

DER KULT DER SCHWARZEN SONNE

Stufe Beliebig | 2 – 5 Spieler | 2 – 3 Sitzungen

Von Malte Jakob



EINFÜHRUNG

Im frostigen und ungemütlichen Spätherbst, während die Wintersonnenwende immer näher rückt und Othil somit an ihrem schwächsten Punkt angelangt, treibt Næroth seine Machtspielchen in einem abgelegenen Dorf auf die Spitze.

Dort hat er über viele Jahre hinweg langsam aber stetig durch subtile Beeinflussungen einen Kult geschaffen, der fast das gesamte Dorf unterwandert. Dieser Kult setzt alles daran, um die Macht Næroths zu stärken, auf dass dieser Othil mithilfe einer Sonnenfinsternis bezwingen kann. Sollte dies gelingen, so steht Aborea eine lange Periode des Chaos bevor.

ABENTEUER

Die Spieler starten an einem beliebigen Ort und genießen eine ruhige Zeit, auch wenn die Abenteurer sich eher langweilen zu scheinen. Zur Einführung kann folgender Text vorgelesen werden:



Ihr befindet euch in [Ort] und schaut dem Ort bei den Vorbereitungen für seinen Winterschlaf zu. Der Herbst neigt sich dem Ende zu und die weiße Decke des Winters ist jetzt schon fast spürbar: Der morgendliche Frost ist nun schon fast ein Ganztagesfrost und nur wenige Gesellen halten sich noch gerne draußen auf – nicht mal mehr Banditen oder Monster. Alles scheint nur darauf zu warten, einzuschlafen; Mit den kurzen Tagen um die Wintersonnenwende bleibt dafür auch genug Zeit. Alles ist friedlich und harmonisch... und ihr seid arbeitslos.

Auf der Suche nach einem Abenteuer haben die Charaktere anfangs keinen Erfolg.

DAS HILFEGESUCH

Nach einer Weile begegnen sie doch einem hilfsbedürftigen jungen Mann. Dieser wird soeben von einem Adligen verscheucht, auf dass dieser ihn nicht länger mit seinen „unwirklichen Anliegen“ belästige.



Als der junge Mann die (offensichtlich nach Beschäftigung suchenden) Abenteurer erblickt, hellt sich sein Blick erneut auf:

„Ihr seid doch bestimmt Abenteurer, oder? Ich habe ein Abenteuer für euch!“ Ohne auf eine Reaktion zu warten, beginnt er seine Situation zu erläutern: „Nun, ich habe eine Brieffreundin, und das schon seit einigen Jahren. Sie heißt Luna lactura, und sie lebt in Retalos – das liegt genau da“, er holt eine Karte aus seinem Beutel und sein Finger findet rasch die gesuchte Stelle [Retalos liegt im Rabenwald bei Coimbra, oberhalb des Chalgrat] – er trägt diese Anfrage offensichtlich nicht zum ersten Mal vor. „Und eigentlich wollte Luna mich hier in [Ort] besuchen kommen... nunja, wohl eher hierher flüchten, sie wollte unbedingt aus ihrem Dorf verschwinden, ich habe sogar einen Beweis dafür!“, erneut zieht er ein Stück Papier aus seiner Tasche – diesmal allerdings einen Brief, den er in seinem Monolog sogleich vorliest: „Liebster Salvador, hier nehmen die Geschehnisse überhand – ich muss dringend von hier verschwinden! Am

liebsten würde ich dieses merkwürdige Dorf niederbrennen und mich kein einziges Mal nach seinen Überresten umdrehen. Wenn du diesen Brief erhältst, bin ich schon auf dem Weg zu dir. Ich freue mich darauf, von diesem Ort und mich in deine Arme flüchten zu können. In Liebe, Luna“, er steckt den Brief wieder weg.

„Und sie hätte bereits vor mindestens einem Monat hier sein sollen! Ich mache mir solche Sorgen, dass ihr unterwegs etwas zugestoßen sein könnte! Leider muss ich mich um meine Mutter kümmern, gerade jetzt zum Winter hin kommt sie kaum über die Runden. Deswegen wäre ich euch mutigen Abenteurern sehr dankbar, wenn ihr nach ihr suchen könntet. Sie ist eine junge Dame, ungefähr in meinem Alter, gleich groß, aber lange, schwarze leicht gelockte Haare, mit bezaubernden Sommersprossen auf ihren Wangen, die ihre blauen Augen glitzern lassen wie die Reflexion des Mondes in einem magischen Teich...“, als er merkt, dass er ins Schwärmen gerät, unterbricht er sich selbst, „Ähm, also, was sagt ihr? Alle anderen, die ich bisher gefragt habe, haben mich nur ausgelacht...“



Salvador wird die Abenteurer so lange belästigen, bis sie sich bereiterklären, nach ihr zu suchen. Viel Geld hat er nicht zu bieten, aber nach kurzer Überlegung ist ihm bewusst, dass Luna ihm alles Wert ist, das er noch besitzt.

Der hoffnungslos Verliebte gibt den Reisenden gerne eine Wegbeschreibung und schwärmt auch gerne erneut von Luna. Auf dem Weg zum Dorf werden die Abenteurer nicht auf Luna stoßen – höchstens auf ein paar andere Opfer von Überfällen, für die jede Hilfe zu spät ist. (Schatz A oder B, da die Übeltäter das meiste selbst eingesackt haben). Nach belieben können auch noch einige Zufallsbegegnungen stattfinden, ansonsten verläuft die Reise aber recht ereignislos.

Der Spielleiter darf natürlich trotzdem regelmäßig den Anschein erwecken, sie seien dem Mädchen auf der Spur.

DER ERSTE TAG

Schließlich kommen die Spieler nach einigen Tagen ohne einen Fund in Retalos an. Es sollte naheliegend sein, sich dort nach dem Schicksal des Mädchens zu erkundigen. Währenddessen beginnt sich ein Sturm zusammenzubrauen: Es gibt dunkle Wolken, in der Ferne ist Donnerrollen zu vernehmen und der Wind hebt sich.



Nach einer erfolglosen Suche kommt ihr schließlich in Retalos an. Ohne die Wegbeschreibung hättet ihr es wohl kaum gefunden – Es als Dorf zu betiteln ist schon fast übertrieben; Es sind eher ein paar Häuser in einer Waldlichtung. Trotzdem hat es sogar einen Gasthof! Dieser sieht aber genau so einladend aus wie der Rest aller Hütten: sehr baufällig und nur die größten Löcher sind notdürftig geflickt. Die wenigen matschigen Straßen zwischen den Verschlagen sind Menschenleer – bis auf eine Ausnahme: Vor einem Haus sitzen zwei alte Frauen, die mit ihren knöchernen Fingern ebenso dünne Weidenzweige zu Körben flechten, während sie mit trüben Augen auf den marktlosen Marktplatz blicken, in dessen Mitte ein eingefallener Brunnen... „steht“. Dieser armselige Anblick wird zudem von einem aufkommenden Sturm überschattet, der die leeren Straßen mit dem Pfeifen des Windes noch einmal leerer macht.



DIE SCHWESTERN

Den beiden Damen hat das Alter bereits den Kopf vernebelt, sodass es schwer ist, Informationen von ihnen zu erhalten. Erfahren können die Abenteurer folgendes:

- Die beiden sind Zwillingsschwestern und heißen Magda und Lena

- Fast alle Dorfbewohner sind aktuell im Wald und haben zum Einbruch des Winters wichtigeres zu tun
- Zurückgeblieben sind lediglich:
 - Olaf, der eigenbrötlerische Farmer, der für Nahrung nicht jagen muss
 - Roland, der Ladenbesitzer, der aus reiner Paranoia befürchtet der Laden würde in seiner Abwesenheit leergeräumt
 - Madlaine, die sich um den Gasthof kümmert
- Einige andere sind ebenfalls dortgeblieben, zeigen sich jedoch nie auf den Straßen.
- Die „Wegbeschreibung“ (Ein Deut mit dem Finger) zu den namentlich genannten Personen können sie ebenfalls liefern

GASTHAUS EVENIRE

Das Gasthaus „Evenire“ ist ebenso leer, bis auf die resignierte Gastwirtin Madlaine lactura, die sich nicht an der schäbigen Stube zu stören scheint. Auf Fragen antwortet diese ausweichend und ungerne. Mit etwas Überzeugungsarbeit (MS 8 – 10) können sie ihr jedoch entlocken, dass ihre Tochter Luna das Dorf nie verlassen hat – aktuell sei sie aber leider nicht abkömmlich: Sie ist mit den anderen Dorfbewohnern ausgezogen, um Nahrung zu beschaffen. Es kann Tage dauern, bis sie wieder zurück sind.

Nun können die Spieler entscheiden, wie sie weiter verfahren wollen; Sie können auf Lunas Rückkehr warten, oder das Dorf wieder verlassen und sich auf den Rückweg machen – schließlich war der Auftrag sicherzustellen, dass ihr unterwegs nichts zugestoßen ist.

