

Titel und Spielinfos



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Die Krypta des blinden Magiers

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

Er ließ sich begraben, um zu meditieren. Etwas meditiert noch immer mit ihm.

Im Weiler Brumeterre hat seit drei Nächten niemand mehr geschlafen. Unter dem Hügel der Hohlen Dornen steigt nach Mitternacht ein tiefer, nasser Gesang aus dem Boden, als sprächen mehrere Kehlen mit nur einem Mund. Jeder kennt die alte Krypta von Avérion dem Einäugigen, einem zurückgezogenen Magier, der vor zweihundert Jahren darum bat, dort lebendig eingemauert zu werden, um "weiter zu sehen als Augen reichen". Seitdem hat niemand seine Stimme gehört.

Die Wahrheit ist weniger schlicht als ein Spukgrab. Avérion ließ sich begraben, um ein großes Werk zu vollenden: Unter seiner Krypta ein unterirdisches Auge der Magie einzuschließen, das Visionen, Erinnerungen und Willen verschlingen konnte. Zwei Jahrhunderte der Wacht haben ihn ausgelaugt, entstellt, vielleicht gerettet. Die Gesänge bedeuten, dass sein Siegel nachgibt oder dass er dem Ziel endlich nahekomm.

- Empfohlene Stufe: 1-3
- Spielerzahl: 3-5
- Geschätzte Dauer: 2-3 Stunden
- Ton: vergrabenes Geheimnis, verdorbene Magie, Old-School-Spannung, Mitleid vermischt mit Misstrauen
- Spielversprechen: Mini-Krypta in 4 Zonen, klare Hinweise, lesbare Gefahr, offenes Finale zwischen Kampf, Hilfe und Opfer

Was die Dorfbewohner wissen

- Avérion war zu Lebzeiten einäugig; bevor er die Krypta betrat, blindete er sich selbst, woraus sein neuer Beiname entstand.
- Die Gesänge begannen genau vor drei Nächten, immer dann, wenn die Fackeln des Weilers flackern.
- Eine verschwundene Ziege wurde vor der Eingangsplatte gefunden, vollkommen unversehrt, aber ohne Augen.

Hintergrund, Aufhänger, NSC und Karte

Wahrheit des Ortes

Avérión war weder Heiliger noch Weiser. Unter dem Hügel entdeckte er eine "Tiefe Pupille", eine magische Konkrektion, die langsam die Träume der Bewohner und dann ihre Erinnerungen verschlang. Um sie zu erforschen, opferte er ihr erst Tiere, dann sein eigenes Augenlicht. Als er begriff, dass das Wesen irgendwann einen Durchgang öffnen würde, ließ er eine Siegelkrypta darum errichten und bat darum, lebendig begraben zu werden, um es mit einem rituellen Gesang schlafend zu halten.

Die heute hörbaren Gesänge stammen aus zwei verflochtenen Stimmen: der Avérións, noch in kurzen Momenten klar, und der der Tiefen Pupille, die nun endlich lernt zu antworten. Wenn die SC einfach den Magier töten, ohne das Siegel zu stabilisieren, bricht das wahre Übel auf. Helfen sie ihm blind, könnten sie ein bereits verdorbenes Ritual vollenden.

Sofortige Aufhänger

Wähle oder würfle 1d4.

- 1. Die Älteste Ysolde bietet 70 GM und das alte Gemeindemaultier, wenn die SC die Gesänge noch vor der nächsten Nacht beenden.
- 2. Ein SC träumt von einer runden Kammer, in der ihm jemand sein eigenes Auge wie eine warme Perle entgegenhält.
- 3. Der Totengräber des Weilers schwört, er habe gesehen, wie sich die Eingangsplatte von selbst öffnete und sich dann wie ein Augenlid wieder schloss.
- 4. Eine Familie fleht die SC an, ein schlafwandelndes Kind zu finden, das summend der gurgelnden Melodie zum Hügel aufgebrochen ist.

