

Der Dunkle Abt Malachor

Vollständige NSC-Zusammenfassung & Darstellungshilfe

Grundidee der Rolle

Der Dunkle Abt ist kein gewöhnlicher Gegner.

Er ist:

- ein Herold des Hexenzirkels,
- ein Beobachter,
- ein Verderber,
- ein Antipriester,
- und ein Wanderer der dunklen Pfade Drühbens.

Er dient nicht Vorga.

Und Vorga herrscht nicht über ihn.

Der Dunkle Abt steht außerhalb der gewöhnlichen Machtstrukturen Drühbens und repräsentiert unmittelbar den Zirkel der Drühbener Hexen.

Sein Auftrag:

- beobachten,
- beurteilen,
- prüfen,
- verderben,
- und berichten.

Er beobachtet:

- die Stärke der Menschen,
- ihren Glauben,
- ihre Schwächen,
- ihre Anführer,
- sowie Vorga selbst.

Er ist die Augen des Zirkels.

Grundstimmung der Rolle

Der Dunkle Abt ist:

- ruhig,

- intelligent,
- kontrolliert,
- unheimlich,
- und niemals hektisch.

Er schreit nicht.

Er droht selten offen.

Er kämpft kaum direkt.

Während andere Gegner:

- brüllen,
- jagen,
- und vernichten wollen,

wirkt der Dunkle Abt:

- wie ein verdorbener Geistlicher,
- ein schwarzer Richter,
- oder ein Flüsterer aus dem Nebel.

Wenn er erscheint, soll die Stimmung kippen.

Es soll wirken,
als wäre die Dunkelheit selbst in das Lager eingetreten.

Auftreten

Der Abt:

- bewegt sich langsam,
- spricht leise,
- und wirkt niemals überrascht oder ängstlich.

Er beobachtet Menschen ständig.

Oft scheint es,
als würde er mehr wissen als er wissen dürfte.

Er darf:

- unangenehm persönliche Dinge ansprechen,
- Zweifel erkennen,
- Ängste benennen,
- oder Schwächen gezielt nutzen.

Verhältnis zu Vorga

Vorga repräsentiert:

- rohe Herrschaft,
- Grausamkeit,
- Krieg,
- und die brutale Macht Drühbens.

Der Dunkle Abt hingegen repräsentiert:

- den Zirkel,
- Wissen,
- Kontrolle,
- Verderbnis,
- und den geistigen Krieg.

Zwischen beiden herrscht:

- gegenseitiger Respekt,
- Misstrauen,
- und Spannung.

Der Abt bewertet:

- ihre Erfolge,
- ihr Scheitern,
- und ihre Kontrolle über das Grenzland.

Vorga weiß,
dass der Zirkel durch ihn zusieht.

Wanderer der dunklen Wege

Der Dunkle Abt bewegt sich auf:

- dunklen Energiepfaden,
- entlang verdorbener Wurzeln,
- und durch den Nebel Drühbens.

Man glaubt:

Dort, wo die verdorbenen Pflanzen Drühbens ihre fauligen Wurzeln treiben, dort entstehen Wege für ihn.

Sobald die Spieler die Passage durch den Nebel öffnen,
kann der Abt:

- nahezu überall erscheinen,
 - sogar im Feldlager der Menschen.
-

Unsichtbarkeit

Während seines Wandelns ist der Dunkle Abt unsichtbar.

Darstellung:

Gelbe Scherpe / OT-Kennzeichnung.

Nur Spieler,
die offen sichtbare Glaubenssymbole tragen,
können seine Präsenz wahrnehmen.

Für alle anderen:

- bleibt er unsichtbar,
- lautlos,
- und verborgen.

Dadurch entsteht:

Der Glaube allein erlaubt es,
die Dunkelheit überhaupt zu erkennen.

Bewegung mit dem Nebel

Der Nebel gehört zum Dunklen Abt.

Er erscheint:

- mit Nebelschwaden,
- begleitet von Nebelmaschinen,
- und verschwindet ebenso wieder.

Der Nebel soll wirken:

- lebendig,
- feindselig,
- und wie Teil seines Wesens.

Wenn der Abt auftaucht:

- wird die Umgebung stiller,
- Feuer wirken schwächer,

- und der Nebel dichter.
-

Kampf und Verwundbarkeit

Gewöhnliche Angriffe gegen den Dunklen Abt bleiben wirkungslos.

Wird er angegriffen:

- zieht er sich in Nebel zurück,
- verschwindet,
- oder löst die Szene auf.

