

Titel und Überblick



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Schmiede der verlorenen Seelen

Shadowdark RPG · Stufe 2-3 · 2-3 Stunden · Deutsch

Wo Eisen noch mit Stimmen singt, die längst verstummt sein sollten.

In den Dörfern der niedrigen Hügel werden Schlösser von selbst heiß, vergessene Klingen beben mitten in der Nacht, und aus den Brunnen steigt der Geruch kalter Asche. Man erzählt sich, eine uralte Schmiede, die nach einem rituellen Brand zugemauert wurde, habe unter dem Stein wieder zu atmen begonnen. Dort unten arbeitet noch etwas.

Die Schmiede wurde von Meister Azhur Vey errichtet, einem Arkanisten und Waffenschmied, der lernte, Seelenfragmente an Metall zu binden, um Waffen zu schaffen, die unmöglich brechen konnten. Seine Lehrlinge endeten an Ambosse genagelt, seine Auftraggeber verschwanden, und der Ort wurde unter geweihtem Schutt begraben. Die Versiegelung ist gebrochen. Die SC steigen hinab, um eine gestohlene Waffe zurückzuholen, einen Vermissten zu finden oder die magischen Anomalien zu beenden, bevor sie sich ausbreiten.

- Empfohlene Stufe: 2-3
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 2-3 Stunden
- Ton: verfluchte Schmiede, geweihter Ruß, metallischer Old-School-Horror
- Spielversprechen: kompaktes Mini-Dungeon, übernatürlicher Druck, Entscheidungen zwischen Gier, Erlösung und Vernichtung

Sofortige Aufhänger

- Ein Adelshaus bietet 150 GM für die Rückkehr des gestohlenen Familienschwerts, das zuletzt bei einem Räuber gesehen wurde, der seit drei Tagen tot ist.
- Der Dorfschmied fleht die SC an, das Phänomen zu stoppen, bevor alle Waffen der Miliz zugleich erwachen.
- Jeder Feuerzauber, der in der Gegend gewirkt wird, lockt inzwischen Flüstern in einer unbekanntenen Sprache an; ein örtlicher Magier finanziert die Expedition.
- Ein SC erkennt auf dem Stichblatt einer alten Klinge dasselbe Schmiedezeichen, das ihn seit einer Woche in seinen Träumen verfolgt.

Aufhänger und Textkarte

Vorlesen

Die Dienertreppe führt in eine unmögliche Hitze hinab. Die Luft riecht nach nassem Eisen, verbranntem Fett und etwas Süßerem, fast Menschlichem. Unten fällt irgendwo in der Dunkelheit in regelmäßigen Abständen ein Hammer, doch kein lebender Arm hebt ihn. Jeder Schlag lässt eure Zähne vibrieren. Schwache dunkelrote Schimmer gleiten zwischen den Bögen hindurch, als würde die Schmiede unter dem Berg noch atmen.

SL-Hintergrund

Als Azhur Vey begriff, dass guter Stahl einen Eid besser hält als jeder Schädel, begann er, sterbende Seelen in seine Legierungen einzuschließen. Seine Waffen wurden schärfer und eigenwilliger. Als sich seine Schöpfungen gegen die Werkstatt wandten, vermauerten die Überlebenden die Schmiede hinter den letzten Härtesiegeln. Doch das Herz des Ofens starb nie ganz: Es nährt noch immer Azhurs geisterhaftes Echo und belebt die genieteten Eisenarbeiter.

Die Anomalien stammen von einem Kreislauf, der versehentlich neu gestartet wurde. Plünderer entfernten eine Siegelklinge von ihrem Platz und öffneten damit die Seelenkanäle erneut. Solange der Seelenofen brennt, zieht die Schmiede Metall, Magie und Erinnerungen an sich. Wenn die SC sie nicht stoppen, werden gewöhnliche Waffen in der ganzen Region nach Blut verlangen.

Textkarte der Schmiede

- 1. Blasebalg-Abstieg: geölte Steintreppe, reglose Zugketten, Nischen mit erloschenen Lampen. Zwei geschmolzene Helme enthalten noch 14 GM und einen Schlüssel aus Schwarzbronze.
- 2. Halle der kalten Ambosse: sechs umgestürzte Werkbänke, zerbrochene Werkzeuge, verkohlte Silhouetten im Ruß erstarrt. Sorgfältige Suche: Meisterzangen im Wert von 25 GM sowie ein halb verbranntes Journal, das erklärt, dass eine Siegelklinge fehlt.
- 3. Abschreckkanal: grünlicher, öliger Rinnsal, überquert von einem Laufsteg aus Metallgeflecht. Niedriger Dunst darüber wiederholt unvollständige Worte. Hineinzufallen verursacht 1d6 Schaden und lockt sofort die Schlackenegel an.
- 4. Kettengalerie: hängende Flaschenzüge, mit Runen versehene Haken, unfertige Rüstungen, die wie Leiber hängen. Das Krachen einer plötzlichen Bewegung weckt die genieteten Wächter.
- 5. Kammer der Seelenhärtung: Becken mit schwarzem Salz, Waffenformen, ein eingraviertes Kupferkreuz um einen Altarboss. Hier irrt Nyra umher, die letzte Lehrtochter, durch Reue an den Ort gebunden.
- 6. Herz des Ofens: senkrechter Ofen, von weißroten Rissen durchzogen, Meisteramboss, leeres Gestell, auf dem einst die Siegelklinge ruhte. Azhurs Echo befiehlt hier noch die Konstrukte und sucht eine neue Seele, die ins Metall vernietet werden kann.

