

Seite 1 - Cover, Haken und Parameter



SCÉNARIO ÉTENDU

SHADOWDARK

PWYW

Grabmal des Stillen Auges — Erweiterte Ausgabe

Shadowdark RPG · Stufe 1-3 · 4-6 Stunden · Deutsch

Ein Grab, das gebaut wurde, um Prophezeiungen zum Schweigen zu bringen, beginnt wieder, auf die Lebenden zu hören.

DAS GRAB DES STILLEN AUGES - Erweiterte Ausgabe

Aschennebel ist nur ein Moordörfchen, zu arm, um verteidigt zu werden, zu alt, um unschuldig zu sein. Wir leben dort zwischen kalten Torfmooren, gespaltenen Steinhäufen und Höhenwegen, wo die Gehekten manchmal den Zweig wechseln, wenn niemand hinschaut. Über dem Dorf schläft ein Hügel, der älter ist als die Häuser, älter sogar als die Geschichten, die ihn erklären sollen.

In dieser Nacht verstummten die Glocken mitten im Läuten. Die Hunde öffneten ihr Maul, ohne zu bellen. Neugeborene weinten lautlos. Dann teilte sich der alte Hügel entlang eines klaren Spalts, wie ein Augenlid aus Granit. Seitdem verstummt jedes in der Nähe des Hügels gesprochene Wort zu schnell und wird von etwas verschluckt, das bereits die Form menschlicher Stimmen erkennt.

Im Herzen des Grabes ruht das Stille Auge, eine Obsidiankugel, die in der Stirn eines versteinerten Orakels versiegelt ist. Die Wächter des letzten Atemzugs sperren ihn einst dort ein, um die Toten zu klar schlafen zu lassen und zu verhindern, dass bestimmte Visionen in die Welt zurückkehren. Eine moderne Bruderschaft blinder Auguren, angeführt von Bruder Galt, glaubt, dort die perfekte Offenbarung gefunden zu haben. Sie verstand nur die halbe Wahrheit: Das Auge reagiert, aber jede Reaktion speist den Wächter der Ruhe, eine Steinmacht, die Dörfer in stille Nekropolen verwandelt.

Sitzungseinstellungen

- System: Shadowdark RPG
- Spieler: 3-5
- Dauer: 4-6 Stunden
- Empfohlenes Level: 1-3
- Ton: Grabesklänge, angespannt, altmodisch, mit fortschreitender Entdeckung einer Bestattungswahrheit
- Versprechen: Erweiterter Mini-Dungeon, spielbares Dorf, übersichtlicher Countdown, mehrere Fraktionen und starkes moralisches Entscheidungsfinale

Inhaltswarnungen

- Leichen, Grabreliquien und korrupte Riten
- Leichte rituelle Verstümmelung im Augen- und Zungenbereich
- Community-Druck, mögliche Opferung von NPC oder PC
- Omen, übernatürliche Stille und immer noch bewusste Tote

Zusammenfassung des Konflikts

Die SC kommen in Aschennebel an, während eine Bruderschaft von Auguren in ein wieder geöffnetes Grab hinabsteigt, um das Stille Auge vor Tagesanbruch zu erwecken. Das Dorf möchte vor allem seine Stimme finden, geliebte Menschen retten oder die Reliquie entsprechend den Interessen aller nutzen. In der Tiefe streben die Toten des Ortes nicht nach einem Massaker: Sie wollen verhindern, dass ein altes Siegel als Prophezeiungsmaschine missbraucht wird. Der eigentliche Konflikt besteht also nicht nur darin, den Kerker zu überleben, sondern zu entscheiden, wer zu welchem Preis das Recht hat, über die Zukunft zu hören, und ob bestimmte Wahrheiten begraben bleiben sollen.

Seite 2 - Erweiterter Kontext, verborgene Wahrheit und die Uhr der Stille

Vor Aschennebel hieß das Moor noch Watchmen's Walk. Dort wurden Steinhäufen für die Toten errichtet, die nach ihrer Beerdigung weiter sprachen. Frühe Siedler entdeckten, dass tief in einigen Hügeln schwarze Steine Gebete „hörten“ und sie dann als grausame Omen erwiderten. Aus dieser Angst wurden die Last Breath Watchers geboren. Sie waren weder klassische Priester noch Nekromanten, sondern Grenzwächter: Sie begruben Stimmen, die zu genau waren.

Das Grab wurde rund um einen Freiwilligen, das Orakel Ithria der Neun Wachen, errichtet. Der frommen Version zufolge stimmte sie zu, sich bei lebendigem Leibe versteinern zu lassen, um das Auge bis zum Ende der Zeitalter in ihrem eigenen Schädel zu behalten. Den ehrlicheren Inschriften zufolge wusste sie vor allem, dass die Reliquie nicht in einer dauerhaften Kiste eingeschlossen werden konnte, solange ein menschlicher Geist weiterhin „mit ihr schaute“. Das Grab ist also keine einfache Truhe. Es handelt sich um eine komplette liturgische Maschine aus schwarzem Salz, auf Klang gestimmten Platten, echolosen Brunnen und durch einen Eid gebundenen Toten.

Versteckte Wahrheit für den GM

Das stille Auge verrät nicht die Zukunft. Er sammelt Möglichkeiten, indem er denen, die ihn befragen, Fragmente von Stimme, Erinnerung und Aufmerksamkeit stiehlt. Je häufiger Sie es verwenden, desto stiller wird die nahe Welt, im wahrsten Sinne des Wortes sprachlos, und desto mehr gewinnt der Wächter der Ruhe an Dichte. Die Wächter haben das verstanden. Bruder Galt glaubt, dass dies ein akzeptabler Preis ist, um eine endlich reine Prophezeiung zu erhalten.