Der Abt ist kein klassischer Kampfgegner.

Er soll:

- nicht besiegt,
- sondern zurückgedrängt werden.

Nur:

- Glauben,
 - geweihte Symbole,
 - Gebete,
 - Liturgien,
 - Segnungen,
 - und heilige Rituale
vermögen ihn zu schwächen oder zu vertreiben.
-

Geweihte Orte

Der Dunkle Abt kann:

- offensichtlich geweihte Orte,
- Altäre,
- heilige Schutzkreise,
- oder gesegneten Boden
nicht betreten.

Er meidet sie wie eine unsichtbare Grenze.

Verderbnis heiliger Orte

Der Abt zerstört heilige Orte nicht direkt.

Er verdirbt sie.

Er legt:

- einen finsternen Schleier,
- geistige Fäulnis,
- oder dunkle Präsenz über Schreine und Reliquien.

Darstellung:

- dunkle Gazetücher,
- verhüllte Reliquien,
- matte Altäre,
- verdunkelte Glaubensorte.

Dadurch wirkt:

- Heiligkeit geschwächt,
- Hoffnung angegriffen,
- und Drühbens Einfluss spürbar.

Feuer des Abtes

Der Dunkle Abt kann dunkles Feuer heraufbeschwören.

Vor allem:

- wenn er bedrängt wird,
- oder Chaos erzeugen will.

Darstellung:

- Feuerlaken,
- Licht,
- Alarmspiel.

Das Feuer dient:

- Angst,
- Verwirrung,
- Ablenkung,
- und Chaos.

Nicht offener Vernichtung.

Flüsterer der Verderbnis

Der Dunkle Abt greift:

- den Glauben,
- den Geist,
- und die Moral der Menschen an.

Er beobachtet:

- Zweifel,
- Schuld,
- Angst,
- Ehrgeiz,
- Wut,
- oder Verzweiflung.

Dann beginnt er:
zu flüstern.

Er:

- sät Misstrauen,
- verstärkt Ängste,
- stellt Glauben infrage,
- und spricht unangenehme Wahrheiten aus.

Besonders wichtig:
Er wirkt oft vernünftig.

Dadurch werden seine Worte gefährlich.

Angriff auf den Glauben

Der Dunkle Abt will:

- Hoffnung zerstören,
- Glauben brechen,
- und Menschen innerlich zersetzen.

Er spricht:

- von schweigenden Göttern,
- sinnlosen Opfern,
- verlassenen Heiligen,

- und der Machtlosigkeit der Menschen.

Er ist:

- die verdorbene Spiegelung eines Priesters.
-

Traumwanderer

Der Dunkle Abt kann:

- in Träume eindringen,
- Visionen senden,
- und Spieler im Schlaf heimsuchen.

Vor allem:

- Zweifelnde,
- Verwundete,
- Erschöpfte,
- oder vom Nebel Berührte
sind gefährdet.

Traumszenen sollen wirken:

- ruhig,
- intensiv,
- und verstörend.

Nie laut oder hektisch.

Dunkle Blutmagie

Der Dunkle Abt beherrscht:

- alte,
- blutige,
- und sakral verdorbene Magie.

Seine Rituale nutzen:

- Blut,
- Schmerzen,
- Opfer,
- und Verderbnis.

Die Magie soll:

- unangenehm,
- unheilig,
- und fast liturgisch wirken.

Nicht wie klassische Fantasy-Zauber.

Versucher und Paktierer

Der Dunkle Abt verführt Menschen.

Er glaubt:

Jeder besitzt einen Preis.

Er bietet:

- Macht,
- Schutz,
- Wissen,
- Heilung,
- Reichtum,
- oder persönliche Wünsche.

Doch immer fordert er:

- Verrat,
- Zweifel,
- Geheimnisse,
- Sabotage,
- oder Abkehr vom Glauben.

Er zwingt niemanden.

Er lockt.

Gerade dadurch wird er gefährlich.

Ziel der Rolle

Der Dunkle Abt soll:

- Angst erzeugen,
- Zweifel säen,

- Glaubensspiel stärken,
- Paranoia fördern,
- und das Gefühl vermitteln,
dass Drühben bereits in die Herzen der Menschen eindringt.

Er ist:

- kein Monster,
- kein Feldherr,
- und kein Endboss.

Er ist:

- die Stimme der Verderbnis,
- ein wandelnder Schatten,
- und die dunkle Antwort auf Glauben und Hoffnung.

Wenn der Dunkle Abt erscheint, soll es wirken, als würde Drühben selbst zu den Menschen sprechen.