

Titel und Aufhanger

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Der Markt der Toten Laternen

shadowdark · Stufe 1-3 · 2-3 Stunden · Deutsch

Wo man die Nacht mit Stücken von sich selbst kauft.

Seit zwei Nächten wachen Bewohner von Kaltstumpf ohne Schatten auf. Ihre Hunde weigern sich, ihnen zu folgen, und die Kinder schworen, nach Sonnenuntergang tief im Hohlwald eine Glocke zu hören. Ein alter Kohlerpfad fuhr nun zu einem Markt, der auf keiner Karte verzeichnet ist.

Der Markt der Toten Laternen öffnet sich, wenn der Nebel die Wege erstickt. Die Stände verkaufen Erinnerungen, Schwure und gefangene Schatten. Der Schwarze Ausrufer will den Anteil an Dunkelheit des ganzen Weilers für eine einzige Saison vollkommener Ernten kaufen. Wenn ihn niemand vor Marktschluss aufhält, wird Kaltstumpf zu einem blassen, gefügigen Dorf.

- Schritt 3: ein gefangener Schatten wird verkauft; das zugehörige Opfer erleidet Nachteil auf seinen nächsten STR- oder DEX-Wurf, bis der Schatten zurückgeholt wird.
- Schritt 4: der Schwarze Ausrufer versucht, die Grosse Laterne fortzutragen. Den Markt ohne Kampf zu schliessen wird sehr schwierig.
- Empfohlene Stufe: 1-3
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 2-3 Stunden
- Ton: toter Wald, verfluchter Handel, Old-School-Spannung, schonungsloses Schwarzweiss
- Spielversprechen: soziales und feindseliges Mini-Dungeon, echte Verhandlungen, brutales oder listiges Ende

Sofortige Aufhanger

Wahle oder würfle 1d4.

1. Die Mullerin bietet 80 GM, wenn die SC den Schatten ihres Sohnes vor der Morgendämmerung zurückbringen.
2. Ein SC findet beim Erwachen eine Marke aus Schwarzeisen im Stiefel, in die der eigene Name verkuerzt eingraviert ist.
3. Der Vogt will den Pakt des Marktes annehmen; jemand aus seinem Umfeld fleht die SC an, ihn daran zu hindern.
4. Eine ortliche Diebin verschwand nahe dem Hohlwald, nachdem sie geschworen hatte, dort "eine zweite Chance zu kaufen".

Uhr bis zur Schliessung

Nach je 30 Minuten Umweg, Rast oder nach jedem gescheiterten Handel ruckt die Uhr um 1 Schritt vor.

- Schritt 1: die schwarzen Glockchen lauten; alle Reaktionen der Händler beginnen um 1 Stufe feindseliger.
- Schritt 2: 1d2 Talgunde tauchen in Bereich 3 oder 4 auf.

Der Schauplatz

Vorlesen

Der Pfad verengt sich zwischen grauen Stämmen. Weiter vorn wiederholt sich im Nebel ein leichtes, beinahe frohes Klingeln. Dann öffnen sich die Bäume zu einer Lichtung, die viel zu ordentlich wirkt: ein von Russ zerfressenes Jahrmarktsportal, Laternen ohne Flamme, stumme Stände und reglose Gestalten hinter schwarzen Tüchern. Nichts riecht nach Leben. Selbst der Rauch scheint verkauft worden zu sein.

Wahrheit des Ortes

Vor dem Aschekrieg diente diese Lichtung als Markt der Kohler. Als ein Eintreiber dort Schuldner aufknupfen liess, verbrannten die Überlebenden den Jahrmarkt mit ihm darin. Seitdem kehrt an manchen Nebelabenden eine nachtlliche Kopie des alten Marktes zurück, genährt von Reue und Schulden. Der Schwarze Ausrufer ist weder ein gewöhnlicher Geist noch ein gelehrter Damon; er ist die Gewohnheit des Tauschhandels, zur Beutejagd geworden.

Karte des Marktes

- 1. Tor der Schwarzen Glockchen: Bogen aus verkohlten Balken, Aschewimpel, erste Zollstelle.
- 2. Stände der Genaekten Gesichter: Reihen von Theken, an denen Namen, Geheimnisse und gestohlene Züge verkauft werden.
- 3. Markenbrunnen: kaufmannisches Herz des Ortes mit gemeinsamer Kasse, gefangenen Schatten und tierischen Wachern.
- 4. Herberge zur Letzten Flamme: trugerisch sicherer Ruherraum, mögliche Verbundete, entscheidende Informationen.
- 5. Halle des Schwarzen Ausrufers: Verkaufsbühne, Grosse Laterne, finale Szene.

1. Tor der Schwarzen Glockchen

Eisenglocken hängen an den Querbalken. Wer hindurchgeht, ohne eine Marke, eine Münze oder einen persönlichen Gegenstand anzuhängen, bringt das ganze Tor zum Klingen.