Der Rest Keeper ist kein unabhängiger Dämon. Dies ist der funktionale Teil des Grabes, der mineralische Wille, der entsteht, wenn das Eindämmungssystem in Richtung Wahrsagung verdreht wird. Er beschützt die Stille wie andere Monster Schätze beschützen.

Was die Kräfte wollen

- Blinde Vorzeichen: Das Auge vor Tagesanbruch hören, selbst um den Preis eines Opfers und eines teilweisen Erwachens des Wächters.
- Die mit dem Hügel verbundenen Toten: Verhindern Sie, dass ihr Gefängnis in ein Orakel des Krieges, des Reichtums oder der Macht umgewandelt wird.
- Brumecendre: Rückkehr zu einem normalen Leben, Rettung der Vermissten und wenn möglich Umwandlung der Katastrophe in einen Vorteil.
- Die PCs: überleben, sich bereichern, Unschuldige retten, nach einem Omen suchen oder ein solches Artefakt einfach nicht in die Hände anderer geben.

Uhr der Stille

Verwenden Sie eine Uhr von 0 bis 6. Addieren Sie 1, wenn:

- Die PCs verlieren 30 bis 45 Minuten ohne erkennbaren Fortschritt
- ein großer Aufruhr, ein längerer Kampf oder ein Zusammenbruch erschüttert das Grab
- Blut berührt eine ungereinigte Ritualoberfläche
- Ein SC nutzt das Auge, ein Fragment des Auges oder ein unvollständiges Ritual, um eine Vision zu erhalten
- Omen gewinnen an Zeit dank einer Lüge, einer Ablenkung oder eines nicht geretteten Gefangenen

Empfohlene Effekte:

- 0-1: örtliche Stille, gedämpfte Stimmen, brennende Fackeln in der Nähe der Stelen

- 2-3: Auftauchen von schwarzem Atem an den Wänden, stumme Hunde im Dorf, ein Träger verschwindet in den Galerien
- 4: Der Wächter der Ruhe erhält seinen ersten Atemzug, die letzte Kammer wird aktiv, Galt lehnt nun jeden eigenen Kompromiss ab
- 5: Stille breitet sich vom Hügel auf Aschennebel aus; Die Glocken läuten überhaupt nicht mehr und die kürzlich Verstorbenen auf dem Friedhof öffnen ihre Augen
- 6: Das Grab wählt eine brutale Lösung; Der Wächter erwacht vollständig oder das Auge trennt sich von seinem Wirt

Druck und Licht

Denken Sie wie immer in Shadowdark daran, dass Licht Zeit ist. In diesem Grab wird das Abbrennen von Fackeln auch zum rituellen Barometer. Ab Uhr 4 verliert jede unbeaufsichtigte Lichtquelle in der Nähe einer Stele, eines Brunnens oder des Auges weitere 10 Minuten an Dauer.

Seite 3 - Akt 1: Aschennebel vor dem Abstieg

Akt 1 sollte das Dorf als etwas anderes als ein Vestibül etablieren. Aschennebel braucht die PCs, aber nicht jeder hat die gleiche Vorstellung davon, was er retten soll.

Den Spielern vorlesen

Der Weiler klammert sich an eine Heidefalte, als hoffte er, vom Himmel aus nicht gesehen zu werden. Vom Regen schwere Strohdächer, schwarze Steinmauern, ein niedriger Friedhof, ein dürrer, vom Wind verdrehter Glockenturm. An diesem Abend ist der Wind jedoch geräuschlos. Die Bewohner reden zu nah beieinander, als ob ihre eigenen Worte zwischen ihren Lippen und benachbarten Ohren verloren gehen könnten.

Auf dem Platz hängt noch immer ein Seil am Klöppel der Glocke. Sie bewegt sich. Es kommt kein Ton heraus.

Wesentliche Oberflächen-NPCs

Yselde das Nachtlicht

Steinhaufengräber, Reliquiensammler, fromm genug, um den Hügel zu fürchten, und arm genug, um ihn als Einkommen zu betrachten. Sie verkaufte Galt einen unvollständigen Plan des Grabes, ohne zu ahnen, dass er eine Wiederbelebung versuchen würde. Sie will nun ihren Bruder Doran retten, der als Träger engagiert ist.

Bürgermeister Hallen Rusk

Pragmatisch, nervös, autoritär nur, wenn ihm jemand zuhört. Er bietet den SC eine echte Belohnung an, aber sein eigentlicher Reflex bleibt, das Dorf vor der Gerechtigkeit zu bewahren. Er würde es lieber sehen, wenn die Reliquie wieder versiegelt und die Sache begraben würde.

Schwester Neva von der Weißen Straße

Verwundeter Pilger wurde in Brumecendre durch Regen und Pech festgehalten. Sie erkennt alte Wächtersymbole auf den Knochenpfählen. Wenn die SCs es mit Respekt behandeln, liefert es nützliche liturgische Details und eine Moral, die weniger gierig ist als die des Dorfes.

Doran

Bruder von Yselde, kräftiger Träger, lebend gesehen, als die Vorzeichen ihn mit Säcken voll Salz und Schläuchen voll schwarzem Wasser wegführten. Seine Rettung verleiht dem Szenario eine konkrete Dringlichkeit.

