

Der Dunkle Abt Malachor

Vollständige NSC-Zusammenfassung & Darstellungshilfe

Ablauf

Erscheint der Abt im Lager oder Wald (wandelt er auf dunklen Pfaden) ist er fast unangreifbar. Er ist für alle Spieler (die kein Glaubenssymbol offen tragen) nicht sichtbar (Schärpe). Für die anderen sichtbar aber eher eine Nebelgestalt / geistige Projektion – daraus ist er fast unangreifbar (vielleicht bei offensichtlich geweihten Waffen (zurückweichend) aber er kann nicht vernichtet werden). Er kann sich jedoch verteidigen – entweder mit seinem Stab oder Feuer legen (Feuerlaken um Brände zu entfachen) Eine Sl mit Nebelwerfer/ Rauch und den Brandlaken ist bei den Auftritten dabei)

Ist der Abt in Begleitung der Hexe und der Tierwesen/Barbaren ist er persönlich da und entsprechen angreifbar.

Der Dunkle Abt Malachor ist kein gewöhnlicher Diener Drühbens und schon gar nicht einer der Feldkommandanten der Hexen. Er die Stimme des Zirkels, ein Beobachter, Richter und Versucher, der im Auftrag der Hexen über die Ereignisse im Grenzland wacht. Seine Aufgabe besteht nicht darin, Schlachten zu gewinnen oder Menschen zu erschlagen. Er soll prüfen, ob Vorga ihrer Aufgabe gerecht wird, die Stärke der Eindringlinge bewerten und die Schwächen der Menschen erkennen. Während Vorga Krieg führt, führt der Abt einen anderen Kampf – den Kampf um Zweifel, Hoffnung und Glauben.

Bereits am Freitag, noch bevor die Barriere vollständig durchbrochen wurde, kann Malachor erstmals auf Ohler Seite erscheinen. Da bereits ein verdorbener Setzling im Grenzgebiet existiert, verfügen die Mächte Drühbens schon über einen schwachen Wurzelpfad, der ihm eine schemenhafte Manifestation erlaubt. Seine erste Erscheinung sollte kurz sein. Er zeigt sich nur für wenige Augenblicke im Nebel, schreitet langsam einen bestimmten Weg ab und verschwindet wieder. Für die Spieler wirkt dies wie eine unheimliche Vorahnung. Tatsächlich erkundet der Abt dabei bereits die Route, die er später für seine Wanderungen nutzen wird.

Am Freitagnachmittag beginnt der Rankenplot. Während die Spieler die ersten verdorbenen Pflanzen und Auswüchse Drühbens untersuchen, erhalten sie durch das Baumgesicht die ersten Hinweise auf die Dunklen Pfade. Das Baumgesicht berichtet, dass die verdorbenen Priester auf den Wurzeln seiner Kinder wandeln. Die Spieler verstehen zunächst nur, dass sich unter der Erde etwas bewegt, das mit den Ranken und der Verderbnis zusammenhängt. Die Bedeutung dieser Information wird ihnen erst später bewusst.

Mit der Öffnung der Passage nach Drühben gewinnt Malachor erheblich an Bewegungsfreiheit. Nun beginnt sein eigentliches Spiel. Er erscheint im Lager der Menschen, beobachtet ihre Anführer, spricht mit Zweiflern, versucht Ehrgeizige zu verführen und Gläubige zu verunsichern. Er sucht keine Kämpfe. Stattdessen prüft er die Menschen. Wer wirkt schwach? Wer könnte verraten? Wer zweifelt an seinem Glauben? Wer trägt Schuld mit sich herum? Seine Besuche dienen ausschließlich der Beobachtung und der geistigen Zersetzung des Lagers. Gleichzeitig beurteilt er aber auch Vorga. Als Vertreter des Zirkels beobachtet er, ob die Hexe ihre Aufgabe erfüllt oder versagt. Er ist nicht ihr Diener und keineswegs ihr Freund. Vielmehr ist er das Auge des Zirkels, das auf beide Seiten blickt.

Wichtig wandelt er im Lager geht er immer den selben Weg (er darf zwar einige schritt abweichen, aber grundsätzlich folgt er immer dem selben weg!

Im Verlauf des Freitags oder Freitagabends stoßen die Spieler auf die sterblichen Überreste eines Ordensritters beziehungsweise Mönchs aus der Zeit des Hexenfalls. Dieser Mann war einst Kurier der Kirche. Während der großen Kämpfe gegen die Hexen hatte man in einer alten Bibliothek Berichte über die Diener der Hexen und ihre dunklen Fähigkeiten entdeckt. Die Aufzeichnungen sollten an die Front gebracht werden, wo Geistliche, Ritter und Hexenjäger verzweifelt nach Wissen über ihren Feind suchten. Der Kurier erreichte sein Ziel jedoch nie. Er starb auf dem Weg und mit ihm verschwand das Wissen. Erst jetzt werden seine Gebeine und die Dokumente wiederentdeckt.

Aus diesen Aufzeichnungen erfahren die Spieler erneut von den sogenannten Dunklen Pfaden. Die alten Berichte beschreiben, dass bestimmte Diener der Hexen entlang verborgener Wege wandeln können, die tief unter der Erde verlaufen. Zusammen mit den Aussagen des Baumgesichts ergibt sich nun ein vollständiges Bild. Die Dunklen Pfade sind die verdorbenen Wurzeladern des Landes selbst. Auf ihnen bewegt sich auch der Dunkle Abt.

