

Aufhanger und Kontext



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Der Brunnen der Toten Stimmen

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

Die Toten sagen die Wahrheit. Was sie nachahmt, will mehr.

Valbreche ist ein Steindorf am Ende eines Handelswegs, zwischen kaltem Torf und kranken Obstwiesen. Im Zentrum des Carroi hat ein alter Brunnen, der seit neunzehn Jahren versiegelt war, wieder zu sprechen begonnen. Nicht mit vagen Stöhnen, sondern mit den genauen Stimmen der Dorftoten. Man erkennt die alte Mullerin, den ertrunkenen Wächter, das Kind, das von der Klippe fiel. Alle murmeln leise, peinlich genaue und oft beschamende Sätze.

Seit drei Nächten schläft niemand mehr bei offener Tur. Hunde weichen vor dem Carroi zurück. In der Dämmerung drängen sich die Familien der Toten um den Brunnenrand, in der Hoffnung auf eine Entschuldigung, einen Namen, eine letzte Wahrheit. Der Bürgermeister will, dass alles endet, bevor das Dorf auseinanderreißt. Die alte Huterin des Brunnens will, dass endlich jemand hinabsteigt. Etwas dort unten mochte lieber, dass alle weiter zuhören.

- 4. Ein SC erkennt eine unmögliche Stimme: die eines Toten, der nicht aus Valbreche stammt und trotzdem aus dem Brunnen zu ihm spricht.

- Empfohlene Stufe: 1-3
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 2-3 Stunden
- Ton: vertraute Geister, örtliche Schuld, schwarzes Wasser, intimer Horror
- Spielversprechen: Untersuchung in einem abgeschlossenen Dorf, kurzer gefährlicher Abstieg, Wahrheiten mit Preis, moralisch schmutziges Finale

Was die Dorfbewohner erzählen

- Die Stimme des toten Tomas sagte öffentlich: "Bürgermeister, dein Vater hat mir vor dem Sturz die Hände gebunden."
- Die tote Elvine ruft jede Nacht Bastien den Topfer bei seinem Kosenamen, erst zärtlich, dann zornig.
- Der Brunnen sprach zum ersten Mal genau in der Stunde, in der seine Öffnung vor neunzehn Jahren zugemauert worden war.
- Jedes Geheimnis, das am Brunnenrand gestanden wird, macht das Flüstern für eine Stunde klarer.

Sofortige Aufhanger

Wahle oder würfle 1d4.

1. Bürgermeister Odran Veys verspricht den SC 80 GM, wenn sie den Brunnen vor Morgengrauen zum Schweigen bringen und jeden Skandal verhindern.
2. Yselle die Huterin steckt den SC einen Beutel mit grauem Salz zu und flüstert: "Glaubt nicht der ersten Stimme, die euch beim Namen ruft."
3. Bastien Craye der Topfer bittet darum, vor Einbruch der Nacht gefesselt zu werden; sein Mund spricht mit der Stimme seiner toten Frau, sobald er fließendes Wasser hört.

Der Brunnen und seine Mechaniken

Wahrheit des Ortes

Vor neunzehn Jahren, in einer Hungerzeit, beschuldigte die Heilerin Meriane von den Binsen den Vater des Bürgermeisters und zwei Honoratioren, Tomas den Wachter sterben gelassen zu haben, um einen Kornschmuggel zu verbergen. Das Dorf, ohnehin schon kurz vor dem Aufruhr, nannte sie eine Hexe. Man band ihr die Handgelenke und warf ihren Körper zusammen mit den Knochen mehrerer armer Toter in den Brunnen, die man nicht in geweihter Erde bestatten wollte. Yselle sah alles mit an und half später dabei, den Brunnen zu verschliessen, weil sie glaubte, er halte vor allem die Scham der Lebenden fest.

Meriane ist wirklich dort, aber sie ist nicht allein. Das schwarze Wasser, die namenlosen Knochen, die letzten Worte und die aufgeschichteten Lugen haben die Lauscherin der Tiefe geformt, eine Gegenwart, die sich die Stimmen der Toten leiht, um noch mehr Gestandnisse zu gewinnen. Je mehr Wahres das Dorf am Brunnen ausspricht, desto mehr lernt das Wesen, wie ein Mensch zu denken.