Empfohlene Eröffnungsszenen

Die offizielle Geschichte

Hallen erklärt, dass „Fanatiker von den Südhängen“ in den Hügel hinabgestiegen seien, um eine Reliquie zu stehlen. Das stimmt, aber er vergisst, dass Aschennebel bereits seit Jahren heimlich die Außennischen plündert und dass bestimmte Gegenstände des Ritus aufgrund des Dorfes fehlen.

Dumme Hunde

Ein einfaches und wirkungsvolles Detail: Die Hunde des Weilers folgen den PCs überall hin, mit offenem Maul und lautlos. Wenn eine Figur leise mit ihnen spricht, starrt einer von ihnen auf den Hügel und kratzt dreimal im Boden.

Die stille Glocke

Ein PC, der die Glocke untersucht, sieht unter der Bronze abgenutzte Inschriften: „Was nicht gehört werden soll, muss zuerst benannt werden.“ Dies ist ein direkter Hinweis auf die Logik des Grabes.

Haken zur Einbindung der PCs

- 1. Hallen verspricht 120 GM, dauerhafte lokale Gunst und jegliche nicht heilige Beute, die vom Hügel geborgen wurde.
- 2. Yselde bittet die SC, Doran vor Tagesanbruch zu retten, gibt dann halb zu, dass sie den Auguren geholfen hat, ohne ihren Wahnsinn zu verstehen.

- 3. Ein PC träumte in der vergangenen Nacht von einem geschlossenen Auge in einem feuchten Stein, das seinen Namen ohne Mund aussprach.

- 4. Schwester Neva behauptet, dass ein alter Text von anderen Schwesterreliquien des Auges spricht, die in den Grenzhügeln begraben seien.

Was die PCs vor dem Betreten lernen können

- Die Auguren haben ihre Augen absichtlich verstümmelt, um „nur das Innere zu sehen“.
- Ein sekundärer Eingang besteht durch einen nassen Bruch nordöstlich des Hügels.
- Örtliche Plünderer meiden einen Raum, in dem der geringste Lärm stärker als zuvor zurückzukommen scheint.
- Acht Leute kamen herunter: Galt, vier Auguren, Sera, die Novizin, Doran, der Träger und ein zweiter Träger, der bereits tot oder verloren war.

Ende von Akt 1 erwartet

Am Ende dieser Seite sollten die PCs von mindestens zwei gleichzeitigen Treibern motiviert sein: Belohnung, Rettung, Neugier auf das Relikt oder Angst vor dem, was Galt freigeben könnte.

Seite 4 - Akt 1: Annäherung an den Tumulus und die ersten Kammern

Der Hügel sollte sich wie ein lesbarer Mini-Dungeon spielen. Die ersten Zonen vermitteln die Logik des Ortes: Hier ist Ton Materie, Licht ein Countdown und die Hinweise können wirklich nützlich sein.

Textkarte

- 1. Geteilter Eingang -> 2. Narthex der Träger und 3. Eingestürzter Korridor
- 2. Narthex der Träger -> 4. Raum der stummen Stelen
- 3. Eingestürzter Korridor -> 5. Versunkene Krypta
- 4. Raum der stummen Stelen -> 6. Blinder Brunnen
- 5. Versunkene Krypta -> 6. Blinder Brunnen
- 6. Blind Well -> 7. Black Salt Gallery
- 7. Black Salt Gallery -> 8. Clay Eyelids Room
- 8. Halle der tönernen Augenlider -> 9. Vorkammer des Salzthrons
- 9. Vorkammer des Salzthrons -> 10. Kammer des Auges

1. Eintrag teilen

Offener Riss im Hügel, nasse Stufen, Knochenpfähle und schwarze Bänder ohne Rascheln. Nahe der Schwelle liegen zwei Leichen: ein Plünderer mit blutenden Ohren und ein von schwarzer Asche erstickter Träger.

Hinweise und Gewinne:

- 9 GM, ein kleiner Steinbruchhammer, eine halbvolle Flasche Öl
- Spuren von nach innen gezogenen schweren Taschen
- rituelles Kalkzeichen, das darauf hinweist, dass Galt beabsichtigt, auf diesem Weg zurückzukehren

Risiko:

- Wenn die PCs schreien, testen Sie DC 11 WIS oder fühlen Sie sich schwindelig; Der nächste Gruppenwurf im Grab erfolgt mit erzählerischem Nachteil, wenn der Spielleiter diese Option nutzt

2. Narthex der Träger

Unterer Raum mit Steinbänken. Skulpturierte Silhouetten von Dienern tragen Miniaturplatten auf dem Rücken. Ein zentraler Kanal führt nach innen.

Was wir dort finden:

- eine geöffnete Tüte schwarzes Salz
- Dorans Fußabdrücke hinter einem Knie
- ein Symbol des geschlossenen Auges, das Sera kürzlich mit einem Messer graviert hat

Geheimnis:

- Unter einer Bank sind auf einer Schiefertafel drei Gebote aufgeführt: „Den Lärm bedecken“, „Widerstehe den Blick“, „Lass das Blut niemals die Stirn berühren“

3. Eingestürzter Flur

Nebengang, nass, eng, man muss sich auf allen Vieren fortbewegen. Guter Zugang für Tarnung, schlecht für Panik.

Nützliche Tests:

- DEX DC 12, um schnell voranzukommen, ohne Ausrüstung zu verlieren
- STR DC 13, um einen festsitzenden Begleiter zu befreien

Belohnung:

- Direkte Ankunft hinter der Versunkenen Krypta, mit taktischem Vorteil gegenüber einer möglichen Patrouille

4. Raum der stillen Stelen

Sieben Stelen, so hoch wie Riesen, mit eingravierten vergitterten Ohren, zugenähten Mündern und geschlossenen Augen. Jede Stele absorbiert einen anderen Schallbereich.

