

Aufhänger, Hintergrund und Gerüchte

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Die Gräber des blitzerschlagenen Königs

Shadowdark RPG · Stufe 1-3 · 2-3 Stunden · Deutsch

Ein verfluchter König hütet noch immer den Blitz, der sein Reich töten sollte.

Jeden Sommer stellen die Leute von Talsicht einen Krug Milch an den Fuß der neun Menhire, um die Erinnerung an den blitzerschlagenen König zu besänftigen, einen sagenhaften Herrscher, den die Priester angeblich als Strafe göttlichen Zorns traf, weil er das Feuer des Himmels stehlen wollte. In dieser Nacht kam das Gewitter zu früh. Drei königliche Steinplatten barsten in demselben Donnerschlag, und zwischen den Steinen wandern bereits bleiche Gestalten.

Die SC können vom Dorf angeworben worden sein, von der Aussicht auf königliche Reliquien angelockt werden oder einem persönlicheren Zeichen folgen: einem Traum von einer zerbrochenen Krone, einer Brandspur auf einer Waffe, einem verschwundenen Verwandten, der zum Hügel hinaufstieg. An der Oberfläche glaubt jeder an ein Strafgrab. In den Krypten wartet die Wahrheit noch immer unter einem Eid.

- Empfohlene Stufe: 1-3
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 2-3 Stunden
- Ton: verfluchtes Grab, heiliges Gewitter, Old-School-Spannung und tragische Enthüllung
- Spielversprechen: sechs klare Räume, lesbare Fallen, mögliche Verhandlung und ein Finale mit schweren Folgen

Sofortige Aufhänger

Wähle oder würfle 1d4.

1. Der Vogt verspricht 90 GM jedem, der die Gräber wieder verschließt, bevor das Gewitter "noch jemanden holt".
2. Eine Schäferin schwört, sie habe ihren Bruder, der seit einem Jahr tot ist, mit einer Lanze aus Licht zum Hügel gehen sehen.
3. Ein SC erkennt das Wappen des Königs auf einem alten Familienmedaillon, dem man Glück gegen Stürme nachsagt.
4. Ein Einsiedler fleht die SC an, die Königskrone auf keinen Fall zu zerbrechen, erklärt aber nicht warum.

Gerüchte aus Talsicht

- Der König wurde mit einer Krone aus massivem Gold bestattet, reich genug, um einen Krieg zu bezahlen. Falsch.

- Der Blitz folgt Klingen, Rüstungen und allem, was in den Gräbern metallisch glänzt. Wahr.

- Die drei sichtbaren Gräber sind nur Lockgräber um eine ältere Kammer herum. Wahr.

Erkundungsdruck

Immer wenn die SC 30 Minuten verlieren, lange rasten oder großen Lärm verursachen, steigt das Gewitter um eine Stufe.

- Stufe 1: Ozongeruch zieht durch die Hallen; die Wächter werden unruhig.
- Stufe 2: Die nächste ungeschützte Fackel verliert 10 Minuten Brenndauer.
- Stufe 3: Die Schlusskammer öffnet sich von selbst; der blitzerschlagene König erwacht bewaffnet.
- Stufe 4: Wenn das Siegel in diesem Stadium gebrochen wird, bricht der Blitz aus und trifft das Tal vor Morgengrauen.

Karte und Räume

Textkarte

- 1. Vorhalle der gespaltenen Stelen -> 2. Falsche Krypta des Hundekönigs und 3. Galerie der Kupferstangen
- 2. Falsche Krypta des Hundekönigs -> 4. Beinhaus der Eidträger
- 3. Galerie der Kupferstangen -> 5. Halle der drei Steinplatten
- 4. Beinhaus der Eidträger -> 5. Halle der drei Steinplatten durch einen schmalen Dienstgang
- 5. Halle der drei Steinplatten -> 6. Kammer des blitzerschlagenen Königs

1. Vorhalle der gespaltenen Stelen

Kalter Wind, Regenwasser in den Fugen, drei Stelen mit demselben Symbol einer geborstenen Krone. Jedes Licht nimmt hier einen bläulichen Ton an.

- Durchsuchen: 11 GM in einer zerbrochenen Urne, ein intaktes geteertes Seil und frische Spuren beschlagener Stiefel.
- Hinweis: Die Stelen erzählen drei widersprüchliche Fassungen vom Tod des Königs; keine erwähnt göttliche Strafe, nur einen "unter offenem Himmel geleisteten Eid".

2. Falsche Krypta des Hundekönigs

Ein gewaltiger Sarkophag in Hundegestalt bewacht falschen Schmuck und ein Skelett mit einer vergoldeten Bleikrone.