Nützliche Details und Geheimnisse

- Der Schlüssel aus Schwarzbronze öffnet ein verborgenes Wandkästchen in der Kammer der Seelenhärtung; darin liegen eine Filtermaske, 22 GM und ein geweihter Werkstattstempel.

- Der Gitterlaufsteg über dem Abschreckkanal kann von der Kettengalerie aus mit einer noch funktionierenden Winde gesenkt oder angehoben werden.
- Nyra weiß, dass sich der Ofen ohne Kampf beruhigen lässt, wenn eine freiwillig dargebrachte Waffe auf das leere Gestell zurückgelegt und Azhurs Stempel in der lebendigen Glut zerbrochen wird.
- Jede nichtmagische Waffe, die eine Minute neben dem Herz des Ofens liegt, nimmt einen roten Schimmer an und flüstert ihrem Träger eine passende Versuchung zu.

Begegnungen, Kreaturen und Schatz

Begegnungen

- **Eisenarbeiter:** 2d4 kleine Konstrukte hämmern in der Halle der kalten Ambosse noch immer auf unsichtbare Platten ein. Sie ignorieren die SC bis zum ersten scharfen Geräusch, hellem Licht oder gestohlenen Werkzeug.
- **Schlackenegel:** Im Abschreckkanal schwimmen diese glänzenden Wesen unter dem Ölfilm und springen nach der Wärme von Blut.
- **Nyra die Gebundene:** Geist einer Lehrtochter, bedeckt mit Meisterschmiedverbrennungen, nur in Schüben klar bei Verstand. Sie will das Werk ihres Meisters vernichten, fürchtet aber, selbst verzehrt zu werden, wenn der Ofen erlischt.
- **Genieteter Wächter:** Eine leere schwere Rüstung sinkt in der Galerie von den Ketten herab, wenn jemand einen Flaschenzug kappt, schreit und versucht, eine hier geschmiedete Waffe mitzunehmen.
- **Echo von Azhur Vey:** Im Herzen des Ofens ist der Meisterschmied nur noch eine Holzkohlesilhouette, von Glutadern durchzogen. Er verhandelt zuerst. Er verspricht Macht, Antworten oder vollkommenen Stahl jedem, der ihm einen Namen, eine Erinnerung oder eine Seele anbietet.

Shadowdark-Kreaturen

- **Eisenarbeiter:** AC 13, HP 8, MV nah, ATK Hammerchen +2 (1d6). Special: genietete Hülle, reduziert nichtmagischen Hiebschaden um 1; wenn zwei Arbeiter dasselbe Ziel in derselben Runde treffen, muss das Ziel einen DC 11 STR-Wurf bestehen oder zu Boden gehen.
- **Schlackenegel:** AC 12, HP 5, MV nah schwimmend, ATK Biss +3 (1d4). Special: bei einem Treffer erleidet das Ziel zu Beginn seines nächsten Zuges zusätzlich 1 Feuerschaden; eine Fackel oder klares Wasser vertreibt sie.
- **Genieteter Wächter:** AC 15, HP 18, MV nah, ATK Kettenkeule +4 (1d8) oder Hakenwurf +3 (1d6). Special: Runenmagnet, einmal pro Kampf zieht er eine gehaltene Metallwaffe aus naher Distanz zu sich; der Träger muss einen DC 13 STR-Wurf bestehen oder die Waffe fallen lassen.
- **Echo von Azhur Vey:** AC 14, HP 22, MV nah schwebend, ATK Gluthände +4 (1d6) oder Schmiedebefehl +4. Special: Schmiedebefehl, statt Schaden zu verursachen belebt Azhur eine träge Metallwaffe oder ein Werkzeug in naher Distanz, damit es sofort mit +3 (1d6) angreift; wird der heilige Stempel im Ofen zerbrochen, erleidet Azhur 1d8 Schaden und verliert diese Fähigkeit für 1d4 Runden.