Nun beginnt die Jagd auf Malachor.

Naturkundige Charaktere wie Druiden, Elfen oder andere mit einer Verbindung zur Natur erhalten die Möglichkeit, die verdorbenen Wurzeln aufzuspüren. Eine Wünschelrute dient dabei nicht der Suche nach Wasser, sondern reagiert auf die verdorbene Lebenskraft der Wurzeladern. Schritt für Schritt verfolgen die Spieler die Wege unter ihrem Lager und erkennen schließlich, dass der Abt keineswegs wahllos erscheint. Er folgt festen Routen. Einige dieser Wege führen immer wieder an denselben Orten vorbei.

Während ihrer Nachforschungen entdecken die Spieler außerdem eine weitere Information in den alten Schriften (beim toten Priester). Es existiert ein altes Bannritual, das die Verbindung eines Wanderers der Dunklen Pfade zu seinen Wegen unterbrechen kann. Für dieses Ritual werden vier geweihte Reliquien benötigt. Die Laterne Sebastians bildet den Mittelpunkt des Rituals, drei weitere Reliquien müssen aus der Spielerschaft stammen. Das Ritual erschafft jedoch kein dauerhaftes Gefängnis. Die Aufzeichnungen warnen ausdrücklich davor, dass der Bann nur für begrenzte Zeit wirkt. Früher oder später wird die Verbindung zu den Dunklen Pfaden zurückkehren. Diese Erkenntnis kennen die Spieler. Dem Abt wird sie jedoch nicht offenbart.

Da die Dunklen Pfade in der tiefsten Nacht am stärksten ausgeprägt sind, bereiten die Spieler ihre Falle für die Nacht von Freitag auf Samstag vor. Gegen zwei Uhr morgens (? Oder früher) versammeln sich die Beteiligten am vorbereiteten Ort. Kleriker sprechen Gebete, Reliquien werden aufgestellt und Naturkundige überwachen die Wurzelpfade. Als Malachor seinen gewohnten Weg durch das Lager nimmt, schließt sich die Falle. Zum ersten Mal seit langer Zeit wird der Wanderer der Dunklen Pfade selbst zum Gejagten.

Der Bannkreis trennt ihn von seinen Wegen. Für Malachor wirkt dies wie ein endgültiges Urteil. Er glaubt, dauerhaft gefangen worden zu sein. Die Spieler hingegen wissen, dass ihnen nur begrenzte Zeit bleibt. Dadurch entsteht ein Verhör, das nicht aus einem klassischen Bösewicht-Monolog besteht. Die Spieler müssen selbst die richtigen Fragen stellen und sich ihre Informationen verdienen.

Unter dem Druck des Bannkreises berichtet Malachor von seiner Rolle als Beobachter des Zirkels. Er bestätigt die Existenz weiterer Hexen und erklärt, dass Vorga lediglich eine von mehreren Dienerinnen der alten Mächte Drühbens ist. Er spricht über ihre Fehler, ihre Schwächen und die Spannungen zwischen ihr und dem Zirkel. Er berichtet von den verdorbenen Tierwesen und Mutationen des Grenzlandes und verrät schließlich die wichtigste Information: Vorgas Macht ist an mehrere Ritualstätten gebunden. Werden diese Orte mithilfe der Säulen gereinigt oder zerstört, beschleunigt sich ihr Verfall und ihre Macht schwindet.

Gerade diese Information wird am folgenden Samstag bedeutsam. Die Spieler werden ohnehin versuchen, die gefundenen Säulen und Ritualorte zu zerstören. Nun erhalten sie jedoch die Bestätigung, dass ihr Handeln tatsächlich Auswirkungen auf die Hexe besitzt. Der Sideplot liefert somit die Erklärung und Motivation für Handlungen, die viele Spieler ohnehin ausführen würden.

Während des Verhörs beginnt der Bannkreis schließlich seine Kraft zu verlieren. Die Reliquien schwächer zu werden, der Nebel verdichtet sich und die Verbindung zu den Dunklen Pfaden kehrt zurück. Schließlich gelingt Malachor die Flucht. Er entkommt in die Dunkelheit Drühbens, doch er verlässt die Begegnung nicht als Sieger.

- Die Spieler haben ihn gefangen.
- Sie haben ihn verhört.
- Sie haben seine Geheimnisse entschlüsselt.

Und vor allem haben sie ihm gezeigt, dass er verwundbar ist. (bla 😊)

Diese Erkenntnis verändert sein Verhalten nachhaltig. Von diesem Zeitpunkt an wird Malachor das Lager der Menschen nicht mehr offen betreten. Die Gefahr, erneut aufgespürt und gebunden zu werden, ist ihm zu groß geworden. Er erscheint fortan nur noch dort, wo die Macht Drühbens selbst ihn schützt: an der Seite Vorgas, bei großen Ritualen oder während der Schlachten. Sein Rückzug wird damit selbst zu einem sichtbaren Zeichen des Erfolges der Spieler. Sie haben den Dunklen Abt nicht vernichtet, doch sie haben ihm seine größte Stärke genommen – die Gewissheit, unangreifbar zu sein.