- Lesbare Falle: Nimmt jemand die falsche Krone, ohne den Deckel zu verkeilen, schießen Kupferspeere hervor. DC 12 DEX-Wurf; bei Misslingen: 1d6 DMG.
- Beute: 26 GM, zwei Bronzeringe im Wert von je 8 GM und eine Tafel mit der Aufschrift, dass "die wahre Kammer hinter den Trägern des Eides ruht".

3. Galerie der Kupferstangen

Ein Gang voller Metallstangen hängt von der Decke bis zum Boden. Schon die kleinste Berührung lässt sie wie trockene Glocken klingen.

- Wer in Metallrüstung oder mit einer langen Waffe unvorsichtig hindurchgeht, löst einen Lichtbogen aus: 1d4 DMG an die Kreatur mit dem meisten Metall am Leib.
- Lösung: Die Stangen in Stoff wickeln, flach darunter hindurchkriechen oder sie mit dem geteerten Seil festbinden.
- Geheimnis: Hinter einer geschwärzten Platte verbirgt sich eine Nische mit 1 Fläschchen heiligem Öl und einem Bernsteinsplitter im Wert von 20 GM.

4. Beinhaus der Eidträger

Nischen voller Knochen, die mit Kupferdraht umwickelt sind, umringen einen steinernen Sitz. Hier wandelt die Bernsteinvestalin, ein blasser Geist mit verbranntem Gesicht.

- Erweisen die SC Respekt, offenbart sie die Wahrheit: Der König wurde nicht bestraft, sondern nahm den Blitz freiwillig auf sich, um ihn in seiner Siegelkrone einzusperren.

- Sie weiß, wie das Szenario enden kann: die Krone wieder aufsetzen und den alten Eid sprechen, oder die Ladung in ein vorbereitetes Gefäß leiten.

- Wer die Knochen entweilt oder offen lügt, macht sie feindselig.

5. Halle der drei Steinplatten

Drei nackte Grabsteine bedecken den Boden. Jeder trägt eine Rune: König, Himmel, Schlüssel.

- Wer die falsche Kombination betritt, verschließt den Ausgang und ruft 1d3 Kupferwächter.
- Hinweis: Im Beinhaus blicken drei Schädel zu den Runen Himmel, König, Schlüssel.
- Richtige Reihenfolge: Himmel -> König -> Schlüssel. Die mittlere Platte sinkt herab und öffnet die Schlusskammer.

6. Kammer des blitzerschlagenen Königs

Runder Saal, eine zerbrochene Krone hängt an Kupferketten über einem Thron aus Basalt. Darauf sitzt der ausgetrocknete König, von einer Ader weißen Lichts durchzogen, die im Takt des Donners pulsiert.

- Jede ungeschützte Fackel verliert hier nach jeder Kampfunde oder jedem großen Lichtzauber 10 Minuten Brenndauer.
- Betreten die SC den Raum ohne helles Licht, spricht der König zuerst. Er bittet darum, nur dann getötet zu werden, wenn jemand seine Last übernimmt.
- Sichtbare Beute: Sturmszepter, Königssiegel, drei schwarze Bernsteine. Der wahre Preis ist die letzte Entscheidung.

NSC, Kreaturen und Schätze

Begegnungen und Absichten

- Kupferwächter: uralte Wachen, die an die Stangen der Galerie gebunden sind. Sie drängen Eindringlinge zurück, greifen aber niemanden an, der mit Bleikrone und gesenkter Waffe voranschreitet.
- Bernsteinvestalin: die letzte treue Dienerin. Sie will lieber das Tal retten als den König selbst.
- Der blitzerschlagene König: weder Dämon noch makelloser Held. Er ist erschöpft, nur in kurzen Blitzen klar bei Verstand, und will, dass seine Qual endet, ohne Unschuldige zu verdammen.

Shadowdark-Kreaturen

- Kupferwächter: AC 13, HP 7, ATK Blitzspeer +2, DMG 1d6, Spezial: Bei einer natürlichen 18+ oder wenn das Ziel Metallrüstung trägt, verursacht der Angriff zusätzlich 1 Blitz-DMG und lässt eine Lichtquelle in naher Distanz flackern.
- Bernsteinvestalin: AC 12, HP 9, ATK Ascheberührung +2, DMG 1d4, Spezial: greift nie zuerst an; wird sie besänftigt, segnet sie eine Fackel oder Laterne, die beim nächsten Gewittereffekt keine Brenndauer verliert und den ersten in der Schlusskammer freigesetzten Lichtbogen absorbieren kann.
- Blitzerschlagener König: AC 15, HP 22, ATK Königsklinge +4, DMG 1d8, Spezial: Am Ende jeder Runde trifft ein Lichtbogen die nächste metallische Kreatur für 1d4 DMG; das Zeigen der Siegelkrone oder das Sprechen des alten Eides setzt seine Angriffe für 1 Runde aus.

Der alte Eid

"Möge die Krone den Blitz tragen, möge das Reich das Gedenken tragen, möge kein Unschuldiger meine Schuld bezahlen."

