

Die Barbaren-NSC -> SL MICHA

(englisch below)

NSC-Hintergrund und Darstellung

Das wilde Bergvolk Drühbens bildet neben den Tierwesen die zweite große Gruppe von Dienern der Hexen. Im Gegensatz zu den Tierwesen sind die Barbaren äußerlich Menschen geblieben. Ihr Erscheinungsbild ist nördlich und barbarisch geprägt. Sie tragen keine Merkmale der tierischen Mutationen, vertreten jedoch dieselbe Weltanschauung wie die Tierwesen.

Die gesamte Gesellschaft des wilden Bergvolkes beruht auf Stärke und Grausamkeit. Wer stark ist, herrscht. Wer Schwäche zeigt, verliert seinen Rang oder sein Leben. Diese Werte bestimmen sämtliche Bereiche ihres Zusammenlebens und prägen ihre Kultur seit Generationen.

Auch innerhalb ihrer eigenen Reihen herrscht kein dauerhafter Friede. Rang und Ansehen müssen ständig neu erkämpft und behauptet werden. Kämpfe unter Verbündeten gehören zum Alltag, insbesondere wenn sich die Möglichkeit bietet, innerhalb der Hierarchie aufzusteigen. Stärke wird respektiert, Schwäche ausgenutzt.

Die Barbaren gehören zu den Streitkräften Drühbens und treten den Spielern als feindliche Kampfgegner gegenüber. Sie sind entschlossene und gefährliche Gegner, deren gesamtes Handeln von ihrem Wertesystem bestimmt wird. Sie kämpfen für Stärke, Ruhm und Ansehen und begegnen auch ihren Feinden nach diesen Maßstäben.

Ein wichtiger Bestandteil ihrer Kultur zeigt sich im Umgang mit Gefangenen. Fallen Spieler den Barbaren in die Hände, werden sie nicht zwangsläufig sofort getötet. Über ihr Schicksal entscheidet vielmehr ihre Stärke.

Mutige und kampfbereite Gefangene können den Respekt des Bergvolkes gewinnen. Solche Gefangenen werden häufig zu Einzelkämpfen gegen Stammeskrieger herausgefordert. Diese Zweikämpfe dienen dazu, den Mut, die Stärke und den Kampfeswillen des Gefangenen zu prüfen.

Erweist sich ein Gefangener als starker Gegner oder gelingt es ihm sogar, einen Stammeskrieger zu besiegen, besteht eine gute Chance, dass die Barbaren ihn wieder freilassen. Nach ihrem Weltbild ist ein würdiger Feind wertvoller als ein wehrloses Opfer. Sie geben ihm die Möglichkeit, eines Tages erneut gegen sie anzutreten und schließlich einen ehrenvollen Tod im Kampf zu finden.

Zeigt sich ein Gefangener hingegen ängstlich, bittet um Gnade oder versucht jeder Auseinandersetzung auszuweichen, wird dies von den Barbaren als Zeichen von Schwäche angesehen. Ein solcher Gegner gilt als unwürdig, den Tod im Zweikampf gegen einen Stammeskrieger zu verdienen.

Doch selbst dann erhält er nach der Vorstellung des Bergvolkes eine letzte Gelegenheit, seine Stärke unter Beweis zu stellen.

Der Gefangene wird der Folter unterzogen. Für die Barbaren ist dies keine sinnlose Grausamkeit, sondern eine weitere Prüfung. Wer selbst unter Schmerz und Qual seinen Willen nicht verliert, beweist wahre Stärke. Auch unter der Folter kann ein Gefangener daher noch Respekt erlangen.

Nach der Anschauung des wilden Bergvolkes erhält jeder Feind die Möglichkeit, Ehre zu gewinnen. Entweder im Zweikampf gegen einen Stammeskrieger oder – wenn er sich eines

solchen Kampfes zunächst als unwürdig erweist – durch das Ertragen von Schmerz und Leid. Stärke verdient Anerkennung, unabhängig davon, auf welchem Weg sie bewiesen wird.

