

## Aufhänger + Überblick



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

# Grabmal des Stillen Auges

Shadowdark RPG · Stufe 1-2 · 2-4 Stunden · Deutsch

Ein Grab, in dem Worte sterben, doch Omen weiter bluten.

In dieser Nacht sind die Glocken von Aschennebel mit einem Schlag verstummt. Im selben Augenblick riss sich der alte Grabhügel in den Hügeln auf wie eine saubere Wunde im Stein. Seitdem bellen die Hunde nicht mehr, Neugeborene weinen nicht mehr, und Gebete, die nahe des Hügels gesprochen werden, vergehen, bevor sie irgendwer hört. Die SC sind die Einzigen, die verrückt, gierig oder loyal genug sind, vor der Morgendämmerung hinauszusteigen.

Im Innersten des Hügels ruht das Stille Auge, eine Obsidiankugel, die in die Stirn eines versteinerten Orakels eingelassen ist. Die Reliquie verschluckt Klang, besänftigt die Toten und lockt jene an, die nach makelloser Weissagung hungern. Eine Bruderschaft blinder Auguren unter Bruder Galt will hier ein verbotenes Ritual vollenden. Gelingt es ihnen, erwacht der Wächter der Ruhe und die ganze Heide fällt unter übernatürliche Stille, in der die Toten lautlos umhergehen.

- Empfohlene Stufe: 1-2
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 2-4 Stunden
- Ton: angespanntes Old School, enge Erkundung, Entscheidungen mit Folgen
- Spielversprechen: eine kompakte, aber dichte Anlage, zwei Zugänge, mehrere Lösungswege und eine Reliquie, die zu nützlich ist, um sie in Ruhe zu lassen

### Sofortiger Aufhänger

Wähle oder würfle 1d4.

1. Der Bürgermeister bietet 100 GM und den Erlass aller örtlichen Schulden für jeden, der das Phänomen vor Tagesanbruch beendet.
2. Yselde, die Hügelwächterin, fleht die SC an, ihren Bruder zu retten, den die Auguren als Träger verschleppt haben.
3. Ein SC hört im Schlaf eine stumme Stimme, die ein persönliches Geheimnis verspricht, wenn das Auge vor den Priestern berührt wird.
4. Die SC verfolgten ohnehin Grabräuber; ihre Spur führt direkt zur klaffenden Spalte des Hügels.

### Was geschieht, wenn die SC trödeln

Für je 30 Minuten Zögern, Rasten oder Umweg wird eine Stufe markiert.

- Stufe 1: Kultspäher verriegeln den Nebeneingang.

- Stufe 2: Die Novizin Sera wird geopfert; das Ritual gewinnt an Kraft.
- Stufe 3: Der Wächter der Ruhe regt sich teilweise; füge seine Aura dem letzten Raum hinzu.
- Stufe 4: Die Morgendämmerung naht, das Grab atmet Stille über ganz Aschennebel aus, und das Ende kann nicht mehr ganz sauber werden.

## Lage + Struktur des Grabmals

### Vorlesen

Der Wind gleitet ohne Pfeifen über die Heide. Vor euch ist das Hügelgrab entlang einer sauberen Spalte aufgebrochen, als hätte eine riesige Klinge den Hügel angehoben. Knochenpfähle säumen den Zugang. Schwarze Bänder peitschen lautlos dagegen. Weiter unten im Riss scheint euer Fackellicht nur mühsam zu brennen, verschlungen von etwas, das Stimmen hasst.

### Wahrheit des Ortes

Das Grab wurde von den Wächtern des Letzten Hauchs errichtet, einem uralten Totenkult, der das Stille Auge im Schädel eines Orakels einschloss, das sich freiwillig versteinern ließ. Solange das Siegel intakt bleibt, hält die Reliquie die Toten der Hügel im Schlaf und erstickt die Prophezeiungen, die aus der Erde drängen wollen. Bruder Galt hat nur die halbe Wahrheit begriffen: Das Auge kann tatsächlich die Zukunft enthüllen, aber nur indem es den Wächter der Ruhe nährt, eine an das Grab gebundene Entität aus Stein und Stille.

### Spielbare Struktur

Die Anlage sollte als klar lesbares Mini-Dungeon gespielt werden.