Wird dieser Eid vor dem König mit der Siegelkrone oder in Gegenwart der Vestalin gesprochen, ermöglicht er Verhandlungen, das Wiederherstellen des Siegels oder die Übertragung der Ladung in ein Gefäß ohne vollen Kampf.

Schätze

- Zersprungene Siegelkrone: eine Reliquie in drei Segmenten. Einmal pro Tag kann ihr Träger eine Quelle von Blitz- oder Donner-DMG ignorieren, die ihn treffen würde. Rohwert: 90 GM, aber ihr Verkauf lockt rasch Kulte und Gelehrte an.
- Sturmszepter: königlicher Stab. Einmal pro Tag kann er einen kurzen Funken erzeugen, der eine Fackel, einen Kohlenkorb oder eine Laterne in naher Distanz sofort entzündet, oder bei einem erfolgreichen Angriff +1d4 Blitz-DMG verursachen.
- Schwarze Bernsteine: 3 Steine im Wert von je 15 GM.
- Siegel von Talsicht: königlicher Ring im Wert von 25 GM oder ein dauerhafter Gefallen des Vogts, wenn er zurückgegeben wird.

Ausgang, Komplikationen und mögliche Fortsetzung

Mögliche Enden

- **Wiederversiegelung:** Die SC setzen die Siegelkrone wieder ein und sprechen den Eid erneut. Der König kehrt auf seinen Thron zurück, reglos, aber für einige weitere Jahre besänftigt. Talsicht ist gerettet, und die Vestalin überreicht das Sturmszepter.
- **Barmherzige Erlösung:** Die SC nutzen die Vestalin, die Krone oder ein Kupfergefäß, um die Ladung umzuleiten, und erschlagen dann den König oder helfen ihm, sich aufzulösen. Der Hügel wird die ganze Nacht lang vom Blitz getroffen, doch der Fluch endet.
- **Wahnsinniger Diebstahl:** Die SC nehmen die Krone an sich und fliehen. Der König bricht zusammen, doch der Blitz folgt ihnen hinaus wie eine lebendige Schuld. Ab dem nächsten Abschnitt der Kampagne wird jemand hinter dieser Reliquie her sein.
- **Schreckliche Nachfolge:** Ein SC erklärt sich bereit, den Blitz zu übernehmen, um dem König endlich den Tod zu gewähren. Er erhält sofort 1 luck token. Solange er diese Last trägt, sprechen seine Träume mit der Stimme des Donners.

Komplikationen beim Herauskommen

Würfle oder wähle 1d4.

1. Der Vogt will die Krone, um seine Herrschaft zu legitimieren.
2. Ein Menhir öffnet sich und offenbart eine zweite, tiefere Grabkammer, die in keiner Chronik verzeichnet ist.
3. Das Gewitter hat 1d4 Tote des Hügels wiedererweckt, bevor es weiterzog.
4. Der SC mit dem meisten Metall an sich trägt nun eine weiße blitzförmige Narbe.

Mögliche Fortsetzung

- Das Königssiegel erwähnt "die Gräber des Westens", ein Hinweis darauf, dass ein anderer Herrscher eine zweite Himmelsmacht unter einem weiteren Hügel eingeschlossen hat.
- Ein Orden sammelnder Mönche erfährt, dass der Blitz den Hüter gewechselt hat, und nimmt die Jagd auf.

Für die SL

- **Zentraler Twist:** Die Legende vom gotteslästerlichen König ist eine fromme Lüge. Er opferte sich, um einen göttlichen Blitz einzusperren, der für das Tal bestimmt war.
- Bei unerfahrenen Spielern die Wahrheit schrittweise streuen: widersprüchliche Stelen, die Tafel aus dem falschen Grab, die Enthüllung der Vestalin und dann die Worte des Königs.
- **Fackeln:** Immer wieder daran erinnern, dass Licht zählt. In Raum 3 und 6 frisst das Gewitter Zeit und drängt zum schnellen Handeln.
- **Luck tokens:** Verleihe 1 luck token an einen SC, der dem König sein Wort hält und dafür Schatz, taktischen Vorteil oder einen leichteren Ausweg opfert.

- Wenn die Gruppe einfach nur "den Boss töten" will, lass sie das tun, aber zeige klar, dass ein gebrochenes Siegel ohne Vorsicht eine lokale Katastrophe freisetzt.

Kompatibilität und Lizenz

- Kompatibel mit Shadowdark.
- Unabhängiges Drittanbieterprodukt für Shadowdark RPG ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library.
- MythCore-Veröffentlichung für die Flash-Shadowdark-Reihe, PWYW-Format mit 1 € Preisempfehlung.

Creators

- Design und Text: MythCore
- Redaktionelle Linie: Flash Shadowdark Szenarien
- Ausgangsedition: FR-Version für Übersetzung und PDF-Erzeugung

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.