Regel für psychischen Druck

Jedes Mal, wenn ein SC eine volle Runde am Brunnenrand verbringt, in den Schacht hinabsteigt oder einem persönlichen Flüstern freiwillig lauscht, muss er einen DC 11 WIS-Wurf bestehen.

- Erfolg: Er behält seine Klarheit und darf der nächsten Stimme eine kurze Frage stellen.
- Misserfolg: Er erhält 1 Echomal.
- Bei 2 Echomalen: Der SC platzt in seinem ersten angespannten Gespräch mit einem NSC mit einer peinlichen Wahrheit heraus.
- Bei 3 Echomalen: In der nächsten Nacht schläft seine Stimme nicht mehr in seinem Mund; Nahestehende hören ihn jemand Unsichtbarem antworten.
- Ein freiwilliges, aufrichtiges Gestandnis am Brunnenrand entfernt 1 Echomal, nährt die Lauscherin aber trotzdem.

In den Brunnen hinabsteigen

Der Steindeckel steht bereits einen Spalt offen. Ein neues Seil hält nicht lange; die Feuchtigkeit macht es in wenigen Minuten glitschig.

- Vorsichtiger Abstieg: DC 12 DEX-Wurf, wenn die SC ein Seil oder die alten Griffstellen nutzen. Bei Misserfolg Sturz für 1d6 Schaden und lauter Lärm.
- Lampe und Fackel: Jedes Licht, das unten in der Hand getragen wird, lockt zuerst eine bestimmte Stimme aus der Vergangenheit an und dann die Lauscherin, wenn die SC zu lange bleiben.
- Graues Salz, Weihwasser oder ein aufrichtiges Gebet: Ein passender Einsatz gibt Vorteil auf den nächsten DC 11 WIS-Wurf gegen das Flüstern.

Bereiche des Brunnens

1. Rand des Carroi

Kalter Stein, schwarzes Moos, ein zerbrochener Eimer hängt halb hochgezogen da, als hätte ihn jemand mitten in der Bewegung losgelassen. Darin liegen ein menschlicher Zahn und ein verrottetes Band.

- Wer die Steine untersucht, entdeckt Rillen von Eisennägeln, die erst vor kurzem herausgerissen wurden.
- Das offizielle Siegel des Bürgermeisters ist in eine der Verschlussplatten geritzt.

- Eine sanfte Stimme kann einen SC zu weit über den Rand locken; DC 11 DEX-Wurf oder er lässt fallen, was er in der Hand hatte.

2. Schacht der vermoderten Seile

Der Schacht sinkt in eine Kellerfeuchte hinab. In den Stein gehauene Grabnischen enthalten Knochensplitter, Eimerringe und alte verschnurte Stoffe.

- Vorsichtige Suche: 18 GM, ein Kupferrosenkranz und die zusammengebundenen Handgelenkknochen Merianes in einer niedrigen Nische.
- Nimmt jemand die Knochen an sich, ohne sie laut zu benennen, rollt ein Grollen durch das Wasser weiter unten, und alle müssen sofort einen DC 11 WIS-Wurf ablegen.
- Ein loser Stein verbirgt das Register der ausgelassenen Toten: Tomas, Meriane, drei namenlose Sauglinge und zwei Alte, die ohne Glocke bestattet wurden.

3. Becken der ertrunkenen Namen

Der Grund weitet sich zu einer runden Kammer, schwarzes Wasser bis zu den Knien, die Wand voller Einkerbungen, in denen Namen so oft wiederholt wurden, bis der Stein zerritzt ist. In der Mitte treibt eine Masse aus Haaren, Algen und halb geformten Gesichtern: die Lauscherin der Tiefe. Hinter ihr steckt Merianes Umriss zwischen zwei Wurzeln eingesturzten Mauerwerks fest.

- Wer zuerst mit Meriane spricht, erfährt die ganze Wahrheit: Sie will nur, dass ihre Knochen heraufgeholt, benannt und ausserhalb des Brunnens beerdigt werden.
- Kampf im Wasser verlangt nach jedem Nahkampfangriff einen DC 10 DEX-Wurf; bei Misserfolg Sturz, nasse Fackel oder verlorene Waffe bis zur nächsten Runde.
- Um den Ort ohne Kampf zu beruhigen, braucht es 3 Handlungen: Meriane benennen, ihre Knochen aus dem Schacht holen und den Bürgermeister oder einen anderen Schuldigen öffentlich zum Gestandnis zwingen.