Das Unwetter ist inzwischen näher gerückt, sodass der Wind nun eher Sturmböen gleicht, die die mühevoll geflochtenen Weidenkörbe mit Leichtigkeit durch die Gassen schleudern – es ist auf jeden Fall schlauer die Nacht im Gasthaus auszuharren. Entscheiden sich die Spieler trotzdem für einen Aufbruch, so sollte sie das Wetter auf jeden Fall wieder zurück zwingen.

Im Gasthaus vermietet die Mutter nur widerwillig Zimmer – zum Doppelten Preis und ohne Frühstück, denn Nahrung ist knapp. Das Zimmer selbst ist in der zugigen Dachstube, sodass keiner der Spieler dort eine ruhige Nacht verbringen wird – vor allem da sie gemeinsam in Stockbetten schlafen.

DAS RITUAL

In dieser Nacht erwachen alle Spieler gleichzeitig aus einem unruhigen Schlaf, als ein lauter Donnerschlag ertönt.

Der unruhige Schlaf kann gerne bereits durch einen schlechten Traum (unabhängig von der psychischen Gesundheit der Spieler) herbeigeführt werden. Hierbei kann z.B. für alle Spieler ein gemeinsamer Traum umrissen werden, in dem die dystopische Zukunft schemenhaft angedeutet wird („Es ist Tag, aber es ist nicht Tag“, „Die Götter sind Tod, und der Tod wandelt unter euch“, o.Ä.). Eine passende musikalische Untermalung kann hierbei „Vampire: The Masquerade - Shadows of New York Soundtrack – Shadows“ sein.

Draußen stürmt es, doch über das tosende Gewitter kann ein Gesang mit einem normalen Wahrnehmungs-Manöver gehört werden.

Im fahlen Mondlicht kann daraufhin durch die Fenster die Quelle des Gesangs ausgemacht werden: (Die Spieler dürfen diesen Monolog jederzeit unterbrechen)



Als ihr aus dem kleinen Dachfenster blickt, entdeckt ihr die Quelle des Gesangs – direkt auf dem Dorfplatz haben sich dutzende verhüllte Gestalten versammelt, die sich im Kreis um etwas versammelt haben. Zwischen den schwarzen, mit Sonnen bestickten Roben könnt ihr immer wieder Blicke erhaschen... Es ist ein Mädchen! Ihr gesenkter Blick und ihre Knie ruhen auf dem matschigen Boden; Ihre schwarz gelockten Haare verbergen ihr Gesicht.

Plötzlich öffnet sich der Kreis und der Gesang verstummt. Eine weitere Gestalt in Robe betritt den Platz, und

schreitet feierlich vor das Mädchen, wo sie niederkniet. Auf den bisher verhüllten Händen präsentiert der Mann etwas... einen Klumpen. Im andauernden Blitzlicht könnte man meinen, dass er sich Bewegt – nahezu pocht.

Langsam erhebt das Mädchen ihre Hände und ihren Blick – die Beschreibung passt perfekt auf Luna. Diese beginnt nun, den ihr dargebotenen Klumpen zu... essen. Mehrere Minuten später verschwindet auch das letzte Bisschen aus ihren Händen. Ihr seid euch sicher, dass sich der Klumpen bis zum Ende bewegt hat.

Schließlich erhebt sie sich und läuft in den Wald; Alle anderen folgen.



Jegliche Versuche die Falltür des Dachstuhls zu öffnen scheitern. Wer aus dem Fenster klettern möchte rutscht ab und wird beim Aufprall ohnmächtig.

Die Spieler können nur bei dem skurrilen Ritual zusehen, bevor alle in einer geschlossenen Prozession in den Wald laufen und verschwinden (- 10  für alle).

DER ZWEITE TAG

Am nächsten Tag können mit einem schweren Wahrnehmungsmanöver Kratzspuren auf dem Boden entdeckt werden, die darauf hinweisen, dass die Falltür absichtlich mit etwas schwerem blockiert wurde. Madlaine behauptet von gestern Nacht nichts mitbekommen zu haben. Unzählige Fußspuren im Matsch beweisen jedoch, dass die Spieler (noch) nicht den Verstand verloren haben.

Sollten sich die Spieler dazu entscheiden, die Spuren zu verfolgen, siehe „Spuren Verfolgen“

Entscheiden sich die Spieler dagegen, so werden sie von Magda und Lena gebeten, die vom Sturm zerstreuten Weidenkörbe wieder einzusammeln. Sollten die beiden nach gestern Nacht gefragt werden, so werden sie

nur Antworten „Nachts geht man nicht raus! Was nachts passiert bleibt nachts!“

Einige der Körbe sind im Dorf, die anderen wurden bis an den Waldrand geweht. Dies ist eine gute Gelegenheit, die anderen namentlich bekannten Dorfbewohner kennenzulernen.

Der Eigenbrötler Olaf hat einen der Körbe gefunden, möchte ihn aber für sich behalten. Er kann entweder mit einem schweren Manöver auf Einflussname oder Charisma überredet, oder mit allem Möglichen (Geld, Essen, Werkzeug etc.) zum Austausch motiviert werden.

Der Ladenbesitzer Roland wird den Spieler unter verdacht stellen, als Fremder mit so aufmerksamen Augen etwas stehlen zu wollen. Haben die Spieler die Körbe zurückgebracht, so kann sofort (unabhängig von der Zeit) zu „Die Entführung“ (S. 5) gesprungen werden.

SPUREN VERFOLGEN

Die Spuren führen eine Stunde in den Wald hinein, wo sie sich in drei verschiedene Richtungen aufteilen, jeder weitere Weg kann erneut eine halbe Stunde verfolgt werden. Nach Belieben können auch einfache Natur-Proben abgefragt werden, um die Fährte nicht zu verlieren.

Kehren die Spieler zu spät Abends zurück, so können sie sich verlaufen oder von einigen nachtaktiven Tieren attackiert werden.

LINKS (SG 8)

Ein Weg führt zu einem Höhleneingang, der aber scheinbar durch die schweren Regenfälle von einem Erdbeben versiegelt wurde. Um den Eingang freizulegen benötigen die Spieler entsprechendes Werkzeug (Schaufeln, evtl. auch Spitzhacken). Der Vorgang wird die Spieler mindestens fünf Stunden kosten. Jeder Spieler darf während der Zeit drei Proben auf Stärke ablegen; Alle Ergebnisse der Spieler werden addiert. Insgesamt müssen die Spieler 20 Punkte/Spieler erreichen. Für jeden Punkt darüber oder darunter wird die benötigte Zeit um fünf Minuten verkürzt oder verlängert.

Schaffen es die Spieler, so können Sie direkt in das große Höhlensystem eintreten (Siehe „Das Höhlensystem“, S. 11), es sollte den Spielern

jedoch klar sein, dass dieses System sehr weitläufig ist (evtl. durch sehr viel Echo) und eine Expedition gut vorbereitet sein sollte. Die Spieler können auch am nächsten Tag in die Höhle; Sollten sie dennoch nach der mehrstündigen Abbauarbeit direkt loslaufen, so bekommen sie einen grundlegenden Manövermalus von -2 aufgrund von Erschöpfung.

Sollten die Spieler nach Ablauf der acht Stunden noch mit dem Freilegen beschäftigt sein, so wird die Arbeit für Nicht-Elfen im Dunkeln zu gefährlich. Elfen können noch eine Stunde weiterarbeiten, bevor der Regen wieder einsetzt und die Arbeit auch für sie zu gefährlich wird. Sollte sich die Gruppe weigern, zurückzukehren und stattdessen weiterarbeiten, so sollte jemand abrutschen und/oder sich verletzen.

GERADE AUS

Gerade aus ist ein recht schmaler Trampelpfad und somit schwerer nachzuverfolgen als die anderen. Dieser wurde von einigen Kultisten genutzt, die zuvor noch Materialien für das Ritual besorgt haben. An dessen Ende finden die Abenteurer einen rudimentären Kräutergarten. Mit einer einfachen Probe auf Natur, Biologie oder Heilkunde wird erkannt, dass dies hauptsächlich Pflanzen mit psychoaktiver Wirkung sind. Sollte sich ein Abenteurer (mit oder ohne diesem Wissen) dazu entscheiden einige Kräuter zu konsumieren, so erhalten sie Halluzinationen von Dunkelheit, Tod und Feuer (-10 )

Wenn der Spielleiter Halluzinogene als Hilfsmittel ansieht, so fällt der negative Effekt natürlich weg.

Etwas abseits des Gartens kann ein alter Steinaltar gefunden werden, der jedoch eher als Werkbank genutzt wird. Auf ihm liegt noch ein totes Reh, dem nichts weiteres fehlt als ein Herz. Sollten die Spieler nun verstehen, dass der „Sich bewegende Klumpen“ von letzter Nacht dieses Herz war, erhalten sie -5 .

