

Titel und Bedrohung



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Die Krypten des Schwarzen Mondes

Shadowdark RPG · Stufe 3-4 · 3-4 Stunden · Deutsch

Wenn der Mond ausgelöscht wird, suchen die Toten nach neuen Augen.

Seit drei Nächten schwärzen sich die Kerzen von Valcroissant, ohne zu brennen, Hunde knurren leere Winkel an, und mehrere Dorfbewohner schwören, ihren eigenen Schatten reglos gesehen zu haben, während sie weitergingen. Auf dem Hügelgipfel ist die verfallene Abtei Saint-Lazaire, seit einem Jahrhundert verriegelt, unter ihrem eingestürzten Chor aufgebrochen. Eine Wendeltreppe führt wieder hinab in die Mondkrypten, die einst von einem Totenkult erbaut wurden, der von Finsternissen und gewähltem Tod besessen war.

Im Innersten der Anlage liegt das Grab von Sire Albric de Noirelune, einem Kriegsherrn, der mit seinen Wachen und einem Obsidianspiegel bestattet wurde, der Licht trinken kann. Ein kleiner örtlicher Kult unter der Führung des gefallenen Kaplans Malveen will die Ausrichtung des Schwarzen Mondes nutzen, um Albric einen lebenden Körper zu schenken und seine Ritter zu erheben. Erreicht das Ritual seinen Höhepunkt, fällt das ganze Tal einer kranken Nacht anheim: Flammen ersticken, frisch Verstorbene antworten auf Glockenklang, und Schatten lernen zu lügen.

- Empfohlene Stufe: 3-4
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 3-4 Stunden
- Ton: kalte Katakomben, Mondsymbolik, Old-School-Spannung, denkende Finsternis
- Spielversprechen: übersichtliche Mini-Grabanlage, einfacher Zeitdruck, echte Erkundungsentscheidungen, ein Ende durch Verhandlung oder Gewalt

Sofortige Aufhänger

Wähle oder würfle 1d4.

1. Der Vogt von Valcroissant bietet 180 GM, wenn die SC die Erscheinungen vor der nächsten mondlosen Nacht beenden.
2. Eine junge Novizin des alten Hospizes behauptet, ihr Bruder sei von Gestalten mit erloschenen Laternen zur Abtei geschleppt worden.
3. Ein Antiquar zahlt im Voraus für jedes Adelszeichen oder Astrolabium aus den Krypten, verbietet jedoch ausdrücklich, den Obsidianspiegel zu berühren.
4. Ein SC wacht mit einer Rußsichel auf der Handfläche auf und träumt von einem Sarkophag, der sich von innen öffnet.

Uhr des Schwarzen Mondes

Für je 30 Minuten Zögern, Rast, lärmenden Umweg oder jedes Mal, wenn die SC den Kult ungehindert handeln lassen, rückt eine Phase vor.

- Phase 1: Schatten geraten aus dem Takt. Würfe, um Bewegungen oder trügerische Silhouetten in den Krypten zu erkennen, erfolgen mit Nachteil.

- Phase 2: Die Totenwachen in den geneigten Sarkophagen erwachen halb; füge Bereich 4 1d2 zusätzliche Wächter hinzu.
- Phase 3: Der Obsidianspiegel verströmt zähe Dunkelheit; die erste Fackel, die in jedem Raum entzündet wird, hält nur halb so lange wie gewöhnlich.
- Phase 4: Das Ritual erreicht den Nullzeit. Albric manifestiert sich vollständig in der Schlusskammer, selbst wenn Malveen bereits tot ist, und ein geordneter Rückzug wird unmöglich.

Synopsis, Hintergrund und Bereiche 1 bis 3

Vorlesen

Mit jeder Stufe wird die Luft kälter. Euer Licht schneidet über Steinbögen, die mit fast unversehrter weißer Tünche bedeckt sind. Weiter unten glimmen Splitter stumpfen Silbers im Mörtel wie Zähne. Der Geruch ist klar, trocken, zu sauber für eine Krypta. Jemand hat den Staub vor Kurzem hinweggefegt. Dann seht ihr das erste Spiegelbild sich vor euch bewegen, obwohl noch niemand den Arm gehoben hat.