- Zoll: 1 GM zahlen, einen kleinen Gegenstand opfern oder eine beschamende Erinnerung laut erzählen erlaubt den Eintritt ohne Alarm.
- Wer sich mit Gewalt durchsetzt, lockt 1d4 Schattenträger aus den Bäumen an.
- Suche: Unter dem Schlamm liegen 9 GM, ein Kohlmesser und eine Schwarzeisenmarke mit der Aufschrift "zwei Durchgänge".

2. Stände der Genaekten Gesichter

Stoffmasken, geschwarzte Portrats, Zahne in flachen Schalen. Die Handler zeigen keine Gesichter; nur ihre Hände bewegen sich.

- Eine Information kostet 1 Schwarzeisenmarke oder ein wahres persönliches Detail.
- Die Handler wissen, dass die Grosse Laterne den Markt offenhaelt und dass drei an den Brunnen zurückgegebene Marken einen laufenden Verkauf lösen können.

- Sichtbare Beute: 24 GM lose Munzen, drei Phiolen Nachttinte im Wert von je 10 GM, doch ein Diebstahl hier macht alle Preise feindselig.

3. Markenbrunnen

Gemauerter Brunnen, hochgezogene Gitterabdeckung, nasse Kette. Unten treiben Schatten, aufgerollt wie nasses Tuch. Zwei Talgunde streifen zwischen Zahlungstruhen umher.

- Ein Sturz in den Brunnen verursacht 1d6 Schaden und löscht jedes ungeschützte Licht.
- Mit der Kette kann ein Bündel gefangenen Schattens heraufgezogen werden, wenn jemand die Kurbel 1 volle Runde lang halt.
- Gemeinsame Kasse: 37 GM, 11 Schwarzeisenmarken, ein Schlüssel aus kaltem Messing.

4. Herberge zur Letzten Flamme

Tische für abwesende Gäste gedeckt, Schalen mit schwarzer Suppe, Herdfeuer unter einer Kupferhaube. Hier verbleibt Mutter Asche, die einzige Gestalt des Marktes, die noch zu Mitleid fähig ist.

- Wenn die SC ohne Überheblichkeit sprechen, erklärt Mutter Asche, wie der Ort geschlossen werden kann: drei Marken in den Brunnen zurückgeben, die Glocke des Ausrufers zum Schweigen bringen und dann die Grosse Laterne mit lebendigem Feuer entzünden.
- Der Schlüssel aus kaltem Messing öffnet ihren Schrank: 18 GM, eine Phiole geweihtes Oel und die Laterne der Verlorenen Schritte.
- Eine kurze Rast ist hier möglich; ab Schritt 3 oder höher verlangt Mutter Asche einen kunftigen Dienst oder 1 GM pro SC.

5. Halle des Schwarzen Ausrufers

Bühne aus trockenem Holz, Sitzreihen aus Baumstumpfen, hangendes Glockenseil und über allem eine riesige leere Laterne, in der bereits verkaufte Schatten kreisen.

- Jeder hier geschlossene Handel ist schwer zu lösen, solange die Glocke klingt.
- Wird das Seil der Grossen Laterne durchtrennt, stürzt sie herab; jede nahe Kreatur erleidet 1d8 Schaden und der Markt taumelt 1 Runde lang.

NSC, Monster und Schatz

Fraktionen und Begegnungen

- Schattenträger: hagere Diener, die Einkäufe fortschaffen und Diebe jagen. Sie fürchten offenes Licht.
- Mutter Asche: ehemalige Wirtin, die im Feuer starb. Motivation: den Markt endlich für immer geschlossen sehen.
- Lina Varec: Diebin, die sich je nach Uhr in der Herberge versteckt oder in der Halle eingeschlossen ist. Sie stahl drei Marken und kann die SC zum Brunnen führen.
- Gesichtslose Kunden: Bauern und Sergeanten, die viel zu teuer gehandelt haben. Sie fliehen, wenn der Markt zusammenbricht.

Shadowdark-Kreaturen

- Schattenträger: AC 12, HP 6, MV nah, ATK Russichel +2 (1d4). Morale 7. Laternenträger: Bei einem erfolgreichen Angriff muss das Ziel einen DC 11 DEX-Wurf schaffen oder die Lichtquelle fallen lassen, die es trägt.
- Talgund: AC 13, HP 8, MV nah, ATK Biss +3 (1d6). Morale 8. Dunkeljaeger: Hat Vorteil gegen jedes Ziel, das ein gedampftes, verdecktes oder flackerndes Licht trägt.
- Gesichtsloser Händler: AC 11, HP 5, MV nah, ATK Ladendolch +1 (1d4). Morale 6. Beissender Vertrag: Wird er angegriffen, nachdem jemand einen Handel mit ihm angenommen hat, verursacht er bei seinem ersten Treffer +1d4 Schaden.
- Der Schwarze Ausrufer: AC 14, HP 20, MV nah, ATK Laternenhaken +4 (1d6) oder gesprungene Glocke +4. Morale 10. Gesprungene Glocke: Statt Schaden zu verursachen, muss eine nahe Kreatur einen DC 13 WIS-Wurf schaffen oder bis zum Ende ihres nächsten Zuges zaudern und kann sich dem Ausrufer nicht nähern. Meister des Verkaufs: Solange die Grosse Laterne hängt, erhält der Ausrufer +2 Schaden.