RECHTS

Der rechte Weg führt tiefer in den Wald und bald sind die Spuren vor lauter Unterholz nicht

mehr zu erkennen (auch nicht mit einem Manöver). Hier kann nur mit einem äußerst schweren Wahrnehmungsmanöver erkannt werden, dass sich eine Geheimtür unter dem Unterholz versteckt. Der Auslöser dafür kann anschließend mit einem sehr schweren Wahrnehmungsmanöver entdeckt werden.

Schaffen es die Spieler (SG 8), so können Sie direkt in das große Höhlensystem eintreten (Siehe „Das Höhlensystem“, S. 11), es sollte den Spielern jedoch klar sein, dass dieses System sehr weitläufig ist (evtl. durch sehr viel Echo) und eine Expedition gut vorbereitet sein sollte.

DIE ENTFÜHRUNG

Sofern die Spieler zu dem Zeitpunkt zugegen sind, werden sie entweder sehen, oder hören, wie die beiden alten Damen unter lautem Gekreische von vier Kultisten attackiert und verschleppt werden. Wird nicht eingegriffen, so werden die beiden Frauen in der Nacht geopfert.

Sollten die Spieler eingreifen, so kann untenstehende Gegnerbeschreibung für den Kampf verwendet werden. Jedoch sollte ein Kultist entkommen. Dieser wird dann als Strafe für sein Versagen anstelle der geretteten geopfert.

KULTIST (SG 3)

25 TP, +2 INI, Dolch (-2), KB 3, Rüstung 7
(Kultisten-Roben), Schatz C

Von anderen Dorfbewohnern erfolgt in keinem Fall eine Reaktion auf die Ereignisse. Lediglich die Leichen werden im Laufe des Tages verschwunden sein.

Die Spieler erleiden -5 , da sie es nicht fassen können, dass Kultisten ungehindert am helllichten Tag Leute entführen können.

DAS OPFER

In der Nacht halten die Kultisten erneut ein Ritual ab und die Spieler werden erneut im Dachstuhl eingesperrt, sofern sie keine Wache abgestellt haben, um dies zu verhindern.

Die Spieler stellen eine Wache ab

Die Wache wird am Abend auf Madlaine treffen, deren Überraschung mit einem schweren Wahrnehmungsmanöver erkannt

werden kann. Auf Nachfrage wird sie angeben, lediglich nach dem Wohlergehen ihrer Gäste sehen zu wollen (Kann mit einem schweren Manöver auf Wahrnehmung/List als Lüge enttarnt werden).

Die Spieler gehen nicht ins Gasthaus

Natürlich können die Spieler sich auch weigern das Gasthaus erneut zu besuchen. Für den Fall, dass sie die Nacht draußen verbringen, bekommen alle Spieler für den nächsten Tag einen Malus von -2. Charaktere, die oft unter freiem Himmel schlafen, nur -1 (das Wetter macht es dennoch unangenehm). Die Spieler können auch in ein Haus einbrechen, die meisten Häuser des Dorfes stehen leer.



In der Nacht werdet ihr erneut geweckt, nicht, dass ihr sonderlich gut geschlafen hättet. Diesmal, ist es aber kein Donner – jemand Schreit in Todesqualen! [Und da ist wieder dieser Gesang!]

Doch diesmal ist der Dorfplatz leer... Was euren Augen jedoch nicht entgeht ist ein Lagerfeuer im umliegenden Wald. Ein sehr großes Lagerfeuer – das Licht scheint den Mond in einem rötlichen Schein direkt anzustrahlen.

Die Schreie hören nicht auf...



Sollten die Spieler dem nicht nachgehen wollen oder können, so erleiden sie aus schlechtem Gewissen für ihre Untätigkeit -5 . Entscheiden sie sich jedoch dazu, der Sache nachzugehen, so wird der Gesang bald deutlich hörbar. Orientierungsprobleme gibt es aufgrund des großen Feuers nicht, dennoch scheinen die Abenteurer weitaus mehr zu laufen als die Sicht zum Feuer vermuten ließe – fast so als liefen sie auf der Stelle. Der Gesang hingegen wird immer lauter und dringt mehr und mehr in die Köpfe der Spieler ein...

DAS LIED (SG X)

Siehe Beschreibung unten. X = Anzahl der Proben

Während dies geschieht sollten alle Anwesenden 3 bis 10 Mal eine Würfelprobe auf den IN-Bonus * -1 (ein Malus ist hier also Positiv) ablegen, um diesen Umständen zu widerstehen. Die Proben werden mit zunehmender Lautstärke schwerer; Die Erste Probe beginnt mit einer MS von 8, alle anderen Manöver werden jeweils um 1 schwerer als die vorherige. Eine erfolgreiche Probe wird nicht belohnt. Für jeden Punkt, der das Ergebnis unter dem Schwellwert liegt, erleidet der entsprechende Charakter -1 . Erzielt er einen kritischen Patzer, so erleidet er -5 , sowie 2 TP physischen Schaden (starke Kopfschmerzen, die Ohren bluten o.Ä.). Je nach belieben kann der Spielleiter auch entscheiden, dass der Charakter das Dröhnen nicht mehr aushält und sich zurück flüchtet.

Musikalische Untermalung

Gerne kann der Spielleiter auch eine passende Musik dazu abspielen, die im Verlauf ebenfalls lauter wird. Eine Empfehlung hierfür ist Galgaldr (ab 3:50), oder Elddansurin von Heilung.



Das Dröhnen des Gesangs vernebelt euch immer mehr den Verstand und das Leuchtfeuer blendet euch zunehmend – wenigstens kommt ihr etwas näher. Wie lange lauft ihr schon? 10 Minuten, eine Stunde? Ungewiss. Doch plötzlich: Stille.

Ihr brecht erneut durch das Dickicht und findet euch auf einer Lichtung wieder. Die Lichtung ist komplett leer. Nur ein Haufen Asche von einem Feuer, das schon seit Stunden ausgebrannt sein muss. War es nicht gerade eben noch so hell? Ungewiss.

Und wo sind all die Menschen hin, die bis eben gesungen haben? Überall sind Spuren im Matsch, die in alle Richtungen ins Unterholz führen; Kommt ihr nicht gerade von da? Ungewiss.

In der Mitte des Platzes steht ein Steinaltar, der allem Anschein nach selbst und ohne viel Wissen aus Findlingen gebaut wurde. Auf den Steinen...

[liegen die leblosen Körper von Magda und Lena... hoffentlich mussten sie während dieser Zeremonie nicht noch mehr leiden, als es die Schreie vermuten ließen...]

[liegt ein Mann in einer schwarzen Robe mit einer aufgestickten Sonne. Die Robe scheint durch einen Kampf etwas aufgerissen... Moment ist das nicht der Kultist von heute Mittag??]

Was auch immer hier passiert ist, ihr seid zu spät...



Die bloße Surrealität dieser Situation verursacht bei allen anwesenden Spielern -10 .

Zur Aufklärung der Situation kann nichts getan werden. Wer allerdings die Leiche(n) begräbt und/oder den Altar demoliert erhält jeweils 5  zurück. Der Rest der Nacht verläuft in Totenstille.

DER DRITTE TAG

Der dritte Tag verläuft überraschend und unverheißungsvoll ruhig ab. Das einzige, das an diesem Tag passiert ist, dass nach und nach alle verbliebenen (abgesehen von den beiden Schwestern, sollten sie noch leben) Dorfbewohner verschwinden. Dies tun sie jedoch freiwillig, da sie alle Mitglieder des Kultes sind. Diese werden sich in ihren privaten Räumen ihr Kultgewand überstreifen und schleunigst durch einen entsprechenden Geheimgang verschwinden.

Den Spielern sollte auf jeden Fall auffallen, dass das Dorf nach und nach leerer wird; sollten sie aber nicht in unmittelbarer Nähe des Verschwindenden sein, kann dem Ursprung nicht auf die Schliche gekommen werden.

Entdecken die Spieler einen Kultisten (sie dürfen ihn auch als den entsprechenden Dorfbewohner identifizieren), so wird er versuchen zu entkommen. Dies gelingt auch,

jedoch führt er die Abenteurer direkt zum geheimen Eingang, welcher mit einem schweren Wahrnehmungsmanöver entdeckt werden kann.

Damit die Spieler sich nicht den ganzen Tag über langweilen, gibt es eine Bibliothek, die jedoch erst jetzt entdeckt wird. Diese Entdeckung kann durch ein „merkwürdiges Gefühl“ begründet werden, das die Spieler auf dieses unscheinbare Gebäude aufmerksam macht. Im Hintergrund zieht Othil die Fäden, um die Spieler auf das vorzubereiten, das folgt.