Synopsis

Die SC steigen in ein Totenheiligtum hinab, in dem ein Finsterniskult einen begrabenen Herrn erwecken will. Die Anlage besteht aus fünf Zonen und spielt sich als kompakter Abstieg: den richtigen Weg finden, das Ritual begreifen, die Fraktionen gegeneinander ausspielen und entscheiden, ob der Obsidianspiegel zerbrochen, besänftigt, geraubt oder benutzt werden soll. Der Kult ist klein, doch der Ort selbst verteidigt das Grab.

Wahrheit des Ortes

Die Krypten wurden von den Chorherren der Letzten Sichel erbaut, einer Bruderschaft, die glaubte, der vollkommene Tod dürfe nur eintreten, wenn der Mond vom Himmel verschwindet. Sie balsamierten die Großen des Tals unter einer Schicht aus Kalk, Salz und Silberstaub ein und führten ihre Seelen mithilfe des Spiegels des Nullzenits in traumlose Ruhe. Das Artefakt erweckt die Toten nicht wieder: Es wählt unter den Lebenden Träger aus, die einen Teil ihrer Nacht und ihres Willens aufnehmen können.

Als dem Orden vorgeworfen wurde, den örtlichen Krieg verlängert zu haben, indem er adlige Wiedergänger zurück in die Schlacht schickte, wurde die Abtei niedergebrannt und die Krypten versiegelt. Malveen, letzter Kaplan von Saint-Lazaire, fand Fragmente des Rituals in den Archiven eines benachbarten Hospizes. Er glaubt, Albric als Schutzherrn des Tals beschwören zu können. Tatsächlich füttert er nur Körper und Erinnerungen an einen Toten, der längst Hunger hat.

Spielbare Struktur

- 1. Treppe der Weißen Litaneien: sauberer Abstieg, erste Zeichen des Rituals, mögliche Begegnung mit einem Überlebenden.
- 2. Atrium der Toten Spiegelungen: Kreuzungskammer, in der Licht zugleich Werkzeug und Falle wird.
- 3. Beinhaus der Wächter: Ort für Informationen, Verhandlungen mit den Toten und nützliche Vorräte.
- 4. Galerie der Gereigten Sarkophage: taktische Zone, Teil-Erwachen, Prozessionfallen.
- 5. Krypta des Nullzenits: Schlusszene unter dem Obsidianspiegel, Verhandlung, Kampf oder Gegenritual.

1. Treppe der Weißen Litaneien

Eine Steinschnecke windet sich um einen trockenen Schacht nach unten. Die Wände sind mit in Kalk gemalten Gebeten bedeckt, fast ausstrahlt, außer dort, wo frische Finger Staub weggewischt haben, um bestimmte Verse erneut zu lesen. Drei Stufen tragen Spuren getrockneten Bluts. Auf halber Höhe steht in einer Nische eine geschwärzte Silberlaterne, noch warm, wenn Phase 2 oder mehr erreicht ist.

- Vorsichtige Suche: aufgerissener Beutel mit 16 GM, kleiner Elfenbeinschlüssel, gekrümmtes Ritualmesser im Wert von 18 GM.
- Gefahr: Eine brüchige Platte bricht unter plötzlichem Gewicht; DC 13 DEX, um nicht in den Seitenschacht zu rutschen, sonst 1d6 Schaden und ein Krachen, das in Bereich 2 zu hören ist.

- Begegnung: Tovin Tremblepelle, ein verwundeter Plünderer, kriecht hinter einer gestürzten Säule hervor. Er sah Malveen mit drei Getreuen und einem jungen Gefangenen hinabsteigen. Er will lebend hinaus mehr als einen Schatz.