Old-School-Hindernisse

- Verhandeln kostet immer etwas: eine demütigende Wahrheit, eine genaue Erinnerung oder ein geliebter Gegenstand sind oft mehr wert als eine Handvoll Kupfer.
- Die Glockchen verraten alles: Stoff, Wachs, Schlamm oder schlichte Geduld können sie daempfen. Wer sie abschneidet, lässt sie einmal klingen, dann schweigen sie.
- Gefangene Schatten sind zerbrechlich: heftiges Feuer, verschüttetes Öl oder ein Sturz in den Brunnen können ein Schattenbündel für immer vernichten.

Nuetzlicher Schatz

- Laterne der Verlorenen Schritte: Einmal pro Tag beleuchtet sie für 3 Runden unsichtbare Spuren, verborgene Kreaturen und Geheimturen in naher Reichweite. Wer sie eine ganze Nacht behält, träumt vom Markt und beginnt den nächsten Tag mit 1 HP weniger.
- Schwarzzeilenmarken: Jede Marke ist 5 GM für einen Okkultisten wert oder kann für eine Dienstleistung am Markt bezahlen, falls er anderswo wiederkehrt.
- Gebrochener Pakt: Wenn die SC einen Schatten seinem Opfer zurückgeben, bietet dieses oft 20 bis 50 GM, einen sicheren Unterschlupf oder einen späteren Kontakt.

Hohepunkt, Enden und Aufhänger

Die Schlusszene leiten

Wenn die SC die Halle erreichen, präsentiert der Schwarze Ausrufer sein bestes Angebot: den Schatten eines Bewohners von Kaltstumpf, einer nahestehenden Person der SC oder von Lina, bereit, in der Grossen Laterne eingeschlossen zu werden. Er spricht mit hoflicher Stimme und macht die SC lieber zu Kunden als zu Leichen.

Um den Markt sauber zu schliessen, müssen die SC drei Handlungen vollziehen, in beliebiger Reihenfolge:

- mindestens 3 Schwarzeisenmarken in den Markenbrunnen zurückgeben;
- die Glocke des Ausrufers verstummen lassen, indem sie das Seil durchtrennen, den Kloppel blockieren oder die Glocke fortragen;
- die Grosse Laterne mit echter lebendiger Flamme entzünden, nicht mit kaltem magischem Licht und nicht mit Feuer des Marktes.

Fehlt auch nur eine dieser Handlungen, zerstreut sich der Markt nur für einige Wochen. Wenn alle drei gelingen, wird die Lichtung wieder zur verkohlten Ruine und die Schatten rollen über den Boden zu ihren Besitzern zurück.

Mögliche Enden

- Saubere Schliessung: Die Schatten kehren zurück, Mutter Asche vergeht in Frieden und Kaltstumpf entkommt dem Pakt. Die SC gewinnen die Dankbarkeit des Weilers.
- Gutes Geschäft, schlechter Preis: Die SC retten die Opfer, nehmen aber einen Vertrag des Ausrufers an. Jeder erhält einen Gefallen und muss später mit einem Namen, einer Erinnerung oder einem Dienst bezahlen.
- Schmutziger Sieg: Der Ausrufer wird mit Gewalt vernichtet, während die Grosse Laterne stürzt. Der Markt bricht zusammen, aber 1d4 Schatten gehen verloren oder kehren in die falschen Körper zurück.
- Missglückte Flucht: Im Morgengrauen sinkt der Markt mit seiner Beute tiefer in den Hohlwald. Die SC müssen seiner Spur bis zu einem anderen Totenjahrmarkt folgen.

1d6-Tabelle - Was ein Handler einem SC anbietet

1. Eine Schuld vergessen zu lassen im Tausch gegen eine Haarlocke eines Nahestehenden.
2. Den Namen eines Geheimgangs im Tausch gegen die Erinnerung an eine erste Liebe.
3. Einen fremden, folgsamen Schatten im Tausch gegen die eigene Silhouette des SC für eine Nacht.
4. Einen Beutel mit 40 GM im Tausch gegen einen mit dem Messer in die Theke geritzten Schwur.
5. Eine Wahrheit über einen Feind im Tausch gegen den Verlust eines Lachens, eines Liedes oder eines Gebets.
6. Den sofortigen Ausgang aus dem Markt im Tausch gegen das Versprechen, eines Tages jemanden dorthin zurückzubringen.

Aufhänger für danach

- Auf der Rückseite einer Marke des Ausrufers ist ein Boot voller Särge zu sehen, ein Zeichen dafür, dass ein anderer Totenjahrmarkt auf dem schwarzen Fluss im Süden treibt.

ORC-Lizenz und Kompatibilität

- Kompatibel mit Shadowdark.
- Unabhängiges Drittanbieterprodukt für Shadowdark RPG ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library.

- MythCore-Veroeffentlichung innerhalb einer ORC-kompatiblen Produktlinie.

Credits

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

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.