DIE BIBLIOTHEK



Diese unscheinbare Bibliothek scheint schon lang nicht mehr besucht zu sein. Die Inneneinrichtung ist auch nicht wirklich einladend: Zwischen den Regalen findet einer, der am Abend gerne mal eine Haxe zu viel isst, keinen Platz mehr. In den Regalen selbst scheint keine Ordnung zu herrschen, alles wurde einfach dort eingeordnet wo gerade Platz war – und davon gibt es sehr wenig; Die Bretter quellen geradezu über vor gesammeltem Wissen aus Sammelbänden, Enzyklopädien und Schriftrollen. Hier gibt es sicherlich einige Antworten auf eure Fragen, falls ihr gewollt seit, eure Zeit an einem viel zu kleinen, alten Tisch in der Ecke an einem viel zu kleinen Fenster zu opfern.

[Schweres Wahrnehmungs-Manöver: Doch Moment... Die Kerzen auf dem Tisch sehen so aus, als hätten sie vor kurzem erst noch gebrannt, und die Staubschicht auf diesem Stuhl ist weg! Irgendwer geht hier noch ein und aus...]



Hier gibt es einiges über das Dorf und seine Geschichte, aber auch über den Kult und dessen tiefe Verknüpfung zu lernen. All diese Information müssen allerdings erst gefunden werden – Dies geschieht über eine Sammelprobe auf Intelligenz oder Wahrnehmung (kann jeder Charakter selbst

festlegen). An untenstehender Tabelle kann abgelesen werden, welche Werte für welche Erkenntnisse benötigt werden (kumulativ). Bei dieser Probe wird immer in Runden gewürfelt und die Ergebnisse zusammengerechnet. Für jede Runde vergeht eine Stunde. Der Tag endet wie immer nach 8 Stunden. Wollen Die Spieler länger recherchieren, müssen sie für dauerhafte Beleuchtung sorgen und jede Stunde über der Beschränkung zieht Schlafmangel-Bedingte Malusse für den nächsten Tag mit sich.

Innerhalb einer Runde kann maximal eine Erkenntnis gewonnen werden; Überschüssige Punkte werden ignoriert. Je nachdem, wie viele Erkenntnisse gewonnen wurden, kann für die EP-Berechnung eine andere SG herbeigezogen werden. Die angegebenen  werden jedem Spieler abgezogen (Der Betrag wird also nicht aufgeteilt).

Σ Pkt./Pers.	Erkenntnis	Σ SG
10	Dorfgeschichte	2
20	Einwohnerregister	4
30	Geographie	6
40	Die finstere Alte	8

Ereignisse während der Recherche

Die Ereignisse am Morgen und am Abend können die Charaktere durch geschicktes führen des Spielleiters durch Zufall miterleben. Sollten sie sich in der Mitte des Tages an der Recherche befinden, so kann nach der entsprechenden Recherche-Runde ein (sehr) schweres Wahrnehmungsmanöver gewürfelt werden. Zudem wird basieren auf dem vorherigen Recherche-Ergebnis jedes Spielers ein Bonus/Malus von „6 – Würfelergebnis“ hinzugerechnet (also je aufmerksamer die Charaktere recherchieren, desto schwerer, erkennen sie etwas).

Wer die Probe besteht bemerkt durch ein kleines Fenster Bewegung draußen auf dem sonst den ganzen Tag leergefegten Marktplatz.

Weiter Funde/Wiederherstellung von

Nach Ermessen des Spielleiters können in der Bibliothek auch noch andere Werke gefunden werden, die den Spielern hilfreich sind. z.B. Eine alte Lieder- oder Witzesammlung, die die Stimmung der Gruppe aufhellen und einige 

wiederherstellen. Weitere Funde unterliegen der Kreativität des Spielmeisters

DORFGESCHICHTE

-5

Die Dorfgeschichte enthält Aufzeichnungen (Zeitungen, Berichte des Chronisten etc.) die bis zu 50 Jahre zurückgehen. Interessante Auszüge sind (hier werden alle Artikel vorgelesen, damit sich ein unheilvolles großes Bild verknüpfen kann):

Zeitungsartikel von vor 51 Jahren



Heute wurde Edmund Uger vom Gericht verurteilt und sogleich seiner gerechten Strafe, dem Tode, zugeführt. Der allseits angesehene Bürger von Retalos schockierte die gesamte Gemeinde, als bekannt wurde, dass er die frisch verheiratete Familie Wulfa ermordete und deren Leichen verstümmelte. Seine Versuche, seine Taten durch eine dritte Person zu begründen, die er als „die finstere Alte“ bezeichnete, wurden vom Gericht zurecht als Gewäsch gewertet.

Aus Tradition geben wir auch in diesem Fall die letzten Worte des Todgeweihten wieder: „Über mir wird morgen keine Sonne mehr aufgehen, doch ich verspreche euch, es kommt der Tag, da ergeht es euch gleich!“



Eintrag des Chronisten von vor 38 Jahren



Die Ergebnisse der Abstimmung über die Neudekoration der Kirche lauten wie folgt: 60% für ein klassisches Holzkreuz, 30 % für eine Zeichnung einer schwarzen Sonne (Zeichnung beigefügt, Siehe „Emblem“), 10% Sonstiges



Zeitungsartikel von vor 27 Jahren



In einem tragischen Feuer verbrannten diesen Sonntag 23 Menschen in der Kirche. Die Ursachen des Feuers sind zur Zeit noch unklar, doch während des Brandes löste sich die Halterung des Holzkreuzes, welches herunter fiel von außen die großen Flügeltüren blockierte, die zugleich der einzige Eingang waren. Bis sich genug Helfer zusammengefunden hatten, um das Kreuz zu bewegen, war es für alle Anwesenden zu spät.

Einer der Anwohner kommentierte, „dass dieser Vorfall hätte vermieden werden können, hätte man sich damals für die Zeichnung einer schwarzen Sonne entschieden.“ Farbe blockiert nun mal keine Eingänge

Nächsten Sonntag gibt es auf dem Dorfplatz von einem auswärtigem Prediger eine Trauerrede.



Eintrag des Chronisten von vor 10 Jahren



Der neue Bürgermeister wurde heute mit einer Zustimmung von 60% in sein Amt gewählt. Für viele ist dieses Ergebnis überraschend, immerhin ist der Sieger ein vollkommener Fremder, der trotz unserer guten Situation nur davon predigt, man müsse sich auf „Dunkle Zeiten“ vorbereiten. Ich sollte diese Wahl nochmal genauer überprüfen...

Das war der Letzte Eintrag aus der Dorfchronik



EINWOHNERREGISTER

-10 



Das Pergament enthält die Aufzeichnungen des letzten Zensus, der vor 5 Jahren durchgeführt wurde. Jemand hat offensichtlich mit anderer Tinte eigene Notizen hinzugefügt. Hinter 75 der 100 Namen ist eine Sonne gezeichnet; Darunter auch Roland, Olaf und Madlaine. Hinter 10 Weiteren ist ein Anch (†).

[Die Schwestern leben: Hinter den Namen von Magda und Lena scheint dieses Symbol erst kürzlich durchgestrichen worden zu sein]

[Die Schwestern wurden geopfert: Die Anchs hinter Magda und Lenas Namen sehen frisch aus]



Konfrontieren die Spieler nun einen der Dorfbewohner mit ihrer Erkenntnis, so werden diese zuerst versuchen es zu vertuschen und dann fliehen. Eine Verfolgung endet auf dieselbe Weise wie bei der Entführung (S. 5)

GEOGRAPHIE

-15 



Hiermit lege ich der akademischen Gesellschaft und der Gemeinde Retalos meinen Abschlussbericht vor. Forschungsobjekte sind die Höhleneingänge rund um das Dorf. Diese verteilten Eingänge lassen auf ein verteiltes Höhlensystem bislang ungesehener Größe schließen. Zudem wurden an einigen Wänden Kohlezeichnungen von Sonnen gefunden; Das Alter lässt sich nicht genau bestimmen, aber erste Schätzungen lassen vermuten, dass diese Malereien vor mindestens 70 bis 100 Jahren aufgetragen wurden.

Trotz diesem großen Potenzial wurde das Subjekt nicht abschließend erkundet, da Forschungsexpeditionen, trotz erhöhter Sicherheitsmaßnahmen nicht zurückkehrten. Diejenigen, die es

taten berichteten nur von einer undurchdringbaren Dunkelheit.

Ich empfehle die Bewachung oder Verschließung sämtlicher Höhleneingänge, bis zur vollständigen Erforschung mehr Ressourcen bereitstehen.



Ab jetzt haben die Spieler alle Informationen, um die voll beschriftete Karte einzusehen.

DIE FINSTERE ALTE

-20 



Ihr findet ein Buch ohne Titel, eingebunden in Leder, das so schwarz ist, dass es jegliches Licht verschlingen zu scheint; Und mit dem Licht verschwindet auch die Wärme – das Buch ist ungewöhnlich kalt.