2. Atrium der Toten Spiegelungen

Ein achteckiger Raum mit einem Mondmosaikboden. Acht polierte Metallplatten sitzen noch zwischen den Säulen, doch vier sind gesprungen. Helles Licht erzeugt hier verzögerte Spiegelungen: Eine Gestalt kann noch eine Sekunde lang aufrecht stehen bleiben, nachdem sie sich bewegt hat, oder durch einen anderen Gang laufen als den wirklichen. Zwei Steintüren führen zum Beinhaus und zur Galerie, dazu eine niedrige Luke in einen von Trümmern verstopften Versorgungsschacht.

- Den Raum verstehen: Ein SC, der schweigend beobachtet und einen DC 12 INT- oder WIS-Wurf schafft, bemerkt, dass nur ein Spiegel das Fackellicht ohne Verzögerung zurückwirft; auf das zentrale Emblem gerichtet offenbart er Fußspuren und einen verborgenen Satz: "Salz besänftigt, was der Mond ruft."
- Effekt: Ein Kampf hier verleiht dem ersten Angriff jeder Kreatur Vorteil, die eine Scheinbewegung oder trügerische Spiegelung ausnutzt.
- Geheimnis: Hinter der unverzögerten Platte befindet sich ein Wandkästchen, das mit dem Elfenbeinschlüssel geöffnet wird. Inhalt: 28 GM, ein Fläschchen geweihtes Salz, ein graviertes Ring der Chorherren im Wert von 35 GM.
- Feindpräsenz: 2 Getreue Malveens überwachen das Atrium in Abständen. Vor allem wollen sie Eindringlinge bis zur nächsten Phase aufhalten.

3. Beinhaus der Wächter

Eine lange gewölbte Halle voller Nischen mit gebleichten Knochen. Hunderte Schädel starren zu einem niedrigen Altar, der mit schwarzem Staub bedeckt ist. Manchmal ist dort ein gemeinsames Seufzen zu hören, nie laut genug, um sicher zu sein. Eine verzogene Gittertür führt in einen Vorratsraum mit trockenen Binden, Weihrauch und Kalkkrügen. Weiter hinten verbindet ein schmaler Gang das Beinhaus mit der Sarkophaggalerie.

- Die Toten hier sind nicht sofort feindselig. Werden umgestürzte Knochen wieder ordentlich gelegt, eine Prise Salz auf den Altar gestreut oder mit leiser Achtung gesprochen, erscheint die geisterhafte Priorin Dame Ysendre.
- Dame Ysendre, letzte wache Hüterin: eine durchscheinende Gestalt unter einem Totenschleier, steif wie Pergament. Sie erklärt, dass man den Spiegel während des Rituals nicht frontal betrachten darf und dass Albric nur Fleisch annehmen kann, wenn ein Lebender ihm vor dem Sarkophag freiwillig Namen oder Blut gibt.
- Sie bietet konkrete Hilfe an, wenn die SC versprechen, die Krypta wieder zu versiegeln: ein Gegensegel aus Asche und Salz, das einen Träger gegen den ersten Besessenheits- oder Bannversuch aus dem Spiegel schützt.
- Vorräte: 3 Dosen heiligen Kalks. Auf einen belebten Schatten oder Wiedergänger geworfen, verursachen sie 1d6 Schaden und entüllen bis zum Ende der Runde seine wahre Position.
- Komplikation: Plündern die SC das Beinhaus brutal, erwachen 1d4 ausgedörnte Wächter und versuchen vor allem, die Schänder in die Galerie zu drängen.

Bereiche 4 bis 5, Kreaturen und wichtige NSC

4. Galerie der Geneigten Sarkophage

Ein monumentaler Gang, in dem zwölf steinerne Sarkophage schräg in ihren Nischen stehen, als glitten sie langsam aus der Wand. Prozessionsrillen durchziehen den Boden. Von der Decke hängen Silberhaken, an denen einst rituelle Behänge befestigt wurden. Eine Plattform aus morschem Holz überquert die Hälfte der Galerie über einem Graben voller Scherben, Binden und schwarzem Wasser.