So wird es gespielt:

- Gegen die gute Stele zu sprechen, öffnet einen Spalt zum Blinden Brunnen
- Wenn man das Falsche trifft, werden 1W3 Vorzeichen geweckt oder die Uhr der Stille vorgestellt
- Wenn Sie Öl auf die Gravuren gießen, können Sie verborgene Worte lesen: „Stille ist keine Abwesenheit. Es ist ein Schloss.“

5. Versunkene Krypta

Wadentiefes schwarzes Wasser; zerbrochene Ketten, offene Nischen und umgestürzte Votivlampen. Die Decke ist niedrig genug, damit sich der Rauch dort schnell festsetzen kann.

Gefahren:

- Echo-Blutegel in den Wänden
- hängende Knochen, die herunterfallen, wenn man plötzlich wadet
- schwimmendes Öl, das entzündet werden kann, um den Bereich zu räumen, allerdings auf Kosten von blendendem Rauch

Beute:

- eine intakte Votivlampe, die in einer feuchten Umgebung nicht erlischt
- eine silberne Beerdigungsmaske im Wert von 35 GM
- ein graviertes Schlüsselbein, das als Fokus für den Gegenritus dienen kann

6. Blind Nun

Großer Rand um einen vertikalen Schacht herum, der kein Echo zurücksendet. Fünf schwarze Bronzeplatten bilden eine Krone auf dem Boden.

Logik der alten Schule:

- Jede signifikante Vibration dringt in den Schacht ein und informiert die Endkammer
- Das Abdecken der Fliesen mit Stoff, Sand oder Schlamm verringert dieses Risiko
- Ein Charakter, der sich hinlegt und auf den Boden schaut, sieht nicht seine Fackel, sondern sein eigenes Gesicht mit geschlossenen Augen

Fahren Sie mit Akt 2 fort, wenn:

- Die PCs erreichen den Blind Well
- oder Sera retten/abfangen
- oder verstehen, dass das Grab kein einfacher Ort der Plünderung ist, sondern ein Mechanismus, der noch in Betrieb ist

Seite 5 - Akt 2: Tiefen, Enthüllungen und Brüche

Akt 2 erweitert das Grab moralisch. Die PCs erkunden nicht mehr nur. Sie treten in eine Architektur ein, die darauf ausgelegt ist, zu entscheiden, wer das Recht hat, etwas zu erfahren.

7. Black Salt Gallery

Langer Korridor, in dem Salzlinien einen alten Schutzkreis umreißen. Die Auguren haben es teilweise gelöscht, um ihr Ritual abzuschließen.

Effekte:

- Das Gehen in einer intakten Linie beruhigt die Toten des Ortes
- Das weitere Brechen des Salzes verschafft Galt einen erzählerischen Vorteil für seinen Ritus
- Das Wiederherstellen einer Linie erfordert 1 Umdrehung, ein wenig Salz und einen DC 12 INT oder WIS Test

Entdeckung:

- der zweite Träger, tot, aber noch nicht völlig stimmlos; Er flüstert: „Doran lebt... das Messer... der Novize lügt und hilft.“

8. Clay Eyelid Room

Nischen voller Lehmgesichter mit geschlossenen Augen. Jedes enthält ein Erinnerungsfragment, das das Auge im Laufe der Jahrhunderte beschlagnahmt hat.

Was die PCs bekommen können:

- der wahre Name des Orakels Ithria
- das Bild eines ehemaligen Wächters, der den Gegenritus durchführt
- eine persönliche Erinnerung, die Galt gestohlen wurde und die zeigt, dass er tatsächlich versucht, die letzten Worte seiner toten Schwester zu hören

Kosten:

- Das Berühren einer Tonfläche erfordert einen Test DC 13 WIS
- Fehler: Der PC verliert für 1 Stunde einen kleinen nützlichen oder peinlichen Speicher, den der GM später in Form einer Leerstelle abrufen kann

9. Vorzimmer des Salzthrons

Übergangsraum voller alter Tragen, Haken und Mineralplatten. Sera kann sich dort je nach gewünschtem Rhythmus verstecken, dort beten oder dort verraten.

Wird der Neuling sein

Junge Frau mit Narben auf der Kopfhaut, ein Auge noch intakt, das andere bereits durch die Rituale der Wahrsagerin mit einem milchigen Schleier bedeckt. Sie ist verängstigt, fasziniert und noch nicht verloren.

Was sie weiß:

- Galt braucht drei Dinge, um das Auge zu „öffnen“: frisches Blut, die Stirn frei vom Orakel, völlige Stille
- Doran ist am Leben, aber als Opferreserve in der Nähe der letzten Kammer gefesselt
- Die tote Priesterin des Grabes erscheint weiterhin in polierten Oberflächen

Was sie will:

- Lebend rauskommen
- Kehren Sie nicht zu den Auguren zurück, wenn Galt stirbt

- vielleicht einen Teil ihrer Vision für sich behalten

Die zungenlose Priesterin

Der Geist von Lady Thesra, dem uralten Nachtlicht, erscheint in stillem Wasser, polierten Masken oder der Oberfläche des Auges selbst. Es greift nicht an, es sei denn, es handelt sich um eine ernsthafte Schändung. Sie will die prophetische Verwendung der Reliquie verhindern.