NSC und Wesenheiten

- **Nyra, letzte Lehrtochter:** Sie erscheint zuerst als Spiegelbild in poliertem Metall, dann als verkohlte junge Frau im verbrannten Lederwams. Motivation: die gefangenen Seelen befreien, ohne Azhur einen neuen Träger wählen zu lassen. Geheimnis: Sie war es, die vor ihrem Tod die Siegelklinge stahl, in der Hoffnung, die Schmiede für immer zu verdammen.
- **Boren der Verirrte:** schwer verletzter Plünderer, der sich unter einer Werkbank in der Halle der kalten Ambosse versteckt. Motivation: lebend mit seinem Anteil hinauskommen. Geheimnis: Er verkaufte die Siegelklinge an einen Hehler im Dorf, doch die Waffe lief in der Nacht von selbst fort und kehrte zum Herzen des Ofens zurück.

Falle und Hindernis

- **Der Fallhammer der Zentralwerkstatt:** Eine verborgene Druckplatte vor dem Altarboss löst einen schweren hängenden Hammer aus. DC 13 DEX-Wurf, um ihm auszuweichen; bei Misslingen: 2d6 Schaden und das Ziel wird unter Ketten eingeklemmt, bis ein DC 12 STR-Wurf gelingt. Der Mechanismus kann mit einer Eisenstange blockiert, aus der Distanz ausgelöst oder gegen den genieteten Wächter eingesetzt werden.
- **Die Härtewahl:** Um das Herz des Ofens zu löschen, ohne es zu sprengen, müssen die SC Öl, schwarzes Salz und Abschreckwasser in die Glut gießen, während sie eine freiwillig dargebrachte Klinge auf das leere Gestell legen. Ohne diese Reihenfolge löst jeder brutale Zerstörungsversuch eine Welle aus: Alle im Raum erleiden 1d8 Schaden und jede gewöhnliche Metallwaffe wird für 24 Stunden instabil.

Schatz

- **Siegelklinge der treuen Aschen:** magisches Langschwert. Solange sie gezogen ist, kann ihr Träger Konstrukte, Geheintüren und metallgebundene Verzauberungen in naher Distanz spüren. Einmal pro Tag kann sie bei einem erfolgreichen Treffer wahlweise +1d6 Feuer- oder Nekroseschaden verursachen. Fluch: An jedem Morgen, nachdem sie am Vortag Blut vergossen hat, muss ein DC 12 WIS-Wurf gelingen, sonst hört der Träger den ganzen Tag die gedämpften Flehen der gebundenen Seelen und erleidet Nachteil auf den nächsten Konzentrationswurf oder Zauberswurf im Zusammenhang mit Stille.
- **Wandkästchen:** 22 GM, 3 Rauchachate im Wert von je 10 GM, Filtermaske mit Vorteil auf den nächsten Wurf gegen Rauch, Dämpfe oder Schmiedestaub.
- **Azhurs Meisterwerkzeuge:** gemeinsam 90 GM wert, wenn sie an einen Waffenschmied oder Okkultisten verkauft werden; wenn sie geweiht und eingeschmolzen werden, endet der verbleibende geringe Einfluss der Schmiede auf das Dorf.

Enden, Fortsetzung und Credits

Mögliche Enden

- Ende kalter Asche: Die SC vollziehen die richtige Härtefolge, zerbrechen Azhurs Stempel und lassen Nyra die Seelen in die Stille führen. Die Konstrukte brechen zusammen. Die Region ist gerettet, doch hier geschmiedete Waffen werden von Sammlern und Kulturen begehrt.
- Ende gefangener Glut: Die SC nehmen die Siegelklinge an sich oder schließen mit Azhurs Echo einen Pakt, um die Schmiede als geistiges Brandmal in sich zu tragen. Der Ofen schweigt eine Zeit lang, doch jede seltene Waffe, der sie später begegnen, könnte ihren Geruch erkennen und versuchen, ihnen zu dienen oder sie zu besitzen.

Aufhänger für die Fortsetzung

- Der Hehler, der die Siegelklinge zuerst kaufte, war nur ein Mittelsmann einer Bruderschaft okkulter Duellisten, die beseelte Waffen sammelt.
- In der erkalteten Schlacke des Herzens des Ofens erscheint eine unvollständige Karte zu einer zweiten Anlage: einem liturgischen Arsenal, in dem weitere Seelen in Kriegsrüstungen eingefasst wurden.

ORC-Lizenz und Kompatibilität

- Kompatibel mit Shadowdark.
- Unabhängiges Drittanbieterprodukt für Shadowdark RPG ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library.
- Dieses Szenario wird für die MythCore-Reihe in einem ORC-kompatiblen Publikationsrahmen veröffentlicht; den endgültigen Rechtshinweis an PDF-Layout und Vertriebsanforderungen der Reihe anpassen.

Credits

- Design und Text: AITTIA Studio
- Reihenleitung: 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.