- Druck: Jedes laute Geräusch, jeder Sturz oder plötzlich enthülltes Licht weckt 1 zusätzliche Totenwache.
- Prozessionsfalle: Zwei dunkle Platten setzen noch immer den alten Behängemechanismus in Gang. DC 13 DEX, um ihr auszuweichen; bei Misslingen fällt ein mit Ketten beschwerter Vorhang herab, verursacht 1d8 Schaden und presst das Ziel zu Boden, bis ein DC 12 STR-Wurf gelingt.
- Ausnutzung: Die Winde an der Wand kann einen Sarkophag kippen. Gegen einen nahen Gegner wird ein vergleichender STR-Wurf gemacht; bei Erfolg zerschmettert die Platte ihn für 2d6 Schaden. Bei Misserfolg springt der Sarkophag trotzdem auf und entlässt seinen Insassen.
- Sichtbare Beute: Jede Nische trägt einen kleinen Obolus aus stumpfem Silber; insgesamt 60 GM, wenn man sich Zeit nimmt, sie herauszuhebeln.

5. Krypta des Nullzenits

Eine tiefer liegende Rundkammer, halb Kapelle, halb Kriegsgrab. In der Mitte ruht Albrics Sarkophag auf einem Sockel aus Basalt. Darüber dreht sich, an drei schwarzen Ketten aufgehängt, der Spiegel des Nullzenits langsam, ohne jeden Luftzug. Ringe aus Ruß zeichnen ein unvollendetes Ritual um das Grab. Erlöschene Kerzen treiben in Schalen mit kaltem Öl. Wenn Phase 3 oder 4 erreicht ist, scheinen die Wände im Fackelschein zu atmen.

Malveen kniet betend neben dem Kreis, umgeben von zwei erschöpften Getreuen und dem Gefangenen, sofern dieser nicht früher befreit wurde. Er redet lieber ein paar Augenblicke, besonders wenn er die SC für gespalten hält. Er verspricht, das Tal beruhigen, einen geliebten Toten zurückgeben oder einem SC die Kraft eines begabenen Ritters verleihen zu können. Über den genauen Preis lügt er, über die Macht nicht.

- Der Spiegel: Wer länger als eine Runde frontal hineinsieht, muss einen DC 13 WIS-Wurf bestehen. Bei Misslingen sieht die Figur eine siegreiche Version ihrer selbst, mit Schatten gekrönt, und handelt beim nächsten Wurf mit Nachteil, wenn es darum geht, einen Pakt, ein Angebot oder einen leichten Fluchtweg abzulehnen.
- Das Gegenritual: Das Fläschchen mit geweihtem Salz oder den heiligen Kalk über den Kreis gießen, den Spiegel mit den Ketten wedrehen und dann den Sarkophag mit lebendigem Blut schließen, das auf das äußere Siegel, nicht ins Innere, gelegt wird. Das verwundet Albric, bricht die Zeremonie und lässt die Toten wieder schlafen.
- Rohe Zerstörung: Wird der Spiegel unvorsichtig zerschlagen, erleidet die gesamte Kammer 2d6 nekrotischen Schaden und 1d4 hungrige Schatten brechen für ein letztes Gefecht hervor, bevor sie bei Tagesanbruch vergehen.

Shadowdark-Begegnungen und -Kreaturen

- Getreuer der Letzten Sichel: AC 13, HP 8, MV nah, Krummmesser +2 (1d6) oder Blendpulver +2. Moral 7. Nischenfanatismus: Solange er neben einer Wand, einem Grab oder einer Säule kämpft, verursacht sein erster Treffer +1 Schaden.
- Ausgedörrter Wächter: AC 14, HP 11, MV nah, Klauen +3 (1d6). Moral 9. Schwellenhüter: Dreht ein Feind ihm den Rücken zu, um aus seinem Bereich zu fliehen, greift der Wächter sofort einmal an.