- Gespaltener Eingang: frontaler Zugang, schnell, gefährlich.
- Eingestürzter Gang: Nebenzugang durch einen feuchten Bruch, langsamer, aber unauffälliger.
- Halle der Stelen: Ort für Wissen, Geheimnisse und übernatürliche Begegnungen.
- Überflutete Krypta: Bereich für Umwege, Risiko und nützliche Mittel.
- Blinder Schacht: taktischer Knotenpunkt, verriegelt durch ein Klanghindernis.
- Kammer des Auges: Schlusszene, Verhandlung möglich, Kampf wahrscheinlich, moralische Wahl gewiss.

### Schlüsselzonen

- Gespaltener Eingang: feuchte Stufen, frische Stiefelspuren im Schlamm, zwei Kultfackeln, ein frischer Toter mit schwarzer Asche im Mund. Durchsuchen: 8 GM, ein verbogener Haken, ein Silberring im Wert von 12 GM.
- Eingestürzter Gang: Kriechgang aus gebrochenem Stein, eisige Luft. Ein SC in schwerer Rüstung muss Rucksack oder Schild zurücklassen, um ohne Probe hindurchzukommen. Dafür mündet dieser Weg hinter Begräbnisnischen, die selten bewacht werden.
- Halle der Stelen: sieben Monolithen mit durchgestrichenen Ohren, geschlossenen Augen und zugenähten Mündern. Wer aufmerksam lauscht, merkt, dass jede Stele eine andere Art von Geräusch verschluckt. Wer gegen den richtigen Stein flüstert, öffnet einen Geheimweg zur Überfluteten Krypta.
- Überflutete Krypta: schwarzes Wasser bis zu den Knien, geöffnete Nischen, ertrunkene Votivlampen, Öl auf der Oberfläche. Echoblutegel hängen an den Wänden. An der Decke verschnürte Knochenbündel fallen herab, wenn der Bereich grob durchquert wird.

- Blinder Schacht: ein breiter Rand um einen senkrechten Schacht ohne Echo. Fünf Platten aus schwarzer Bronze sind in den Boden eingelassen. Jede unkontrollierte Erschütterung alarmiert die Schlusskammer und beschleunigt das Ritual.
- Kammer des Auges: versteinertes Orakel auf einem Thron aus schwarzem Salz, Obsidiankugel in der Stirn, unvollständiger Ritualkreis, erloschene Räuchergefäße, frisches Blut, umgestürzte Bahre.

### Nützliche Geheimnisse

- Die Wächter wollten keinen Schatz verbergen, sondern verhindern, dass die Welt eine Weissagung hört, die für Sterbliche zu groß ist.
- Der Geist der versiegelten Priesterin kann ein einfaches Gegenritual lehren, aber nur denen, die ihre Knochen zusammensuchen und ihren gebrochenen Kiefer schließen.
- Galt ist kein Selbstmörder: Wenn der Wächter vollständig erwacht, versucht er mit dem Auge zu fliehen, statt für seinen Glauben zu sterben.

## Begegnungen + Hindernisse + Werteblocke

### Dynamische Begegnungen

- Verängstigte Plünderer: zwei verwundete Grabräuber, die sich hinter einem gespaltenen Sturz verbergen. Sie sahen drei Auguren hinabsteigen, einen gefesselten Träger und eine weinende Novizin. Diese Informationen tauschen sie gegen eine Fackel, Versorgung oder das Versprechen, lebend herauszukommen.
- Die stumme Bittstellerin: verhüllter Geist einer zungenlosen Priesterin. Sie greift nicht an. Sie deutet das Bedecken der Platten, das Schließen des Auges und das Begraben des Blutes an. Wird sie besänftigt, offenbart sie das Gegenritual und segnet eine Fackel: Ihre Flamme flackert in den Zonen der Stille nicht.
- Sera, die Novizin: junge Augurin in Panik, auf einem Auge noch sehend. Sie kann Galt verraten, wenn man ihr einen Ausweg verspricht. Sie weiß, dass es den Nebengang gibt, und dass Galt eine Opferklinge aus schwarzem Kupfer bei sich trägt.
- Galts Ritual: Wenn die SC die Schlusskammer erreichen, ist Galt fast fertig. Er spricht leise, bietet an, die Vision zu teilen, und will vor allem Zeit gewinnen. Lieber benutzt er die SC gegen den Wächter, als ihnen offen entgegenzutreten.