Sie kann den Gegenritus lehren, wenn die SC:

- Fass seinen gebrochenen Kiefer zusammen und fessel ihn richtig
- Geben Sie etwas schwarzes Salz zurück in den gelöschten Kreis
- den Namen Ithria aussprechen, ohne im Gegenzug eine Vision zu verlangen

Wichtige Enthüllungen von Akt 2

- Das Auge sagt niemals die „reine“ Zukunft. Er konstruiert mögliche Zukünfte aus Teilen gestohlener Stimmen.
- Der Wächter der Ruhe ist die Verteidigungsfunktion des Grabes, nicht seines ursprünglichen Bewohners.
- Galt will es nicht nur wissen. Er möchte den Satz hören, den seine Schwester im Sterben zu ihm sagte, einen Satz, den er wegen eines Feuers und eines einstürzenden Daches nie verstand.
- Die Wächter hatten drei legitime Ausgänge vorbereitet: Wiederversiegelung, Übergabe an einen willigen Wächter oder Zerstörung durch Zerbrechen des Spiegels und Salz. Keines ist kostenlos.

Komplikationen bei der Injektion

- Doran hört die SCs und wehrt sich, indem er die Uhr vorstellt, wenn er sich nicht schnell beruhigt
- Yselde ist der Gruppe möglicherweise heimlich gefolgt, um im schlimmsten Moment eine Maske zu holen oder ihren Bruder zu retten
- Blinde Auguren scheuen vor klarem Licht zurück, kämpfen aber bis zum Tod, wenn Galt ihnen sofortige Vision verspricht

Seite 6 - Akt 2: Bereiten Sie sich auf den Bruch vor

Ab hier muss das Szenario aufhören, neutrale Lösungen anzubieten. Die PCs verfügen jetzt über genügend Informationen, um die Kosten der möglichen Entscheidungen zu verstehen, aber nicht über genügend Zeit, um alles ordnungsgemäß zu reparieren.

Erster klarer Kontakt mit dem Auge

Wenn ein PC auf eine polierte Oberfläche in der Vorkammer blickt oder sich der Vorderseite des Orakels nähert, reagiert das Auge, noch bevor es vollständig geöffnet ist. Er spricht nicht laut. Er beendet Sätze, die die Figur im Stillen gedacht hat.

Beispiele:

- „Du willst wissen, ob du überleben wirst. Schlechte Frage.“
- „Der Verstorbene, um den Sie trauern, macht Ihnen nicht die Schuld für das, was Sie glauben.“
- „Wenn ich dir die Tür zeige, welche Stimme gibst du mir als Gegenleistung?“

Spielen Sie das Auge als kalte, präzise, niemals hysterische Intelligenz. Er verführt besser als er droht.

Die drei Hauptwege zum Höhepunkt

1. Wiederverschließen

Schließe die Stirn des Orakels wieder, reinige den Kreis und schicke den Wächter wieder in den Schlaf.

Voraussetzungen:

- schwarzes Salz
- Name von Ithria
- Abschlussgeste, gelernt von Thesra oder abgeleitet von den Stelen

2. Zerstörung

Zerschmettere das Auge und zerstöre die Architektur des Grabes, bevor sich die gestohlene Energie anderswo niederschlägt.

Voraussetzungen:

- schwere Waffe, geweihtes Kupfer oder kontrollierter Sturz in den Blind Well
- Seien Sie sich darüber im Klaren, dass der Wächter während der Operation in voller Stärke auftreten wird

3. Eigentum

Stehlen Sie das Auge, übertragen Sie seinen Anker auf einen Freiwilligen oder überlassen Sie es Galt in einem schmutzigen Kompromiss.

Voraussetzungen:

- Akzeptiere, dass der Fluch den Hügel mit einem neuen Träger verlässt
- Verwalten Sie die Reaktion des Wächters, der Toten und der Überlebenden von Aschennebel

Spielerinnerung Shadowdark

Die hier wichtigen Tests sollten einfach und konkret gehalten werden.

- DEX DC 12 unter dem Druck des Ritus schnell einzugreifen
- INT oder WIS DC 13 zum korrekten Lesen einer liturgischen Geste
- STR DC 14 um das Orakel zu bewegen, eine Platte zu schließen oder den Wächter für einen Moment einzudämmen

- CHA DC 14, um Sera, Yselde oder sogar Galt während der letzten Szene zu wechseln

Lassen Sie vor dem Höhepunkt drei weitere Hebel für die PCs übrig

- Befreie Doran, um Galt eines Opfers zu berauben
- Bring Sera zurück, damit sie die letzte Geste des Ritus sabotiert
- Reparieren Sie einen Teil des Kreises, um die Aura des Wächters zu schwächen

So zeigen Sie, dass der Ort schließt

Ab 4 Uhr:

- Die Wände nehmen die Textur von kurz feuchtem Mineralfleisch an
- Die Wörter werden im Mund kürzer, als ob eine Silbe verloren gegangen wäre
- Laternen werfen mit geschlossenen Augen Schatten
- Der Brunnen kehrt langsam zurück, fast Herzschläge

Die Seite sollte in dem Moment enden, in dem die Tür zur Augenkammer nicht mehr nur ein Ziel ist. Es ist eine moralische Schwelle.

Seite 7 - Akt 3: Die Kammer des Auges

Der Höhepunkt beginnt, wenn die SC die letzte Kammer erreichen, oder früher, wenn die Stilleuhr 5 erreicht und das Grab beschließt, seine eigene Lösung zu beschleunigen.