- Totenwache von Noirelune: AC 15, HP 16, MV nah, Speer aus schwarzem Knochen +4 (1d8) oder Schildstoß +4 (1d6). Moral 10. Kalkrüstung: nichtmagischer Stich- und Hiebsschaden wird um 1 reduziert; anfällig gegen offenes Feuer und heiligen Kalk.
- Schatten des Zenits: AC 13, HP 12, MV nah fliegend, eisige Berührung +4 (1d6). Moral 12. Lichtfresser: Bei einem Treffer verliert die Fackel oder Laterne des Ziels 1 zusätzlichen Haltbarkeitsschritt.
- Sire Albric de Noirelune: AC 16, HP 28, MV nah, Totenschwert +5 (1d10) oder Grabesblick +4. Moral 11. Grabesblick: Statt Schaden zu verursachen, muss ein nahes Ziel einen DC 14 WIS-Wurf bestehen oder bleibt bis zum Ende seines nächsten Zuges erstarrt, überwältigt vom Gewicht einer fremden Erinnerung. Herr der gewählten Nacht: Bleibt der Spiegel unversehrt und auf ihn gerichtet, erhält Albric +2 Schaden. Wird der Spiegel abgewandt oder mit Salz befleckt, verliert er diesen Bonus und erleidet zu Beginn jeder Runde 1d6 Schaden.
- Malveen, gefallener Kaplan: AC 12, HP 14, MV nah, Schwarzsilberdolch +3 (1d6) oder Spiegelanrufung +4. Moral 8. Spiegelanrufung: Statt anzugreifen, erschafft Malveen ein trügerisches Ebenbild in der Kammer; der nächste Angriff gegen ihn erfolgt mit Nachteil, es sei denn, der Angreifer hat zuvor seine wahre Spiegelung gesehen.

Wichtige NSC

- Dame Ysendre, Priorin der Krypten: klar im Geist, streng, ohne Hass auf die Lebenden. Motivation: das Grab wieder versiegeln, ohne die Erinnerung der Toten zu vernichten. Geheimnis: Sie würde die SC mit einem Adelsreliquiar ziehen lassen, wenn sie versprechen, den Spiegel zu versiegeln.
- Tovin Tremblepelle, verwundeter Plünderer: nervös, opportunistisch, nicht völlig feige. Motivation: die Krypten mit etwas Verwertbarem verlassen. Geheimnis: Er hat Malveen ein Nebensiegel gestohlen, mit dem sich der Sarkophag schneller öffnen oder schließen lässt.
- Malveen, gefallener Kaplan: einst Verwalter eines Hospizes, nun überzeugt, dass ein toter Adliger mehr wert ist als schwache Lebende. Motivation: das Tal einem Schutzherrn übergeben, der ihm alles schuldet. Geheimnis: Er weiß, dass Albric zuerst sein eigenes Gesicht nehmen wird, wenn sich kein stärkerer Freiwilliger findet.

Nützliche Schätze

- Spiegel des Nullzenits: zu groß, um ihn ohne Vorbereitung unversehrt mitzunehmen. Wird eine Obsidianschuppe daraus gelöst, ist sie einem Okkultisten 120 GM wert. Als Amulett getragen erlaubt sie einmal pro Tag, für 1 Runde Geheimtüren und unsichtbare Kreaturen in naher Distanz zu sehen. Fluch: Für jede Nacht, in der er getragen wird, ist ein DC 13 WIS-Wurf fällig; bei Misslingen träumt der Träger von einem offenen Grab und beginnt den Tag mit 1 HP weniger.
- Laterne der Letzten Sichel: auf der Treppe oder bei Malveen zu finden. Mit jeder Flamme entzündet, leuchtet sie wie eine gewöhnliche Laterne, enthüllt jedoch zusätzlich Spiegelillusionen in naher Distanz.
- Adelsreliquiare: Totenschmuck, heraldisches Medaillon, Silberspange und geschwärzte Perlen im Gesamtwert von 140 GM, wenn man es wagt, den Sockel zu plündern.