### Old-School-Hindernisse

- Klangplatten: Jede Platte, die unvorsichtig betreten wird, löst eine stumme Erschütterung aus. Beim ersten Auslösen machen sich die Kultisten bereit. Beim zweiten wird die Novizin verletzt und das Ritual schreitet voran. Beim dritten erhält der Wächter +6 HP und erwacht sofort, falls Blut das Auge berührt. Lösungen: Stoff, Sand, Bretter, langsames Vorrücken, die Zeichen des Geistes, eine Stange oder ein riskanter Sprung.
- Erstklickender Staub: In gestörten Bereichen zwingt ein Schwall schwarzen Staubs zu einem DC 12 CON-Wurf. Bei Misslingen kann das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges weder sprechen noch einen verbalen Zauber wirken.
- Öl der Krypta: Wird es entzündet, vertreibt es die Blutegel und spendet gutes Licht, füllt den Bereich aber mit schwerem Rauch; alle handeln dort mit Nachteil auf visuelle Wahrnehmungsproben.

### Fraktionen und Absichten

- Blinde Auguren: Sie wollen absolute Offenbarung. Sie fürchten klares Licht, plötzliches Feuer und alles, was die Feierlichkeit des Rituals bricht.
- Tote des Hügelgrabs: Sie wollen versiegelte Stille, kein Gemetzel. Sie helfen jenen, die schließen, was geschlossen bleiben soll.
- Lebende Opportunisten: Plünderer, Yselde und örtliche Überlebende. Sie wollen mit etwas hinausgehen, nicht zwingend mit der Wahrheit.

### Shadowdark-Kreaturen

- Blinder Augur: AC 12, HP 7, MV nah, ATK Dolch +2 (1d4) oder Schleuder +2 (1d4). Moral 7. Fromm blind: Wenn ein Ziel in dieser Runde laut gesprochen, geschrien oder einen verbalen Zauber gewirkt hat, hat der Augur Vorteil auf seinen nächsten Angriff gegen dieses Ziel.

- Echoblutegel: AC 13, HP 9, MV nah schwimmend, ATK Biss +3 (1d6). Moral 6. Gestohlene Stimme: Das Ziel verliert bis zum Ende seines nächsten Zuges die Stimme; um vorher einen verbalen Zauber zu wirken, muss es einen DC 12 CON-Wurf bestehen.
- Wächter der Ruhe: AC 15, HP 24, MV nah, ATK Steinfaust +4 (1d8) oder Griff +4 (speziell). Moral 12. Aura der Stille: In naher Distanz erfordern verbale Zauber einen DC 12 INT- oder WIS-Wurf; bei Misslingen wird der Zauber nicht ausgelöst, geht aber nicht verloren. Grabumklammerung: Bei einem natürlichen Angriffswurf von 18+ ist das Ziel festgesetzt, bis ihm ein DC 13 STR-Wurf gelingt.
- Bruder Galt: AC 13, HP 11, MV nah, ATK Ritualmesser +3 (1d6) oder Blendpulver +2. Moral 8. Verblasster Prophet: Einmal kann er einen sichtbaren SC zwingen, einen gelungenen Wurf zu wiederholen; danach beschreibt Galt die schlimmste Folge, die er angeblich gesehen hat.

### Wichtige NPC

- Yselde, Hügelwächterin: Bergungshändlerin für Grabreliquien, hart im Geschäft, nicht dazu gemacht, für einen Schatz zu sterben. Motivation: eine heilige Silbermaske bergen, die sie zu verkaufen geschworen hat. Geheimnis: Sie war es, die Galt einen alten, unvollständigen Plan des Hügelgrabs verkauft hat.
- Sera, Novizin der Auguren: verängstigt, schmutzig, die Kopfhaut bereits für die Riten eingeschnitten. Motivation: lebend herauskommen. Geheimnis: Sie hat gesehen, dass das Auge auch durch den Stein des Schachts blickt.
- Bruder Galt: Anführer der Auguren, sanfte Stimme, Hände voller Tinte und getrocknetem Blut. Motivation: endlich eine Weissagung ohne Widerspruch hören. Geheimnis: Er weiß, dass das Auge immer seinen ersten vollständigen Deuter tötet.

