beginnt, treten Nebel-NSC und Ranken-NSC vollständig in den Hintergrund. Das Goblinlager gehört ausschließlich den Goblins.

Die Spur der Entführer führt schließlich zum Goblinlager. Dieses Lager bildet das eigentliche Ziel des Plots. Hier sollen die Spieler die Goblins stellen, das Lager ausheben und den verschleppten Holzfäller finden.

Das Goblinlager dient dabei nicht nur als Kampfbegegnung. Es enthält mehrere wichtige Plotelemente für die weitere Handlung. Im Lager befinden sich Lootbeutel, ein Nebeltalisman sowie Hinweise auf die wahnsinnigmachende Wirkung des Nebels. Diese Hinweise sollen den Spielern verdeutlichen, dass der Nebel weit mehr ist als nur ein natürliches Phänomen. Gleichzeitig erhalten die Spieler erste konkrete Informationen, die später für die Erforschung der Nebelgrenze und die Schaffung einer Passage nach Drühben von Bedeutung sind.

Der Holzfäller-Plot erfüllt darüber hinaus eine wichtige Funktion innerhalb der Gesamtgeschichte. Er stellt die eigentliche Einführung der Goblins in die Kampagne dar. Die Spieler sollen sie als Gegner kennenlernen, die mit Überfällen, Hinterhalten und Partisanentaktiken arbeiten, offene Feldschlachten jedoch vermeiden.

Die Aushebung des Goblinlagers markiert das Ende des eigentlichen Goblin-Nebenplots. Damit sind die wesentlichen Hinweise und Plotelemente in die Hände der Spieler gelangt. Dies bedeutet jedoch nicht zwangsläufig das Ende aller Goblinaktivitäten. Je nach Verlauf der Ereignisse und dem Verhalten der Spieler können die Goblins weiterhin im Wald auftreten. Insbesondere nächtliche Überfälle, Hinterhalte auf kleine Gruppen oder Störaktionen gegen einzelne Spieler sind weiterhin möglich und ausdrücklich erwünscht. Die Goblins kennen den Wald deutlich besser als die Spieler und werden sich nach dem Verlust ihres Lagers nicht einfach auflösen.

Bis zur Überquerung der Passage nach Drühben können die Goblins daher weiterhin als Bedrohung auf der Ohler Seite der Schlucht eingesetzt werden. Umfang und Intensität dieser Aktivitäten richten sich nach den Aktionen der Spieler und der Einschätzung der Spielleitung vor Ort.

Erst mit dem Übergang des Heerlagers nach Drühben endet die Rolle der Goblins innerhalb der Veranstaltung endgültig. Die Goblins gehören ausschließlich zur Ohler Seite der Nebelgrenze und treten in Drühben selbst nicht mehr auf.

The Woodcutter NPC

NPC Background and Portrayal

The Woodcutter Plot is an early storyline of the event and primarily serves to introduce the Goblins as a threat along the Mist Border. At this point, the players are already familiar with the dangers of the mist and the corrupted vines. The plot is intended to lead the players deeper into the forests surrounding the Bottomless Chasm, establish the Goblins as adversaries, and ultimately guide the players to the Goblin camp and the clues hidden there.

At the beginning of the plot, woodcutters are sent out to gather timber for camp construction, campfires, and other tasks required by the army. Knight Albrecht dispatches a small group consisting of a player character in the role of a servant and an NPC woodcutter into the forest.

It is important that the NPC woodcutter does not initially reveal himself as an NPC. To the players, he should appear to be an ordinary member of the expedition. This creates a more believable situation and gives greater weight to the later kidnapping.

While gathering wood, the group is ambushed by Goblins. The Goblins overpower and abduct the NPC woodcutter. The accompanying player character should be allowed to escape. His task is to return to camp and organize help.

The abduction serves several purposes. In character, a woodcutter has been captured by Goblins. Out of character, it allows the Goblin NPCs to avoid maintaining their roles in the forest indefinitely while waiting for a rescue party to arrive.

After returning to camp, the player reports the attack and asks for assistance. At this point, player group dynamics should take over. The players should decide for themselves whom to inform, whom to bring along for the rescue, and how they wish to respond to the threat. Depending on the situation, Knight Albrecht may call for a rescue mission, or the players may take the initiative and organize a rescue party themselves.

The trail of the abductors leads the players deeper into the forest. During this journey, additional threats of the border region may be used. These include Mist NPCs or Vine NPCs. However, these two threats should never appear at the same time.

The reasoning behind this is both narrative and organizational. In character, both the mist and the corrupted vegetation are dangers of the entire border region. However, if both were active simultaneously, situations could easily arise in which NPCs are only interacting with other NPCs. This is specifically something we want to avoid. All threats should generate play with the players, not with one another.

For this reason, the use of Mist NPCs or Vine NPCs during this plot is limited exclusively to the forest-travel phase. They may harass the rescue party, slow them down, or reinforce the dangers of the borderlands. Once the players reach the Goblin camp and the actual assault begins, the Mist NPCs and Vine NPCs fade entirely into the background. The Goblin camp belongs exclusively to the Goblins.

Eventually, the abductors' trail leads to the Goblin camp. This camp is the primary objective of the plot. Here the players are expected to confront the Goblins, overrun the camp, and locate the kidnapped woodcutter.

The Goblin camp serves as more than just a combat encounter. It contains several important plot elements for the ongoing story. Within the camp, players can find loot bags, a Mist Talisman, and clues concerning the madness-inducing effects of the mist. These clues are intended to show the players that the mist is far more than a simple natural phenomenon. At the same time, they provide the players with the first concrete information that will later become important for investigating the border region and creating a passage into Drühben.

The Woodcutter Plot also serves an important role within the overall story. It acts as the true introduction of the Goblins to the campaign. The players should come to know them as opponents who rely on raids, ambushes, and partisan tactics while avoiding open-field battles whenever possible:

The destruction of the Goblin camp marks the end of the actual Goblin side plot. By this point, the essential clues and plot elements have fallen into the hands of the players. However, this does not necessarily mean the end of all Goblin activity. Depending on the course of events and the actions of the players, Goblins may continue to appear in the forest. Night raids, ambushes against small groups, and harassment of isolated players remain possible and are explicitly encouraged. The Goblins know the forest far better than the players and will not simply disappear after losing their camp.

Until the passage into Drühben is crossed, the Goblins may continue to be used as a threat on the Ohl side of the chasm. The scale and intensity of these activities should depend on player actions and the judgment of the Game Masters on site.

Only when the army camp crosses into Drühben does the role of the Goblins within the event finally come to an end. The Goblins belong exclusively to the Ohl side of the Mist Border and do not appear within Drühben itself.