Empfohlenes dramatisches Layout

Idealerweise im Raum platziert:

- das Orakel Ithria versteinert auf ihrem Thron aus schwarzem Salz
- das Auge in seiner Stirn noch verschlossen oder schon halb geöffnet
- Bruder Galt im Kreis, bereit, die Geste zu beenden
- Doran oder ein anderer lebender Gefangener
- ein oder zwei überlebende Omen

– der Wächter der Ruhe, der wie komprimierter Staub aus den Wänden auftaucht

Den Spielern vorlesen

Der Raum ist rund, zu ruhig, gesäumt von niedrigen Stelen, auf denen Schalen mit Salz, Asche und grünem Kupfer stehen. In der Mitte sitzt das Orakel auf einem aus einem einzigen Block geschnitzten Thron. Sein Gesicht ist nicht mehr ganz menschlich; es ist Teil der Statue, des Schädels und der Maske. In seiner Stirn scheint die Obsidiankugel tiefer zu sein, als ein Objekt dieser Größe sein sollte. Bruder Galt begrüßt Sie nicht mit Hass, sondern mit Erleichterung. Als hätte er die ganze Zeit auf dich gewartet.

Bruder Galt auf dem Höhepunkt

Galt muss als müder Fanatiker dargestellt werden, der blitzschnell klar ist und zu echter Traurigkeit fähig ist.

Was er je nach Situation vorschlägt:

- Teile die Vision, wenn die SC ihn ausreden lassen
- Bieten Sie Doran anstelle eines PCs an, um einen sofortigen Kampf zu vermeiden
- Geben Sie die Vorzeichen auf und fliehen Sie mit dem Auge, wenn der Wächter zu schnell erwacht
- Knien Sie einen Moment nieder, wenn jemand Ihre Schwester mit ihrem richtigen Namen, Maerwynn, erwähnt

Mögliche größere Maßnahmen

1. Verhandeln Sie unter Bedrohung

Die PCs sprechen durch die schwarzen Flächen mit Galt, Sera, dem Auge oder sogar Thesra. Ganz im Sinne von Shadowdark: Eine gute Verhandlung kann eine direkte Konfrontation vermeiden, ohne die Szene zu vereinfachen.

2. Unterbrechen Sie den Ritus

Löschen Sie die Räuchergefäße, schließen Sie die Vorderseite, bewegen Sie das Opfer, zerbrechen Sie die Opferklinge oder verschütten Sie das Salz. Jede Option schwächt Galt, kann aber den Wächter schneller auflösen.

3. Konfrontiere den Wächter

Der Wächter ist nicht unbedingt der wichtigste „Boss“, sondern ein schrecklicher materieller Druck. Er blockiert Ausgänge, dämpft verbale Sprüche und drängt jeden zum schnellen Handeln.

4. Stehle das Auge

Ein PC kann das Auge entfernen oder empfangen. Machen Sie es zu einer großen Geste, nicht nur zu einer freien Aktion. Es muss Blut kosten, ein riskanter Test sein oder dauerhafte Folgen haben.

Rhythmus-Tipps

- Stellen Sie immer verwertbare Informationen bereit, bevor eine irreversible Gefahr droht

- Lassen Sie Galt mindestens einmal die Wahrheit sagen

- Intelligente rituelle Gesten belohnen, auch wenn sie nicht genau dem geplanten Plan folgen

- Reduzieren Sie die Szene nicht auf „den letzten Feind töten und suchen“

Der komplette Gegenritus

Wenn die PCs es gelernt haben, sind drei Schritte nötig:

- Bedecken Sie das Auge mit schwarzem Salz und einem trockenen Tuch
- Schließen Sie den Kiefer von Thesra oder das Orakel, je nach gewählter Interpretation
- Sagen Sie laut: „Was behalten wurde, wird nicht gegeben. Was Sie hatten, wird nicht verkauft.“

Ein Charakter, der diese Geste unter Druck ausführt, erhält 1 Glücksmarker, wenn Ihr Tisch einen davon verwendet.

Seite 8 - Akt 3: vier wichtige Resolutionen

Die folgenden Auflösungen sind die starken Enden der Handlung. Sie können je nach Überlebenden unverändert oder teilweise kombiniert gespielt werden.

Ende A - Nur wieder verschließen

Bedingung: Die SC unterbrechen Galt, geben das Opfer frei und führen den Gegenritus durch, bevor der Wächter vollständig erwacht.

Auflösung: Die Stille verschwindet nicht plötzlich; es verschwindet Stück für Stück, wie eine dunkle Flut. Das Auge wird wieder undurchsichtig und tiefenlos. Das Orakel sackt leicht auf seinem Thron zusammen. Der Wächter erstarrt im Stein der Mauern. Die Toten des Hügels finden eine unruhige, aber stabile Ruhe.

Kosten:

- Das Grab bleibt gefährlich und muss überwacht werden
- Aschennebel erfährt, dass er über einem echten Gefängnis lebt
- Yselde, Hallen oder Sera möchten vielleicht eines Tages noch einmal zurückkommen

Ende B - Unreine Zerstörung

Bedingung: Das Auge wird zerbrochen oder mit genügend ritueller Kraft in den Blindbrunnen geworfen, um seinen Anker zu zerbrechen.

Auflösung: Das Grab erschüttert sich. Die Stelen platzen, der Brunnen spuckt einen von uralten Stimmen erfüllten Atem aus und der Wächter der Ruhe materialisiert sich vollständig für eine kurze Szene des Überlebens oder Zusammenbruchs. Das Artefakt wird zerstört, aber um den Hügel herrscht monatelang eine Zone der Stille.

Kosten:

- Ein Teil des Tumulus stürzt ein
- Schätze und Beweise gehen verloren
- Cindermist erhält eine verfluchte Ruine anstelle eines versiegelten Grabes

Ende C - Sakrilegischer Diebstahl

Bedingung: Die SC oder Galt ergreifen das Auge und verlassen das Grab lebendig.