Zentrale NSC

- Ysolde von den Steinen, Älteste von Brumeterre: hart, abergläubisch, aufrichtig beschützend. Motivation: den Weiler rasch retten, selbst wenn die Krypta für immer vermauert werden muss.
- Corin der Totengräber: hager, nervös, kennt altes Mauerwerk. Motivation: beweisen, dass Avérión ein missverständlicher Wohltäter war. Geheimnis: Vor drei Tagen hat er die Krypta bereits einen Spalt geöffnet, um "genauer hinzuhören".
- Avérión der blinde Magier: ausgetrocknet, sitzend, die Stimme abgenutzt, aber präzise. Motivation: das Siegel bewahren oder vollenden, bevor er wirklich stirbt. Geheimnis: Das Ritual verwandelt ihn langsam in ein lebendes Bindeglied zu dem, was er eingeschlossen glaubte.

Vereinfachte Karte

- 1. Schacht der begrabenen Gesänge -> 2. Halle der Steinlider
- 2. Halle der Steinlider -> 3. Skriptorium der schwarzen Schnur
- 3. Skriptorium der schwarzen Schnur -> 4. Avérións Zelle
- 2. Halle der Steinlider -> geheime Nische zu 4, wenn ein Obsidianaug in die gespaltene Statue eingesetzt wird

Die 4 Zonen der Krypta

1. Schacht der begrabenen Gesänge

Spindeltreppe, kalte Feuchtigkeit, Wände mit Sätzen zerkratzt, die mit Fingernägeln bis auf den Knochen immer wieder eingeritzt wurden. Der Gesang steigt von unten empor und ist stärker in der Brust als in den Ohren zu spüren.

- Gefahr: Wer schnell oder mit flackerndem Licht hinabsteigt, muss einen DC 11 DEX-Wurf bestehen; bei Misslingen folgt ein harter Sturz, 1d4 Schaden und lauter Krach, der in der ganzen Krypta zu hören ist.
- Hinweis: Alle Inschriften variieren denselben Satz: "Was ich schließe, blickt auf mich zurück."
- Begegnung: 1d2 Chantre de Glaise kriechen aus den Stufen, wenn hier jemand blutet oder zu laut spricht.
- Beute: In einer Nische liegen 12 GM, ein Fläschchen Öl und ein gespaltenes Silberglöckchen im Wert von 15 GM.

2. Halle der Steinlider

Zwölf blinde Gesichter sind in die Wände gehauen. Jedes besitzt eine Augenhöhle, bis auf eine gespaltene Statue, deren Orbit leer bleibt. Der Boden ist mit grauem Salz bestäubt.

- Lesbare Falle: Wer ein Obsidianauge nimmt, ohne sein Gewicht auf dem Sockel zu ersetzen, löst einen Schauer aus Splittern aus; DC 12 DEX-Wurf, andernfalls 1d6 Schaden und Nachteil auf den nächsten auf Sicht beruhenden WIS-Wurf.
- Lösung: Den Sockel mit einem runden Stein oder einer Kugel verkeilen oder den Mechanismus mit feuchtem Salz wieder schließen.
- Geheimnis: Setzt man ein Obsidianauge in die gespaltene Statue zurück, öffnet sich eine unauffällige Platte zur letzten Zelle.
- Schatz: 2 Obsidianaugen im Wert von je 20 GM; eines davon wird auch für das Schlussritual gebraucht.

3. Skriptorium der schwarzen Schnur

Wachstafeln, verrottete Rollen, Hunderte schwarze Schnüre spannen sich von der Decke zu den Pultern wie ein Netz aus Nerven. Ein Luftzug lässt sie vibrieren und tiefe Silben bilden.

- Hindernis: Wer den Raum durchqueren will, ohne die Schnüre zu zerschneiden oder zu verhaken, muss einen DC 13 DEX-Wurf bestehen; bei Misslingen wickeln sich die Schnüre um die Arme, verursachen 1d4 Schaden und das Ziel ist beeinträchtigt, bis es einen DC 11 STR-Wurf schafft.
- Begegnung: Hier schwebt ein Guetteur sans Paupière, genährt von den Schwingungen und von Lichtquellen angezogen.
- Enthüllung: Avérons Notizen erklären, dass er sich begraben ließ, um zu verhindern, dass "das Auge unter dem Stein" die menschliche Sprache lernt. Die gegenwärtigen Gesänge beweisen, dass er beinahe gescheitert ist.
- Schatz: das Bandeau du Dernier Regard, 24 GM in alten Pfändern und eine Schale schwarzen Salzes, die sich im Finale einsetzen lässt.