Ende, Fortsetzungen und Lizenz

Die Schlusszene leiten

Wenn die SC die Krypta erreichen, bestimme den Zustand des Rituals anhand der erreichten Phase.

- Phase 1: Malveen hat dem Siegel noch kein Blut gegeben. Er verhandelt, gewinnt Zeit und hofft, die SC gegen Ysendre aufzuhalten.
- Phase 2: Der Sarkophag hat sich bereits bewegt. Albric spricht von innen und verspricht Ordnung, Reichtum und gerechten Krieg.
- Phase 3: Ein Schatten des Zenits kreist bereits um den Spiegel; die Getreuen sind bereit zu sterben, wenn das genügt.
- Phase 4: Albric steht bereits oder wird es binnen einer Runde tun. Die Wände stoßen schwarzen Staub aus und jeder Ausgang wird zum kämpfenden Rückzug.

Die SC können auf vier Hauptarten siegen: Malveen vor dem Höhepunkt töten, das Gegenritual vollenden, einen begrenzten Pakt mit Albric schließen und ihn dann erneut einsperren oder mit einem Splitter des Spiegels fliehen und akzeptieren, dass das Tal den Rest des Preises zahlt.

Mögliche Enden

- Saubere Versiegelung: Der Spiegel wird weggedreht, der Sarkophag verschlossen und der Kreis mit Salz entweiht. Die Schatten kehren an ihren Platz zurück. Valcroissant ist gerettet, und die Toten bleiben still.
- Schlechter Frieden: Die SC schließen einen Handel mit Albric. Er verzichtet auf seine Erhebung im Tausch gegen einen Adelsnamen, einen künftigen Eid oder einen Spiegelsplitter, der in die Welt getragen wird. Das Tal überlebt, doch es entsteht eine Totenschuld.
- Schmutziger Sieg: Malveen und Albric fallen mit Gewalt, doch der Spiegel zerbricht. Die SC überleben mit dem Schatz, während verstreute Schatten in den folgenden Wochen umgehen.
- Schwarze Dämmerung: Das Ritual gelingt. Albric tritt mit einem Körper oder einem Gefolge aus Wachen hervor und zieht sich zunächst in die Hügel zurück statt sofort zu morden. Damit wird er zu einem wandernden Herrn für eure Kampagne.

1d6-Tabelle - Was der Spiegel dem zeigt, der es wagt hineinzustarren

1. Ein zukünftiges Schlachtfeld, auf dem der SC unter einem mondlosen Banner marschiert.
2. Ein toter Verwandter, der mit fremden Zähnen lächelt.
3. Eine Kryptatur, versiegelt unter den Fundamenten eines Palasts.
4. Malveens Gesicht, ersetzt durch das des SC.
5. Eine Krone aus schwarzem Eisen auf einem Salztar.
6. Drei Ritter in blasser Rüstung, die bereits in einem anderen Grab warten.

Aufhänger für die Fortsetzung

- Der Ring der Chorherren aus dem Atrium öffnet auch ein verlassenes Festes Haus, in dem ihre Register der freiwilligen Toten aufbewahrt wurden.
- Ein Gelehrter erfährt, dass Albric nicht der einzige große Herr war, der dem Spiegel des Nullzenits anvertraut wurde; in der Region existieren weitere Mondkrypten.

- Hat ein SC einen Pakt angenommen, erscheinen bei der nächsten ausbleibenden Mondnacht gehorsame Schatten um ihn.

Kompatibilität und ORC-Lizenz

- Kompatibel mit Shadowdark.
- Unabhängiges Drittanbieterprodukt für Shadowdark RPG ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library.
- MythCore-Veröffentlichung in einer ORC-kompatiblen Reihe.

Credits

- Design und Text: MythCore
- Redaktionelle Linie: Flash-Szenarien Shadowdark
- Reihenleitung: MythCore

Kompatibel mit Shadowdark. Unabhängiges Drittanbieterprodukt für Shadowdark RPG ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library. Veröffentlicht von AITTIA Studio für das breitere ORC- / Open-License-Rollenspiel-Ökosystem.