Das Buch enthält eine einzelne Geschichte: „Die Finstere Alte“. Alle anderen Seiten sind leer, so als würde die Geschichte noch weitergeschrieben.

Die Finstere Alte ist so alt wie die Welt selbst. Geboren aus Dunkelheit und Hass, hungert sie nur nach einer Sache: Allem. Erst wenn die Sonne verdunkelt, und die komplette Welt in Dunkelheit gehüllt ist, in der sie jedes Lebewesen und jeden Gedanken verschlingen kann, ist ihr Hunger gestillt... vorerst.

Diesem Absatz ist ein Bild zugeordnet (Siehe „Vision“), das ihr nur alle zu gut aus euren Alpträumen kennt, die euch seit der Ankunft in Retalos heimsuchen – Wer auch immer diese Finstere Alte ist, sie hat sich seit Tagen in euren Köpfen eingenistet!

Der Text liest weiter: Diesem Ziel kam die Finstere Alte schon viel zu nahe, so beschlossen die Götter, sie zu zerstören. Doch selbst die Götter waren dieser Aufgabe nicht gewachsen. Mit einem Massaker, dass weder Erde noch Himmel je gesehen haben, wurde sie in ein Labyrinth der Dunkelheit verbannt. Doch die Finstere Alte ist die Dunkelheit. Und die Dunkelheit

existiert in allem. Wenn die Zeit reif ist, wird sie sich erheben und zu sich nehmen, was ihr gehört.

Auch diesem Abschnitt liegt ein Bild bei (Siehe „Finstere Alte“), das ein schreckliches Monstrum darstellt... Spielt euch euer Geist einen Trick, oder bewegt sich das Bild? Die Finstere Alte öffnet ihren Schlund! Er wächst und wächst, entblößt die schrecklichen Fangzähne, und - Das Buch schlägt zu.



Nach dieser Erkenntnis sollte allen Abenteurern die Lust auf das Recherchieren vergangen sein. Wer das Buch genauer untersuchen möchte, wird nichts herausfinden – es zeigt merkwürdigerweise auch keine Spur von Magie.

DER VIERTE TAG

Am vierten Tag werden die Spieler unsanft geweckt: Der Sturm hat seine volle Kraft entfaltet und reißt einige Bretter aus dem ohnehin schon zugigen Dachstuhl.



Durch euer neues Fenster bietet sich ein schauderhafter Anblick: Das leergefegte Dorf ist entweder in Dunkelheit, oder in blutrotes Licht getaucht! Die Sonne! Wann auch immer die stürmischen Böen die dicke Wolkendecke aufreißt erkennt ihr, dass es um Sie nicht gut steht. Der Farbton ist dunkler als zum spätesten Sonnenuntergang; Und selbst dieser düstere Schein wird zunehmend verdeckt... Vom Mond??

Ein Lautes „KRACH“ ertönt, und ihr seht, wie eine große Tanne vom Wind in ein Haus geschleudert wird. Alles neigt sich dem Ende zu... Ihr habt nicht mehr viel Zeit.

Was auch immer ihr tun wollt, tut es jetzt!



Spätestens jetzt sollten die Spieler sich in die Höhlen aufmachen (wenn sie der Sturm nicht mitreißt). Entweder durch die Geheimgänge

(falls sie sie jetzt noch suchen möchten, ist das Manöver sehr schwer), oder durch einen der natürlichen Zugänge (entweder der verschüttete von Tag 2 oder neu entdeckte durch die Karte aus der Bibliothek). Tun sie nichts dergleichen, so können sie nur auf den Sonnenuntergang warten und die Welt dem Untergang geweiht.

DAS HÖHLENSYSTEM

Das Höhlensystem alleine entspricht einer SG von 5; Die Karte kann im Anhan gefunden werden.

Wenn die Charaktere das System über einen der natürliche Eingänge betreten haben, beginnen sie bei den entsprechenden Tunneln 33/32 (Norden), 28 (Süden) oder 24 (Westen); Haben sie das System durch einen der geheimen Eingänge betreten, so führt sie ein Tunnel zu Höhle 11.

Der Untergrundkomplex hat generell einen verstörenden Eindruck: Es herrscht komplette Finsternis und durch das Echo scheinen von überall Geräusche zu kommen (Flüstern, „das Lied“, Scharren etc.). Für jede zwei Zahlen, die die Abenteurer unterwegs überqueren, gilt -1 . Sollte niemand für Licht sorgen können, so erhöht es sich auf -2  (Ausnahme: Charaktere mit Wärmesicht). Für die Bewegung zwischen zwei Zahlen werden 5 Minuten benötigt.

Auch hier kann wieder atmosphärische Musik hinterlegt werden; z.B. „Vampire: The Masquerade - Shadows of New York Soundtrack – Into The Darkness“

Die Wurzel allen Übels befindet sich in Höhle Nummer 4. Was Dort geschieht wird in „Die Schwarze Sonne“ (Seite 12) beschrieben. Alle anderen möglichen Vorkommnisse sind nachfolgend aufgeführt. Sofern nicht anders angegeben, sind alle Kultisten am Ritual beteiligt und nicht in anderen Teilen der Höhle zu finden.

OHNE BEREICH

Höhlen, die keinem speziellen Bereich zugeordnet sind, werden meist nur als Wege von A nach B verwendet und beherbergen nichts von besonderem Interesse. Lediglich

aufgrund der aktuell erhöhten magischen Aktivität können die Spieler immer wieder Geister antreffen (und nach belieben bekämpfen/beschwichtigen), die von anderen Opfern der Kultisten stammen (es gibt auch einige Kultisten-Geister), aber auch von der ein oder anderen zu groß gewachsenen Spinne attackiert werden.

DAS LOCH

In Höhle 5 gibt es ein großes Loch. Ob es schon immer dort war, oder irgendwann angelegt wurde lässt sich nicht sagen; Lediglich, dass es so tief ist, dass der Fackelschein nicht dessen Boden erhellt. Neben dem Loch steht ein Altar, wieder aus Stein, jedoch etwas professioneller errichtet und mit eingemeißelten Verzierungen, die fast kunstvoll wirken könnten – wäre er nicht befleckt mit Blut. An den beiden dem Loch zugewandten Beinen des Altars sind Seile befestigt, an denen scheinbar etwas aufgehängt und in das Loch geworfen wurde. Wer sich dazu entscheidet, die Seile einzuholen benötigt aufgrund der Tiefe 5 Minuten pro Seil. Das linke Seil ist am Ende abgerissen, das rechte hingegen ist an einem Körper befestigt; Dessen Beine scheinen mit Zähnen und Krallen abgerissen worden zu sein.. wahrscheinlich hatte der Mensch noch gelebt (-5 ).

SCHLAFBEREICH

Der Schlafbereich enthält hauptsächlich triste und unbequem aussehende Strohmatten, auf denen die Kultisten in ihre dunklen Träume abdriften, wenn sie diese nicht gerade verwirklichen. Außer etwas Kleidung oder hier und da mal ein Buch in kryptischen Schriften (mit genug Wissen in einer für den Spielleiter angemessenen Kategorie können diese als weitere Kultschriften identifiziert werden).

Die eingezeichnete Kiste hingegen enthält sämtliche Wertgegenstände der Kultisten, die diese für den Dienst abgeben, um nicht in ketzerischem Komfort zu leben. Da es jedoch größtenteils nur Dorfbewohner sind, können hier nur Schätze der Klasse B oder C gefunden werden (Anzahl der Schätze = Anzahl der Spieler).

SPEISEKAMMER



Wie der Name erwarten lässt ist dieses Gebiet voller Essen und Orte, um dieses zu vertilgen.

Höhle 1 ist vollgestellt mit Tischen und Bänken, auf denen vereinzelt noch (halb) leere Holzschüsseln, Löffel und Krüge stehen. In den anderen Höhlen gibt es hauptsächlich Nahrungsmittel und Ratten (einige davon können nach belieben auch in Kleingruppen angreifen), auch wenn die Nahrung teils auch aus Ratte oder anderen zweifelhaften Quellen zu stammen scheint...

Die verzeichnete Truhe enthält besondere Leckerbissen: Eine Flasche Wein – für den Kenner sicher 1 GF wert, und ein Herz unbekanntes Ursprungs, das sicherlich sehr gut dazu schmeckt (-2 )

RATTENSCHWARM (SG 2)

Pro Spieler 2-3 Ratten mit folgenden Werten: TP 5, INI +3, Nagezähne, Schaden -1, Rüstung +0 (insgesamt 5), KB 2

VERLASSENER BEREICH

Dieser Bereich wird nicht von den Kultisten genutzt; Deswegen gibt es hier das ein oder andere Monster – oder der Bereich wird nicht von den Kultisten genutzt, weil es hier das ein oder andere Monster gibt.. wer weiß.

Mögliche zusätzliche Begegnungen hier sind Skelette, Goblins und Zombies.