Für die Darstellung bedeutet dies, dass die Barbaren weder wie gewöhnliche Soldaten noch wie gedankenlose Berserker auftreten sollen. Sie gehören einer Gesellschaft an, deren Werte sich grundlegend von denen der Reiche jenseits der Bodenlosen Schlucht unterscheiden. Stärke, Mut, Durchsetzungsvermögen und Grausamkeit bestimmen ihr Auftreten und ihr gesamtes Handeln.

Gemeinsam mit den Tierwesen bilden die Barbaren einen wesentlichen Teil der Streitkräfte Drühbens. Während die Tierwesen die über Generationen durch die Hexen veränderten Bewohner Drühbens verkörpern, stehen die Barbaren für jene Menschen, die ihre menschliche Gestalt bewahrt haben, jedoch dieselbe Ideologie von Stärke und Grausamkeit verinnerlicht haben. Sie tragen maßgeblich dazu bei, Drühben als eine Gesellschaft erscheinen zu lassen, die sich über vierhundert Jahre vollkommen anders entwickelt hat als die Reiche jenseits der Nebelgrenze.

The Barbarians

NPC Background and Portrayal

The Wild Mountain Folk of Drühben form the second major group serving the Witches, alongside the Beastfolk. Unlike the Beastfolk, the Barbarians have retained their human appearance. Their look is inspired by northern tribal cultures and barbarian warriors. They bear none of the animalistic mutations of the Beastfolk, yet they embrace the very same worldview.

The entire society of the Wild Mountain Folk is built upon strength and cruelty. The strong rule. Those who show weakness lose their status—or their lives. These values shape every aspect of their society and have defined their culture for generations.

Even among themselves there is no lasting peace. Rank and status must constantly be earned and defended. Conflicts between allies are common, especially whenever there is an opportunity to rise within the tribal hierarchy. Strength is respected; weakness is exploited.

The Barbarians form part of Drühben's military forces and confront the players as hostile combatants. They are determined and dangerous opponents whose actions are entirely guided by their code of strength. They fight for power, glory, and status, and they judge both friend and foe by the same standards.

An important part of their culture is reflected in the way they treat prisoners.

If players fall into the hands of the Barbarians, they are not necessarily executed immediately. Instead, their fate is determined by their strength.

Prisoners who display courage, determination, and a willingness to fight may earn the respect of the tribe. Such captives are often challenged to single combat against individual tribal warriors. These duels serve to test the prisoner's courage, strength, and fighting spirit.

If a prisoner proves to be a worthy opponent—or even succeeds in defeating one of the tribal warriors—there is a good chance that the Barbarians will release them. According to their beliefs, a worthy enemy is far more valuable than a helpless victim. They allow such an opponent to live so that one day they may meet again in battle and eventually earn an honorable death.

Prisoners who appear fearful, beg for mercy, or avoid confrontation are regarded as weak. Such a person is considered unworthy of earning death in honorable combat against a tribal warrior.

Even then, however, the Wild Mountain Folk believe that every enemy deserves one final opportunity to prove their strength.

Such prisoners are subjected to torture. To the Barbarians, this is not an act of meaningless cruelty but another trial. Anyone who refuses to break under pain and suffering demonstrates true strength. Even under torture, a prisoner may still earn respect.

According to the beliefs of the Wild Mountain Folk, every enemy deserves the opportunity to gain honor—either through single combat against a tribal warrior or, if initially deemed unworthy of such a duel, by enduring pain and suffering without surrender. Strength deserves recognition, regardless of how it is proven.

For portrayal purposes, the Barbarians should not be played as ordinary soldiers or as mindless berserkers. They belong to a society whose values differ fundamentally from those of the

kingdoms beyond the Bottomless Chasm. Strength, courage, determination, and cruelty define both their behavior and their outlook on life.

Together with the Beastfolk, the Barbarians make up a significant part of Drühben's military forces. While the Beastfolk represent the descendants of Drühben's people who have been physically transformed by the Witches over generations, the Barbarians represent those who have retained their human form while embracing the same ideology of strength and cruelty. They play an essential role in portraying Drühben as a land whose society has developed in a completely different direction over four hundred years than the realms beyond the Mist Border.