4. Avérons Zelle

Kleine Rotunde unter einer niedrigen Kuppel. Ein Kreis aus Salz und Wachs umgibt einen Steinsitz. Avéron sitzt darauf, mit verbundenen Augen und die Hände mit Kupferdraht an die Armlehnen genäht. Hinter ihm pulsiert ein dunkler Spalt wie eine feuchte Pupille.

- Zuerst spricht er. Er bittet darum, nur dann losgelöst zu werden, wenn jemand bereit ist, den Gesang zu vollenden, oder nur dann getötet zu werden, wenn das Siegel zuvor mit Salz und einem Obsidianauge wieder geschlossen wurde.

- Greifen die SC an, ohne zuzuhören, speit der Spalt in der folgenden Runde 1 Rejton de l'Œil Enfoui aus.

- Um das Siegel zu schließen, sind 3 Handlungen nötig: Das Obsidianauge in den Spalt einsetzen, schwarzes Salz auf den gebrochenen Kreis streuen und dann einen DC 13 INT- oder WIS-Wurf schaffen, um eine im Skriptorium lesbare Strophe wieder aufzunehmen.

- Sichtbarer Schatz: knorriger Stab, Kupferkästchen mit 33 GM und der Anneau de la Pupille Close am verdorrten Finger des Magiers.

Shadowdark-Kreaturen und NSC

- Chantre de Glaise: AC 12, HP 9, MV near, STR 13, DEX 8, CON 12, INT 4, WIS 9, CHA 3, ATK Lehmkrallen +2 (1d6), Morale 7. Gurgelgesang: Bei einem Treffer muss das Ziel einen DC 11 CON-Wurf schaffen oder kann bis zum Ende seines nächsten Zuges weder klar sprechen noch verbale Zauber wirken.
- Guetteur sans Paupière: AC 13, HP 6, MV near fly, STR 4, DEX 15, CON 10, INT 6, WIS 12, CHA 5, ATK Obsidiandorn +3 (1d4), Morale 8. Klaffende Pupille: Bei einer natürlichen 18+ muss das Ziel einen DC 12 WIS-Wurf schaffen oder taumelt auf near Distanz zurück, überwältigt von einer fremden Vision.
- Rejton de l'Œil Enfoui: AC 14, HP 15, MV near, STR 14, DEX 12, CON 14, INT 5, WIS 11, CHA 2, ATK Nervenpeitsche +4 (1d8), Morale 10. Klaffende Pupille: Bei einer natürlichen 18+ muss das Ziel einen DC 12 WIS-Wurf schaffen oder taumelt auf near Distanz zurück, überwältigt von einer fremden Vision.
- Avéron der blinde Magier: AC 14, HP 24, MV near, STR 9, DEX 12, CON 15, INT 18, WIS 16, CHA 11, ATK versiegelter Stab +3 (1d6) oder blendender Strahl +5 (1d8), Morale 10. Begräbnisgesang: Statt anzugreifen zwingt Avéron eine Kreatur in der Nähe zu einem DC 13 WIS-Wurf, sonst bleibt sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges zögernd stehen und kann sich dem Spalt nicht nähern. Unvollendetes großes Werk: Wird der Kreis repariert, stellt Avéron den Kampf ein und hilft den SC; ist der Kreis gebrochen, verursacht er +2 Schaden, verliert aber zu Beginn jeder Runde 3 HP.