Die Kiste enthält Gegenstände, die vor allem die Goblins über lange Zeit gesammelt haben. Es gibt so viele D-Schätze, wie es Spieler gibt.

RITUALBEREICH

Im Ritualbereich können die Spieler nun wieder ein Mantra an Beschwörungsformeln vernehmen, das lauter wird, je näher sie Höhle 4 kommen. Hier können Sie auf einige Kultisten treffen, die dem eigentlichen Ritual zuarbeiten. Die Höhlenbereiche hier sind hauptsächlich weitere, kleinere Altarräume (26 und 49), oder Lagerräume für Opfergaben (teils noch lebendig) und Psychoaktive Kräuter.

DIE SCHWARZE SONNE

Hier eignet sich gut das Lied „Vampire: The Masquerade - Shadows of New York Soundtrack – Violence“

““ Schlussendlich erreicht ihr die Quelle, und ihr werdet mit einem schauerhaften Anblick begrüßt, den ihr so schnell nicht vergessen könnt, auch wenn ihr euch das noch so sehr wünscht. In der Mitte der Höhle befindet sich etwas, das jeglicher Logik entzieht.

Es ist eine Sphäre, die unglaublich massiv erscheint, so als würde sie jegliches Licht allein durch ihr Gewicht in sich aufsaugen. Dennoch scheint dieses finstere Massiv die gesamte Höhle in einem dunklen Schimmer zu beleuchten, während es fast schwerelos in deren Mitte schwebt. Allein diese kontroverse Existenz raubt euch fast den Verstand! (-5 )

Um den Orb haben sich Kultisten versammelt, die einander auf dem Boden, fast wie in Trance, in den Armen liegen. Nur selten zuckt einer der Körper. Doch, sind sie in Trance? Das dunkle Licht lässt es kaum erkennen, doch alle scheinen mit einer Dunklen Flüssigkeit bedeckt.. Ist das Blut?

Bei genauerem Betrachten entdeckt ihr, dass jeder der Kultisten zumindest schwer verwundet ist: Arme, Brustkörbe, ja sogar Kehlen sind mit tiefen Schnitten bis zu den Knochen verunstaltet... Ihr steht in einem Raum voller Leichen!

[Der Spieler mit der niedrigsten psychischen Gesundheit (>0)], du vernimmst ein Flüstern, das direkt aus der Sphäre zu kommen scheint. Sie lockt dich. Sie kennt dein Innerstes, deine Geheimnisse, deine tiefsten Wünsche! Und du kannst alles haben, du musst nur Eins mit ihr werden...

Ihr anderen seht, wie [o.g. Spieler] sich langsam, wie hypnotisiert der surrealen Kugel nähert...



Dieser Spieler kann nicht anders, als diesem Verlangen zu folgen und möchte die Sonne berühren. Möchten die anderen Spieler ihn davon abhalten, so kann es auch zu einem Kampf kommen. Wer auch immer dies am Ende tut (z.B. ein anderer Spieler, der ihn davon abhalten möchte), wird im Geiste die Finstere Alte herausfordern – seine Augen werden schwarz und er ist nicht mehr ansprechbar.



[Spieler] berührt die schwarze Sonne, sein Gesicht wird absorbiert und seine Augen nehmen die Farbe der Sonne an. Die dunkle Oberfläche kräuselt sich mit Widerstand und ein ohrenbetäubendes Gekreische entflieht aus dem Inneren. Wenige Momente später verstummt es so plötzlich, wie es aufgetaucht ist. Doch die Körper der vermeintlich toten Kultisten beginnen zu zucken; Das heißt nichts Gutes...

[Spieler], du findest dich in einer Leere wieder, unendlich fern und doch so nah steht sie: Die Finstere Alte, die schwarze Sonne, ein Wesen unglaublicher Macht. Für einen von euch wird es bald enden...



Nun stehen die Kultisten wieder auf und versuchen den Charakter in Trance zu attackieren. Wird er nicht von seinen Mitabenteurern beschützt, so kann er sich nicht wehren und nimmt Schaden und stirbt nach den üblichen Regeln. Sinken seine LP auf 0, so wird sein Geist aus dem Kampf mit der Sonne gezogen und ein neuer Spieler kann antreten.

Es attackieren immer mindestens so viele Kultisten (Siehe „Die Entführung“, Seite 5), wie es verteidigende Spieler gibt, höchstens doppelt so viele.

DIE SCHWARZE SONNE (SG 10)

Der Spieler, der den Orb berührt, muss alleine gegen die Finstere Alte ankämpfen. Dieser Kampf ist rein „psychisch“, wird aber wie ein Kampf gehandhabt. Die schwarze Sonne hat 250 Psychische TP, der Spieler hat

IN * 5 PTP. Jegliche Ausrüstung oder Kampffertigkeiten gelten nicht in dieser Realität.

Die Kampfunden geschehen zeitgleich mit den physischen Kampfunden; Es wird immer zuerst der psychisch kämpfende Spieler und dann die Sonne ausgewertet. Alle anderen Spieler folgen danach in gewohnter Reihenfolge.

Die „Waffe“ der Sonne verursacht +2 Schaden. Pro X getöteten Kultisten wird dieser Wert um 1 verringert, wobei X die Anzahl der physisch kämpfenden Spieler ist.

(Formel: $Schaden = 2 - \lfloor \frac{y}{x} \rfloor$ y= tote Kultisten, x= verteidigende Spieler)

(Die Glaubensgemeinschaft der Gottheit verringert sich, und somit auch ihre Macht)

Der Schadensbonus des Spielers hängt von seiner psychischen Gesundheit (P) ab. Bei 50 ist der Schaden 0, für je 25 Punkte Abweichung verursacht die „Waffe“ einen Punkt mehr/weniger Schaden:

Psychische Gesundheit	Schaden
0	-2
1 - 25	-1
26 - 74	0
75 - 99	+1
100	+2

Zusätzlich kann sich der Spieler entscheiden den „Wahnsinn zu umarmen“: Er verliert 20 psychische Gesundheit, verursacht aber für die nächsten drei Runden einen Bonus von +2 auf seinen berechneten Schaden.

Sinken die PTP des Spielers auf 0, so verliert er 15 Punkte psychische Gesundheit und bekommt wieder volle PTP (er ist nicht tot, aber es fühlte sich an wie sterben, daher der Verlust der Psyche). Hat er nicht genug psychische Gesundheit für eine volle „Wiederbelebung“, so erhält er einen entsprechenden Bruchteil. „Stirbt“ der Spieler, wenn die psychische Gesundheit bereits auf 0 ist, so tritt der „Sog“ ein und der Spieler kollabiert. Seine Mitspieler können ihn entweder aus diesem Sog befreien, oder an seiner Stelle gegen die Sonne antreten.

DAS WIEDERSEHEN

Nachdem die schwarze Sonne besiegt wurde, kann die psychische Gesundheit (in diesem Spiel) vernachlässigt werden und alle Effekte hören auf.



Erneut ein ohrenbetäubender Schrei, der euch fast ohnmächtig werden lässt! Bei den Kultisten bleibt es nicht bei „fast“; Wie ein Sack Kartoffeln fallen sie ungebremst auf den harten Steinboden. Der Schrei mündet in einem großen Knall, mit dem der Orb wie ein voller Schafsmagen zerplatzt. Was einst so massiv aussah ist nunmehr eine Widerwärtige Masse, die man nicht näher betrachten möchte. [Spieler]s Geist scheint wieder in seinen Kopf zurückgekehrt und ihr spürt, dass was auch immer an euren Gedanken genagt hat, nun stumpfe Zähne hat.

Platschend landet die Masse auf dem Boden, doch ihr vernehmt auch den Aufprall etwas vermeintlich Härterem...

Aus dem gallertigen Haufen kriecht eine junge Dame, die ihr zuerst mit einer wandelnden Leiche verwechselt; Ihr Körper ist bis auf die Knochen abgemagert, ihre Kleidung liegt in Fetzen und ihre Haut ist überzogen blauen Flecken, Schnitten und Blut – welches davon aus der Masse stammt ist unklar. Dennoch erkennt ihr sie wieder: Luna!

Noch halb in der Masse vergraben rollt sie sich zusammen und beginnt zu schluchzen. „Es ist ein schrecklicher Albtraum! Ich will hier weg!“, immer und immer wieder.



Die Spieler können Luna mit viel guter Zureden (z.B. in Form eines Einflussnahme oder Charisma-Manövers) aus ihrem Delirium befreien. Verständlicherweise ist sie dennoch Traumatisiert, aber sie scheint wieder in der Realität angekommen zu sein.

Sie wird die Spieler bitten, sie hier fortzuschaffen; sie kennt den Weg und leitet die Spieler ohne weitere Vorkommnisse

wieder an die Oberfläche (Die Sonne sieht wieder normal aus und der Sturm lichtet sich). Für eine gründliche Befragung ist sie zu Schwach, aber auf Nachfrage können die Spieler erfahren, dass der Kult (darunter ihre eigene Mutter) Luna entführte, da sie das „Kind des Schicksals“ sei. Mehr weiß sie selbst auch nicht.