NSC, Kreaturen und Gegenstände

Zentrale NSC

- Odran Veys, Bürgermeister von Valbreche: gut gekleidet, erschöpft, nur so lange bestimmt, wie die Menge ihn beobachtet. Motivation: den Skandal ersticken, bevor das Dorf seine Familie beschuldigt. Geheimnis: Vor drei Tagen fand er die alten Eisennagel wieder und versuchte allein, das Siegel zu verstärken, was den Brunnen aufweckte.
- Yselle die Huterin des Brunnens: magere alte Frau, auf einem Ohr fast taub, vom Eisen geschwarzte Finger. Motivation: den vergessenen Toten endlich ihre richtigen Namen geben. Geheimnis: Sie hat das alte Register behalten und weiss, dass Meriane nicht unschuldig an jeder Magie war, wohl aber nicht an dem Mord, den man ihr anhangte.
- Bastien Craye, besessener Dorfbewohner: breitschultriger Topfer, von Ton aufgerissene Hände, beim Einbruch der Dämmerung abwesender Blick. Motivation: seine Tochter schützen und seine Frau Elvine noch ein einziges Mal hören. Geheimnis: Er hat der Stimme aus dem Brunnen bereits versprochen, "den Weg zu öffnen", wenn sie ihm einen echten Abschied schenkt.
- Meriane von den Binsen, geisterhafte Gegenwart: Gestalt einer ertrunkenen Frau, gebundene Handgelenke, ruhige Stimme, wenn man sie beim Namen nennt. Motivation: Bestätigung und Wahrheit erlangen. Geheimnis: Wenn die SC lügen, um den Bürgermeister zu schützen, schweigt sie und überlässt der Lauscherin das Verhandeln.

Shadowdark-Kreaturen

- Bastien Craye, besessener Sprecher: AC 12, HP 10, MV nah, STR 14, DEX 10, CON 13, INT 8, WIS 9, CHA 7, ATK Topferhammer +3 (1d6), Morale 7. Geliebte Stimme: In Runde 1 muss eine nahe Kreatur einen DC 11 WIS-Wurf schaffen oder bis zum Ende ihres nächsten Zuges zögernd bleiben und kann Bastien nicht angreifen. Nichttödlicher Schaden oder eine Erinnerung an Elvine verschafft ihm sofort einen weiteren DC 11 WIS-Wurf, um die Kontrolle zurückzugewinnen.
- Die Lauscherin der Tiefe: AC 14, HP 22, MV nah, schwimmt nah, STR 13, DEX 14, CON 16, INT 11, WIS 15, CHA 16, ATK Algenhände +4 (1d6) oder Stimmensiphon +4 (1d8), Morale 10. Stimmensiphon: Bei einem Treffer muss das Ziel einen DC 12 WIS-Wurf schaffen oder 1 zusätzliches Echomal erhalten. Gestohlener Chor: Einmal pro Runde kann die Lauscherin mit der Stimme eines geliebten Toten sprechen; eine nahe Kreatur muss einen DC 13 WIS-Wurf schaffen oder kann sie in dieser Runde nicht angreifen. Von Wahrheiten genährt: Jedes aufrichtige Geständnis in ihrer Gegenwart heilt sie um 3 HP bis zu ihrem Maximum.

Magische Gegenstände

- Eimer der Letzten Namen: alter, mit Kupfer gebänderter Eimer, aussen trocken und innen immer feucht. Einmal pro Tag kann er in einen Brunnen, ein Grab oder eine Totenziesterne hinabgelassen werden, um die Antwort eines Toten auf genau eine Frage zu hören. Beim nächsten Sonnenaufgang muss sein Träger einen DC 11 WIS-Wurf schaffen oder ein gehütetes Geheimnis laut preisgeben.
- Yselles Wacht nagel: grosser geschwarzter Eisennagel. In eine Schwelle, ein Sargbrett oder den Brunnenrand getrieben, hindert er einen Geist, eine Besessenheit oder eine übernatürliche Stimme daran, diese Grenze bis zum nächsten Sonnenuntergang zu überqueren. Wird er herausgezogen, holt sein Träger für 1 Runde das letzte Wort der nächsten Leiche.