Magische Gegenstände

- Bandeau du Dernier Regard: ein Streifen graues Leinen, in den winzige Obsidiansplinter eingnäht sind. Einmal pro Tag kann sein Träger sich für 3 Runden die Augen verbinden, um Geheimitüren, unsichtbare Kreaturen und Fallen in near Distanz wahrzunehmen. Solange er es so trägt, handelt er im Nahkampf normal, erleidet aber Nachteil auf Fernangriffe. Leichter Fluch: Nach dem Einsatz ist ein DC 11 WIS-Wurf nötig, sonst quälende Träume und keine Erholung von 1 HP bei der nächsten Rast.
- Anneau de la Pupille Close: ein Ring aus geschwärztem Kupfer. Einmal pro Tag kann sein Träger einen auf ihn gerichteten Effekt von Bezauberung, visueller Illusion oder Blindheit ignorieren. Im Gegenzug schwärzt sich seine Iris bis zum Morgengrauen, und abergläubische NSC reagieren zunächst eine Stufe schlechter.

Tabellen, mögliche Enden und SL-Hilfe

1d6-Tabelle - Was die Gesänge flüstern

- 1. "Lass mich für dich sehen."
- 2. "Der Magier lügt, aber auch das Siegel lügt."
- 3. "Ein einziges Auge genügt zum Öffnen."
- 4. "Das Dorf wird dich vor Morgengrauen vergessen."
- 5. "Töte den Wächter, nicht die Tür."
- 6. "Singe richtig, dann muss niemand bluten."

1d6-Tabelle - Komplikationen beim Verlassen

- 1. Corin will ein Obsidianaue "zu Studienzwecken" behalten.
- 2. Ein Kind des Weilers wiederholt im Schlaf noch immer ein Bruchstück des Gesangs.
- 3. Der Hügel ist eingesackt und offenbart einen zweiten, tieferen Spalt.
- 4. Der Träger des Rings sieht manchmal Pupillen im schwarzen Wasser.
- 5. Ysolde verlangt, dass die Krypta mit oder ohne Wahrheit zugemauert wird.
- 6. Eine weiße Eule ohne Augen setzt sich auf das Dach des Hauses der SC.

Mögliche Enden

- **Repariertes Siegel:** Die SC helfen Avérion, den Gesang zu vollenden und den Spalt zu schließen. Die Gesänge verstummen. Der Magier stirbt endlich oder fällt in regungslosen Schlaf, nach Wahl der SL. Brumeterre ist gerettet, doch die Notizen im Skriptorium deuten an, dass es noch andere "Tiefe Pupillen" gibt.
- **Vorsichtige Gnade:** Die SC schließen zuerst den Spalt und gewähren Avérion dann einen wirklichen Tod. Sein Körper zerfällt zu grauer Asche. Sie ziehen mit dem Ring oder der Binde davon und mit einer Wahrheit, die zu schwer für den Weiler ist.
- **Blinder Bruch:** Die SC töten den Magier, ohne das Siegel zu stabilisieren, oder plündern hastig die Schlusskammer. Der Sprössling entkommt, die Gesänge verstummen nur für eine Nacht, und dann beginnt der Hügel, das Dorf zu "beobachten".
- **Schreckliches Erbe:** Ein SC erklärt sich bereit, einen Teil des Gesangs zu übernehmen oder das Obsidianaue in einer notdürftigen Binde zu tragen. Er erhält sofort 1 luck token, doch von da an sprechen seine Träume mit Avérions Stimme.

Hilfe für die SL

- Spiele Avérion als erschöpften Mann, nicht als triumphierenden Nekromanten. Er mag aus Scham lügen, niemals aus reinem Sadismus.
- Gib die Wahrheit in drei Schritten preis: Inschriften im Schacht, Notizen im Skriptorium, dann Avérions Geständnis.
- Ist die Gruppe vorsichtig oder unerfahren, verwende nur einen Chantre de Glaise und verzögere das Auftauchen des Rejeton de l'Œil Enfoui um eine Runde.
- Wenn die Gruppe nur "den Dungeon säubern" will, lass sie das tun, aber mache klar, dass ein zu früh getöteter Magier das eigentliche Problem nicht beseitigt.
- Belohne jede Lösung, die Beobachtung, vor Ort gefundene Mittel und moralisches Risiko verbindet.

Kompatibilität und ORC-Lizenz

- Mit Shadowdark kompatibel.

- Unabhängiges Drittprodukt für Shadowdark RPG, ohne offizielle Verbindung zu The Arcane Library.

Credits

- Konzept 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.