In Retalos angekommen begegnen sie Salvador Lumine, der nach etlichen Tagen des Wartens die Suche selbst in die Hand nahm. Nach einem freudigen Wiedersehen beschließt sie, wie ursprünglich geplant, mit Salvador zu seinem Heimatdorf zu reisen. Sie möchte keine Sekunde länger an diesem verfluchten Ort bleiben. Mit Ausnahme einer Sache, die „schon lange überfällig“ war: Sie brennt das Gasthaus ihrer Mutter nieder.

ENDE

TIMELINE

In diesem Abenteuer können einige Geschehnisse parallel ablaufen – auch wenn die Spieler nicht vor Ort sind. Aufgrund der nahenden Wintersonnenwende haben die Spieler nur acht Stunden pro Tag Zeit, in denen sie agieren können, bevor die Dunkelheit über sie herein bricht. Danach sollte der Tag vom Spielleiter beendet werden.

Nachfolgend eine Spielhilfe, um die Ereignisse und die Zeit im Blick zu behalten.

TAG 2



X: Die Schwestern werden am helllichten Tag von ihrem Haus entführt

TAG 3



R: Roland, der Ladenbesitzer verschwindet durch einen Geheimgang im Keller

O: Olaf, der Farmer verschwindet durch einen Geheimgang im Brunnen

M: Madlaine verschwindet durch einen Geheimgang im Lager

Natürlich machen sich den ganzen Tag über Mitbewohner aus dem Staub, doch nur bei diesen können die Spieler es Entdecken.

TAG 4



X: Sonnenuntergang. Næroth hat gesiegt

Sollten die Spieler sich vor dem Untergang in die Höhle begeben, so gilt dieser Countdown nicht mehr.

PSYCHE

Alle Spieler beginnen mit einer geistigen Gesundheit von 100%. Im Laufe der Geschichte werden die Spieler Situationen durchleben, die diese Gesundheit vermindern (-X $\frac{1}{100}$ = X Prozentpunkte abziehen). Um einen Überblick zu behalten, können folgende Indikatoren verwendet werden.

Name:



Name:



Name:



Name:



Name:



ENTSTEHENDE MALUSSE

Der schlechte geistige Zustand des Charakters soll sich auch im Spielgefühl widerspiegeln, weshalb folgende Malusse **kumulativ** wirken, solange die Bedingungen erfüllt sind:

Psychische Gesundheit < 90

Betroffene Spieler leiden unter Alpträumen. Diese sollen oft nur abstrakt beschrieben werden (z.B. „Du erinnerst dich nicht mehr an viel, außer der Präsenz des Todes“), generell aber ein Gefühl des bevorstehenden Untergangs vermitteln (Dunkelheit, Tod, Zerstörung, Trauer, Verzweiflung o.Ä.). Dadurch entstehender unruhiger Schlaf kann durch Manöver-Malusse ausgedrückt werden.

Psychische Gesundheit < 75

Spielleiter muss gelegentlich verdeckte Würfelproben auf Wahrnehmung für die entsprechenden Spieler würfeln (Soll Paranoia aufbauen)

Psychische Gesundheit < 60

Spieler sieht weg-huschende Schatten / hört Schritte

Psychische Gesundheit < 50

Der Spieler glaubt, von den anderen Spielern belogen zu werden

Psychische Gesundheit < 40

Der Spieler sieht nun eindeutig andere Wesen und vernimmt periodisches Flüstern, das mal hilfreich ist und mal in Fallen lockt.

Psychische Gesundheit < 25

Der Spieler ist bei überschreiten der Schwelle für W6 Minuten nicht fähig seine Mitspieler wahrzunehmen und das Flüstern und die Schatten sind allgegenwärtig.

Psychische Gesundheit < 10

Der Spielleiter entzieht dem Spieler beim unterschreiten der 10% für W6 Kampfrunden die Kontrolle und attackiert die Mitspieler. Zu Beginn jeder Kampfrunde kann der betroffene Spieler mit einem (sehr) schweren Manöver auf Intelligenz * -1 (Ein „Malus“ ist hier also von Vorteil) die Kontrolle zurückerlangen. Andere Spieler Der Gruppe verlieren 15 Prozentpunkte psychische Gesundheit.

Psychische Gesundheit = 0

Der Spieler verliert das Bewusstsein und brabbelt wirres Zeug wie „es ist dunkel, ich bin allein, ich bin nicht allein, sie sind hier, ich will weg“ und muss innerhalb von Stufe * 3 Minuten von seinen Kameraden wieder erweckt werden. Hierbei muss der Spieler einem „Sog“ mit einem sehr schweren Manöver auf Intelligenz * -1 widerstehen. Durch die Aktionen seiner Mitspieler (z.B. Manöver auf Einflussnahme, Charisma, ein Eimer Wasser, Ohrfeigen oder sonstige passende Aktionen) kann er zusätzliche Boni für diese Probe erhalten. Der Spieler erhält bei geschaffter Probe einen Prozentpunkt und erwacht wieder. Gelingt es nicht innerhalb dieser Frist, so gilt der Spielercharakter bis zum ende des Abenteuers als feindlicher NSC.

GESUNDHEIT ERHALTEN

Die psychische Gesundheit erholt sich von selbst für jede Stunde, in der kein Traumatisches Ereignis geschieht (Schlaf mit Alpträumen gehört nicht dazu) um 2 Prozentpunkte. Zudem kann ein Spieler für jede Stunde Meditation (oder ähnliche Tätigkeiten) 5 Prozentpunkte zusätzlich wiederherstellen.

Zudem kann den Spielern im Laufe des Abenteuers eine Katze begegnen, deren Fell so weiß ist, als würde es leuchten. Durch Interaktionen mit der Katze kann Gesundheit nach Ermessen des Spielleiters wiederhergestellt werden. Diese Katze wird von Othil beeinflusst, die die Abenteurer bei ihrem Kampf gegen Næroth unterstützen möchte.

Je nach Ermessen (und moralischem Kompass) des Spielleiters, können auch psychoaktive Substanzen die geistige Gesundheit verbessern.

QUELLENANGABEN

<https://i.pinimg.com/originals/14/28/68/142868828006bd84f569476122fd36e6.png>

<https://thumbs.dreamstime.com/z/bundle-wheat-5043246.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/aa/7d/9b/aa7d9b42a1defd66a72147644cd5fe68.png>

Städtegenerator: <https://watabou.itch.io/>

The Sun is Black by sitchko

<https://imgur.com/qHM5FF5>

https://cs9.pikabu.ru/post_img/2020/01/26/7/1580038575155181839.jpg

https://68.media.tumblr.com/964426a76d60d040a0691b2725f43592/tumblr_of0udqjA8U1qa2e9qo1_540.jpg

<https://game-icons.net/1x1/skoll/trench-spade.html>

<https://game-icons.net/1x1/delapouite/cave-entrance.html>

Höhlengenerator:

<https://donjon.bin.sh/fantasy/dungeon/cavern.cgi>

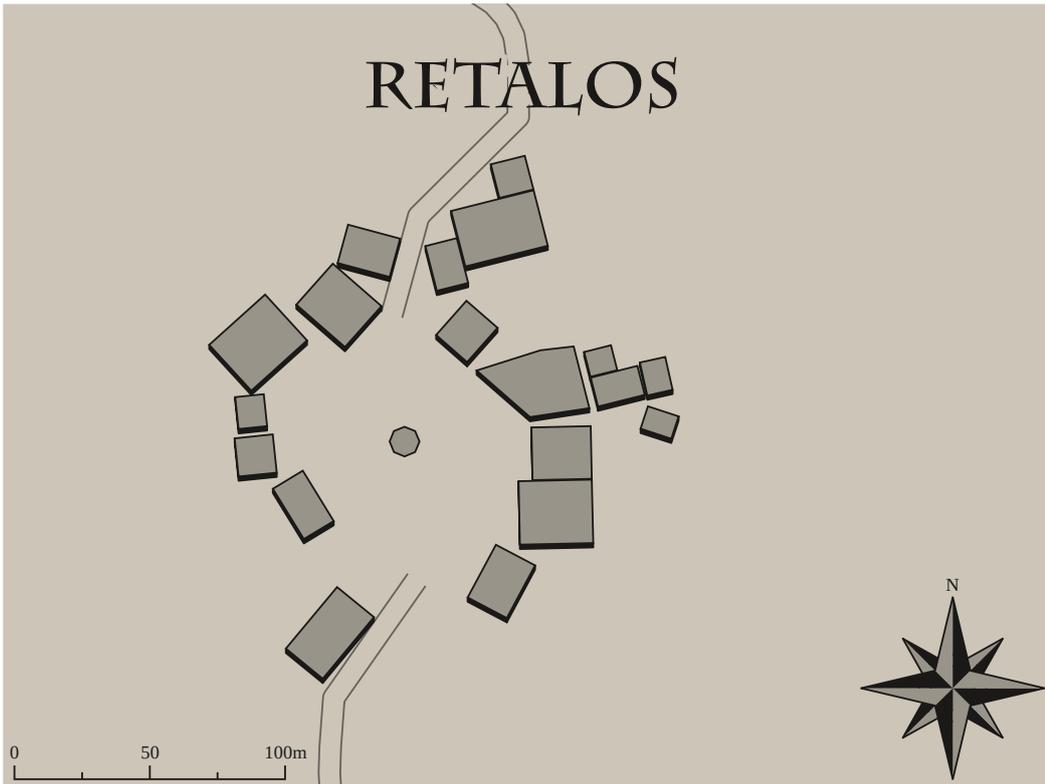
Pentagram by Alice Noir from the Noun Project