Auflösung: Das Dorf findet für eine Zeit lang seine Stimmen wieder, denn die Quelle der Stille hat den Hügel verlassen. Aber die Reliquie ist nicht mehr weggesperrt. Der Träger hört Geheimtüren, Hohlräume und manchmal die stillen Gedanken der Schläfer in unmittelbarer Nähe. Andere Fraktionen werden schnell erfahren, dass ein solcher Gegenstand im Umlauf ist.

Kosten:

- progressiver Fluch auf dem Träger
- zukünftige Jagd durch Gelehrte, Fanatiker, Nekromanten oder überlebende Wächter

- Galt kann zu einem wiederkehrenden Rivalen werden, wenn er ohne das Artefakt entkommt

Ende D - Prophetischer Pakt

Bedingung: Ein PC, Sera oder sogar Galt erklärt sich bereit, freiwillig die Rolle des neuen menschlichen Ankers zu übernehmen, in voller Kenntnis des Preises.

Auflösung: Das Auge verlässt die Vorderseite von Ithria, wird aber nicht frei. Er verankert sich bei einem neuen lebenden Wächter, der nun die blinden Flecken der nahen Welt sieht: Fallen, Geheimtüren, offensichtliche Lügen, blitzartige Vorzeichen. Der Hüter der Ruhe schläft wieder ein, weil ein menschlicher Geist die Führung übernimmt.

Kosten:

- Der neue Torwart verliert allmählich die Wärme seiner Stimme
- Jede Nacht Test DC 13 WIS oder 1 STR-Punkt verloren bis zur nächsten vollständigen Ruhe an einem heiligen Ort
- Die Kampagne erhält einen tragischen Artefaktträger statt eines gelösten Problems

Fragen zum Epilog

- Wer in Brumecendre kennt morgens die wahre Version der Fakten?
- Bewahrt die Gruppe das Geheimnis des Grabes oder verkauft sie es?
- Wenn ein Omen gehört wurde, wer wird später den Preis zahlen?

Seite 9 - Zufallstabellen, detaillierte NPCs und Kreaturen Shadowdark

Tabelle D6 - Treffen im Hügel

- 1. Zwei in einer Nische versteckte Plünderer fordern eine Teilung der Beute im Austausch für panische, aber wahre Informationen.
- 2. Eine Prozession regungsloser Toter steht in einem Korridor, bis jemand zu laut spricht.
- 3. Sera erscheint allein mit einer Lampe, gibt vor, helfen zu wollen, und überlegt dann, wer sie lebend herausholen kann.
- 4. Ein schwerer Schatten kreuzt seitwärts über eine Wand: ein einfaches Zeichen des Wächters, noch nicht sein Angriff.
- 5. Doran ruft hinter einer schlecht geschlossenen Platte schwach um Hilfe.
- 6. Der Geist von Thesra weist ohne Worte auf eine Stele, einen gebrochenen Kiefer oder eine zu reparierende Salzlinie hin.

Tabelle D6 - Schätze und Funde

- 1. Drei geschwärtzte silberne Grabbringe, Gesamtwert 30 GM.
- 2. Abendweihrauch noch trocken; Wenn es in einem Ritualraum verbrannt wird, bietet es Vorteile für die nächste Prüfung, die mit dem Gegenritus verbunden ist.
- 3. Wächterlampe; Seine Flamme bleibt bei Wind und Feuchtigkeit stabil, lockt aber die mit dem Ort verbundenen Toten an.
- 4. Schwarze Kupferklinge; Dolch +1 gegen Untote und Steinkreaturen, aber er flüstert im Schlaf.
- 5. Dünne Obsidianmaske; Wert 60 GM oder Ritualwerkzeug, das beim Sprechen mit Thesra Vorteile verschafft.
- 6. Poliertes Fragment des Auges; einmal am Tag, ermöglicht es Ihnen, eine Geheimtür in unmittelbarer Nähe zu erkennen, erfordert jedoch eine DC 12 WIS-Prüfung im nächsten Morgengrauen.

Tabelle D6 - Was „Stolen Vision“ zeigt

- 1. Ein Glockenturm ohne Glocke auf der Spitze einer fernen, in Nebel gehüllten Stadt.
- 2. Ein Begleiter der Gruppe stirbt vor einer Tür, die noch niemand erkennt.
- 3. Ein unterirdisches Kloster, in dem noch andere Totenkopf-Orakel in die Dunkelheit starren.
- 4. Galts Schwester, jung, lebendig, schreibt einen Namen auf eine nasse Platte.
- 5. Ein Drache oder ein drakonisches Ding, das unter einem Berg mit Gräbern schläft.
- 6. Der Träger des Auges sitzt eines Tages auf einem Thron aus Salz, den er noch nicht kennt.

Detaillierte NPCs

Bruder Galt

Ehemaliger Novize eines niedergebrannten Hospizes, der nach der Verwischung von Trauer und Offenbarung zum Anführer der Fanatiker wurde. Sanfte Stimme, präzise Gesten, leerer, aber nie abwesender Blick.

Motive:

- endlich den letzten Satz seiner Schwester hören
- beweisen, dass die Welt lesbar gemacht werden kann
- wenn möglich überleben, auch auf Kosten seiner Jünger

Schwächen:

• Schuld

• Intime Wahrheiten laut ausgesprochen

• das völlige Erwachen des Wächters, das er mehr fürchtet, als er zögert

Wird sein

Anfänger noch nicht ganz verloren. Je nach Ende kann sie eine Führerin, eine Diebin, eine Zeugin oder eine zukünftige Antagonistin werden.