Schatz und Belohnung

- Der Bürgermeister zahlt die versprochenen 80 GM nur, wenn der Brunnen aufhört zu sprechen oder jemand offiziell als verantwortlich benannt wird.

- Das Register der ausgelassenen Toten ist wenig Gold wert, aber viel Einfluss: Jeder Verwandte der sechs vergessenen Namen schuldet den SC einen schweren Gefallen, wenn er die Seite erhält.

Hohepunkt, Enden und Stimmungstabelle

Die Schlusszene leiten

Das beste Ende verlangt nicht nur, die Lauscherin zu besiegen. Es geht darum, welchen Preis das Dorf für die Wahrheit zu zahlen bereit ist.

Wenn die SC zuerst kämpfen, versucht die Lauscherin, sie mit intimen Stimmen voneinander zu trennen. Sie korrumpiert lieber einen Lebenden, der für sie weiter holt, als schnell zu toten.

Wenn die SC verhandeln, bietet sie immer dasselbe an: einen Namen für einen anderen Namen, ein Geheimnis für Schweigen, eine Gegenwart in der Tiefe für Frieden an der Oberfläche.

Mögliche Enden

- **Befreiung:** Die SC holen Merianes Knochen herauf, benennen sie vor dem Dorf und zwingen Odran oder einen anderen Schuldigen zum Geständnis. Meriane vergeht endlich. Die Lauscherin bricht zu schmutzigem Wasser und totem Haar zusammen. Valbreche bleibt gezeichnet, aber der Brunnen verstummt.
- **Verderbnis:** Die SC bieten der Lauscherin einen neuen Pakt. Im Tausch gegen ein schwerwiegendes Geheimnis, einen ausgelieferten Unschuldigen oder sogar das Register selbst stellt das Wesen sein Flüstern für einige Monate ein. Ein SC kann den Eimer der Letzten Namen kampfflos gewinnen, doch von nun an mischt sich seine eigene Stimme mitunter unter die Stimmen des Brunnens.
- **Opfer:** Bastien, Odran, Yselle oder sogar ein SC willigt ein, als "Wächter der Tiefe" zurückzubleiben, mit Kette am Handgelenk oder Nagel im Stein, um die Lauscherin durch endlose Wache zu binden. Das Dorf ist sofort gerettet, doch die Mundung des Brunnens heilt nie ganz.
- **Schmutzige Flucht:** Die SC toten Bastien, belügen die Menge oder fliehen mit den Gegenständen, ohne sich um Meriane zu kümmern. Der Brunnen schweigt nur für eine Nacht und beginnt dann wieder mit einer neuen Stimme: der eines Dorfbewohners, der noch lebt.

1d6-Tabelle - Flüstern am Brunnenrand

1. "Ich bin nicht gefallen. Man hat mich unter Wasser gehalten."
2. "Der Bürgermeister kennt deinen Namen bereits."
3. "Sag die Wahrheit, und ich gebe dir meine zurück."
4. "Sie ist noch immer da, mit gebundenen Handgelenken, unter deinen Stiefeln."
5. "Sieh nicht ins Wasser, wenn es dich erkennt."
6. "Das ist nicht dein Toter, der zu dir spricht. Noch nicht."

Hilfe für die SL

- Spiele das Dorf nicht als wahnsinnigen Mob, sondern als erschöpfte Gemeinschaft, die eine stabile Lüge lieber hinnimmt als eine Wahrheit, die Häuser zerbricht.
- Lass die Stimmen wahre Dinge sagen; der Zweifel soll aus der Absicht der Sprecherin entstehen, nicht aus dem nackten Inhalt.
- Wenn die Gruppe vorsichtig oder schwach ist, lass Meriane noch einen zusätzlichen Hinweis geben, bevor die Lauscherin angreift.
- Wenn die SC die ganze Sache unter der Erde halten wollen, zeige den moralischen Preis klar: Der Brunnen bewahrt Erinnerung, selbst wenn die Lebenden schweigen.

Kompatibilität und ORC-Lizenz

- Kompatibel mit Shadowdark.
- Unabhängiges Drittprodukt für Shadowdark RPG ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library.
- MythCore-Veröffentlichung, monatliches GRATIS-Szenario innerhalb einer ORC-kompatiblen Reihe.

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.