### Schutz und Belohnungen

- Das Stille Auge: Einmal pro Tag erschafft es in naher Distanz für 3 Runden eine Zone völliger Stille. Solange man es trägt, spürt man verborgene Mechanismen, Geheimtüren und hohle Hohlräume in naher Entfernung wie Druck in den Zähnen. Milder Fluch: Für jede Nacht, in der es getragen wird, wird ein DC 12 WIS-Wurf fällig; bei Misslingen träumt der Träger von einem sternlosen Himmel und verliert beim Erwachen 1 Punkt STR bis zur nächsten vollständigen Rast an einem heiligen Ort.
- Silbrige Totenmasken: insgesamt 120 GM, doch wer ohne das passende Ritual mehr als drei Masken mitnimmt, macht die Toten feindselig.
- Opferklinge aus schwarzem Kupfer: fein gearbeiteter Dolch; wenn sie das erste Blut im Grab vergießt, wird der nächste Wurf im Zusammenhang mit dem Ritual mit Vorteil oder Nachteil abgelegt, je nach gewähltem Einsatz.

## Enden + Tabellen + Fortsetzung + Credits

### Die Schlusszene leiten

Wenn die SC eintreffen, bestimme den Zustand des Rituals anhand der verlorenen Zeit und der bereits ausgelösten Alarme.

- Geringer Fortschritt: Galt verhandelt lange. Sera kann sich gegen ihn wenden. Der Wächter ist nur eine latente Gefahr.
- Mittlerer Fortschritt: Der Kreis pulsiert, schwarzer Staub sickert aus dem Orakel, und der Wächter bewegt sich bereits unter dem Stein der Wände.
- Hoher Fortschritt: Blut berührt das Auge beinahe. Jede plötzliche Gewalt kann das volle Erwachen auslösen.

Die SC können auf vier Arten siegen: Galt töten, den Kreis brechen, das Gegenritual vollenden oder das Auge an sich nehmen und fliehen. Alle vier Wege haben ihren Preis.

### Mögliche Enden

- Versiegelung: Die SC vollenden das Gegenritual, schließen das Auge und geben dem Grab seine Stille zurück. Die Toten bleiben ruhig. Aschennebel schuldet der Gruppe einen dauerhaften Gefallen.
- Sakrilegischer Raub: Die SC gehen mit dem Auge davon. Das Dorf ist vorerst gerettet, doch Reliquienjäger, Mystiker und unruhige Tote werden bald ihre Fährte aufnehmen.
- Eingedämmtes Erwachen: Der Wächter erhebt sich, aber die SC erschlagen ihn oder schütten ihn wieder ein. Die Heide bleibt gezeichnet; Stimmen tragen dort wochenlang schlecht, und manche Neugeborenen schreien nicht mehr.
- Offenbarung um einen Preis: Galt erhält vor seinem Tod eine teilweise Vision. Einer der SC hört ebenfalls einen Namen, einen Ort oder ein Datum von großer Bedeutung für eure Kampagne, bezahlt dafür aber mit einer anhaltenden Stille um sich herum für 1d6 Tage.

### 1d6-Tabelle - Was das Auge dem Berührenden zuflüstert

1. Den Namen eines Toten, den der SC vergessen glaubte.
2. Das Bild einer versiegelten Tür unter einem anderen Hügel.
3. Das verbrannte Gesicht eines künftigen Feindes mit demselben Zeichen wie Galt.
4. Einen Regen schwarzer Sterne über einer Stadt ohne Glocken.
5. Einen Menschen, der dem SC nahesteht, reglos in einem Kreis der Stille.
6. Einen unberührten Schatz, bewacht von etwas, das keine Augen mehr braucht, um zu sehen.

### 1d4-Tabelle - Komplikationen beim Herauskommen

1. Eine Bande Grabräuber wartet draußen und ist bereit, die Überlebenden auszunehmen.
2. Der Bürgermeister will das Auge, um es einem durchreisenden Gelehrten zu übergeben.

3. Sera fleht die SC an, sie weit wegzubringen, bevor die anderen Auguren sie finden.

4. Das Hügelgrab schließt sich langsam wieder und schneidet Nachzügler ab.

### Aufhänger für die Fortsetzung

- Eine Karte, die ins Innere des Orakelschädels geritzt ist, führt zu einer größeren unterirdischen Sternwarte, in der weitere Reliquien mit ihren Deutern eingemauert wurden.
- Drei Fraktionen erfahren in derselben Woche vom Auge: ein Kollegium von Astrologen, ein wunderfixierter Fürstbischof und eine Plündererbande, die den Wächter als Heiligen aus Stein verehrt.

### Kompatibilität und Lizenzhinweis

- 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.

### Credits

- Design und Text: AITTIA Studio
- Reihenentwicklung: Flash-Szenarien
- Redaktion: AITTIA Studio

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.