Motive:

• Lebend rauskommen

• nicht wieder ein Mensch zu werden, nachdem man eine Vision gesehen hat

• Wählen Sie selbst, wem es als nächstes gehören soll

Yselde

Hervorragender Überlebenskünstler an der Oberfläche, nie ganz loyal, nie ganz feige. Wenn sie untergeht, dann weniger wegen des Goldes als wegen der Schande über die eigene Rolle.

Kreaturen Shadowdark

Blinde Vorahnung

HP 7, AC 12, ATK Dolch +2 (1W4) oder Schleuder +2 (1W4), Nah-MV, Spezial: Wenn ein Ziel in dieser Runde laut gesprochen, geschrien oder einen verbalen Zauber gewirkt hat, hat die Vorahnung einen Vorteil gegenüber ihrem nächsten Angriff gegen sie. Moral 7.

Echo Leech

HP 9, AC 13, ATK Biss +3 (1W6), MV in der Nähe von Schwimmen, Spezial: gestohlene Stimme; Das Ziel kann bis zum Ende seines nächsten Zuges nicht sprechen und muss vorher eine DC 12 CON-Prüfung bestehen, um einen verbalen Zauber wirken zu können. Moral 6.

Wächter der Ruhe

HP 26, AC 15, ATK Steinfaust +4 (1W8) oder Trauerumarmung +4, nahe MV, Spezial: Aura der Stille; Aus nächster Nähe erfordern verbale Zauber eine DC 13 INT- oder WIS-Prüfung, andernfalls werden sie nicht ausgelöst, gehen aber nicht verloren. Bei einem natürlichen Wert von 18+ macht der Griff das Ziel bewegungsunfähig, bis ein DC 13 STR-Test bestanden wird. Moral 12.

Thesra, zungenlose Priesterin

HP 10, AC 12, ATK Grabberührung +2 (1W4), MV-Fliegen schließen, Besonderheit: Greift nie zuerst an; Wenn sie besänftigt wird, segnet sie eine Fackel oder eine rituelle Geste und verschafft so einen Vorteil für den nächsten Wiederversiegelungstest. Moral 10.

Bruder Galt

HP 12, AC 13, ATK Ritualmesser +3 (1W6) oder Blendpulver +2, MV schließen, Spezial: Verblasster Prophet; Einmal pro Szene kann er einen sichtbaren PC dazu zwingen, einen erfolgreichen Wurf zu wiederholen, indem er sofort die schlimmste Konsequenz beschreibt, die aufgetreten ist. Moral 8.

Seite 10 - Anhänge, Worldbuilding Shadowdark und Kampagnenpfade

Fahre durch das Grab im echten Shadowdark-Stil

- Konkrete Beobachtung belohnen: Salz, Tuch, Öl, Seile, Bretter und Stille sind Werkzeuge, keine Dekoration.
- Verstecken Sie nicht die ganze Logik hinter Tests. Die Stelen, die Salzzlinien und der Brunnen geben lesbare Hinweise.
- Halten Sie den leichten Druck aufrecht. In diesem Szenario ist es fast so, als würde man rituelle Zeit verschwenden, wenn einem die Fackeln ausgehen.
- Die wichtigsten Monster wollen eine Bedingung erzwingen, genauso wie sie Schaden anrichten wollen.

Verknüpfen Sie dieses Szenario mit einer Shadowdark-Kampagne

- Das Auge ist möglicherweise nur eines von neun Reliquaren der Vision, die beim Untergang eines vergessenen Reiches errichtet wurden.
- Die Last Breath Watchers können eine uralte Fraktion aus Wächtern, Feinden oder lästigen Verbündeten stellen.
- Aschennebel kann zu einer undankbaren, aber nützlichen Basis zwischen zwei Abstiegen in die Erde werden.
- Ein Gelehrter der Freien Stadt, ein Fürstbischof oder ein Grenznokromant möchte möglicherweise Hinweise aus dem Grab kaufen oder bergen.

Landwege

- Der in einer Vision gesehene Name bezieht sich auf ein zweites unterirdisches Observatorium, das unter einer Klosterruine begraben liegt.
- Galt überlebt und gründet einen Kult der gestohlenen Sprache um einen einfachen Splitter des Auges.
- Sera wird zur Jägerin visionärer Relikte, einer zwiespältigen Rivalin der Gruppe.
- Die Stille, die Aschennebel berührt hat, erstreckt sich auch auf andere Nekropolen, ein Zeichen dafür, dass ein Netzwerk von Siegeln eines nach dem anderen fällt.
- Doran schwört, er habe am Boden des Brunnens eine Karte zur „Stadt ohne Glocken“ gehört, dem idealen Ort für eine Fortsetzung.

Lokale Auszeichnungen und Suiten

– Hallen zählt tatsächlich, wenn das Dorf überlebt und seine Stimme behält. – Yselde bietet den PCs Zugriff auf ihre Plünderer-Caches, falls Doran lebend zurückkommt.

- Schwester Neva kann die Gruppe zu anderen Grenzheiligtümern führen und ein heiliges Einführungsschreiben aushändigen.

Kompatibilität und Lizenzierung

- Shadowdark kompatibel.
- Unabhängiges Drittanbieterprodukt, das für Shadowdark RPG entwickelt wurde und keine offizielle Zugehörigkeit zu The Arcane Library hat.

Credits

- Design und Text: MythCore
- Redaktionelle Zeile: Szenarien Shadowdark MythCore
- Version: FR-Master, erweiterte Ausgabe 10 A5-Seiten

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.