chest by Jan Wagner from the Noun Project

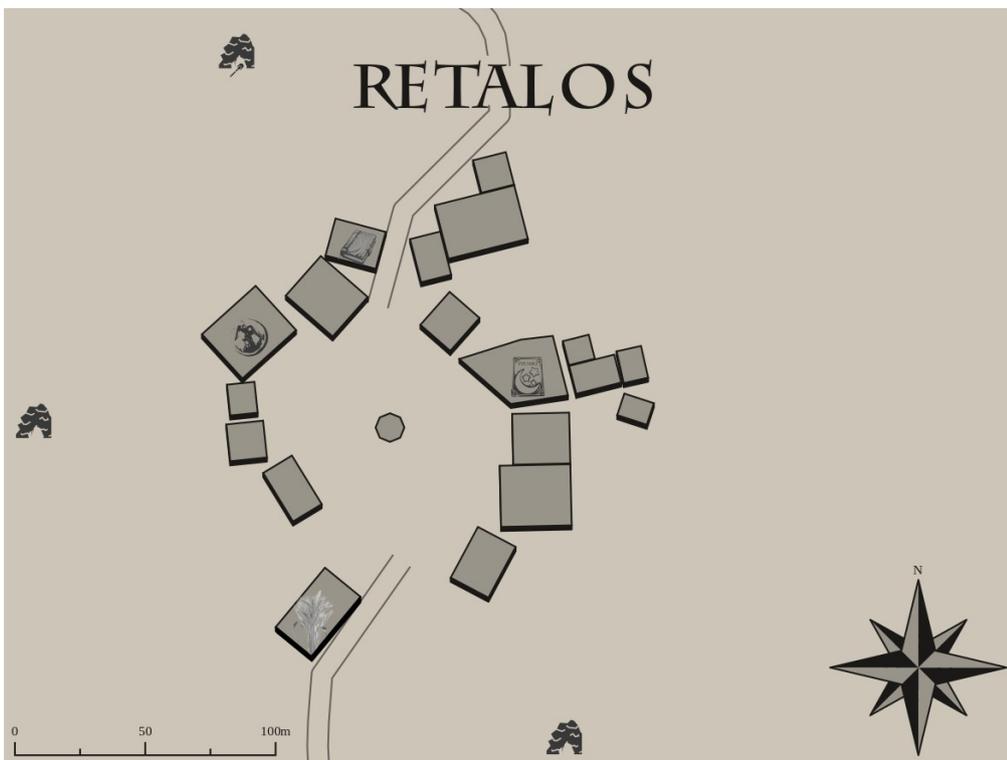
Skull by Alice Noir from the Noun Project

Chicken Leg by Denis Sazhin from the Noun Project

BILDER UND KARTEN



Karte von Retalos ohne Markierungen



Karte von Retalos mit Markierungen

 Goldfalte: Laden

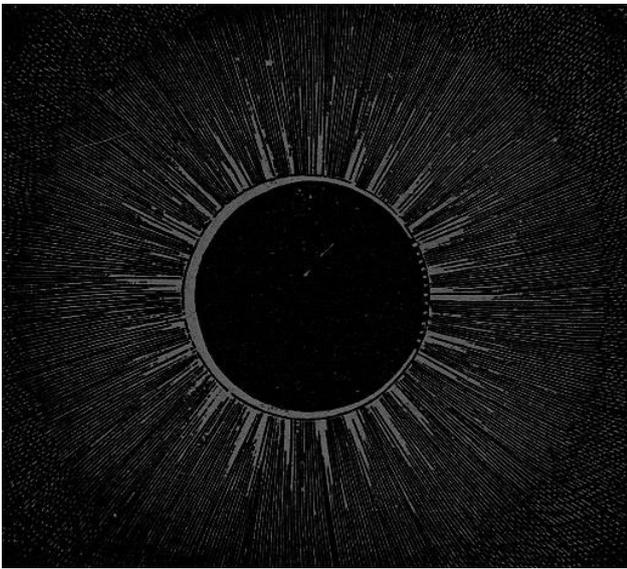
 Evenire-Schild: Gasthof Evenire

 Weizenbündel: Farmer Olaf

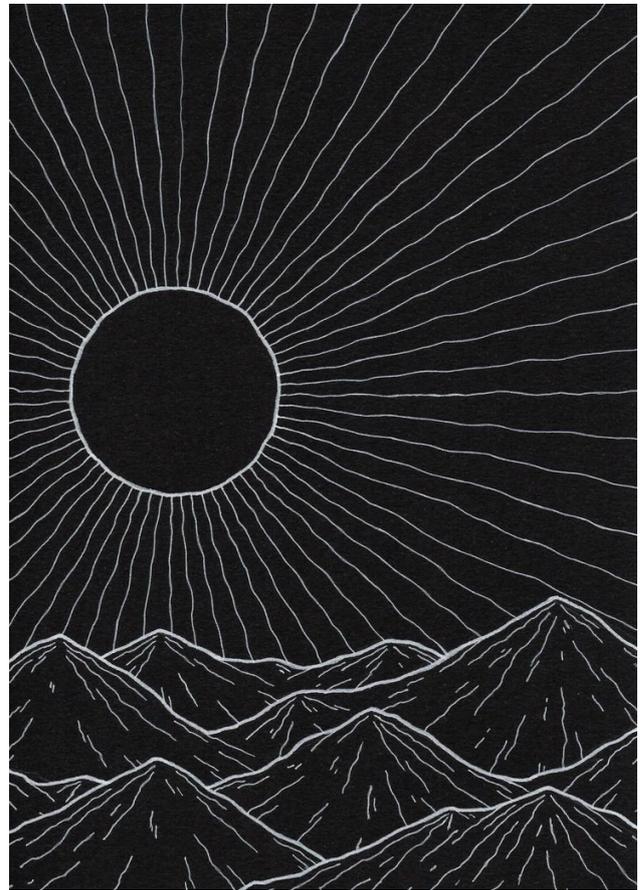
 Buch: Bibliothek (Ab Tag 3)

 Höhleneingang: Höhleneingang

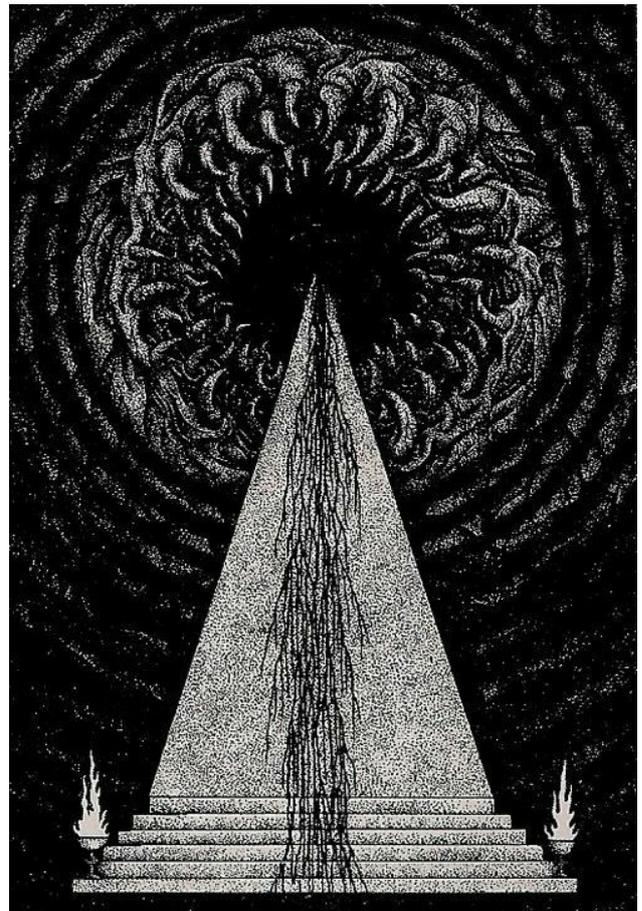
 Schaufel: Muss erst freigelegt werden



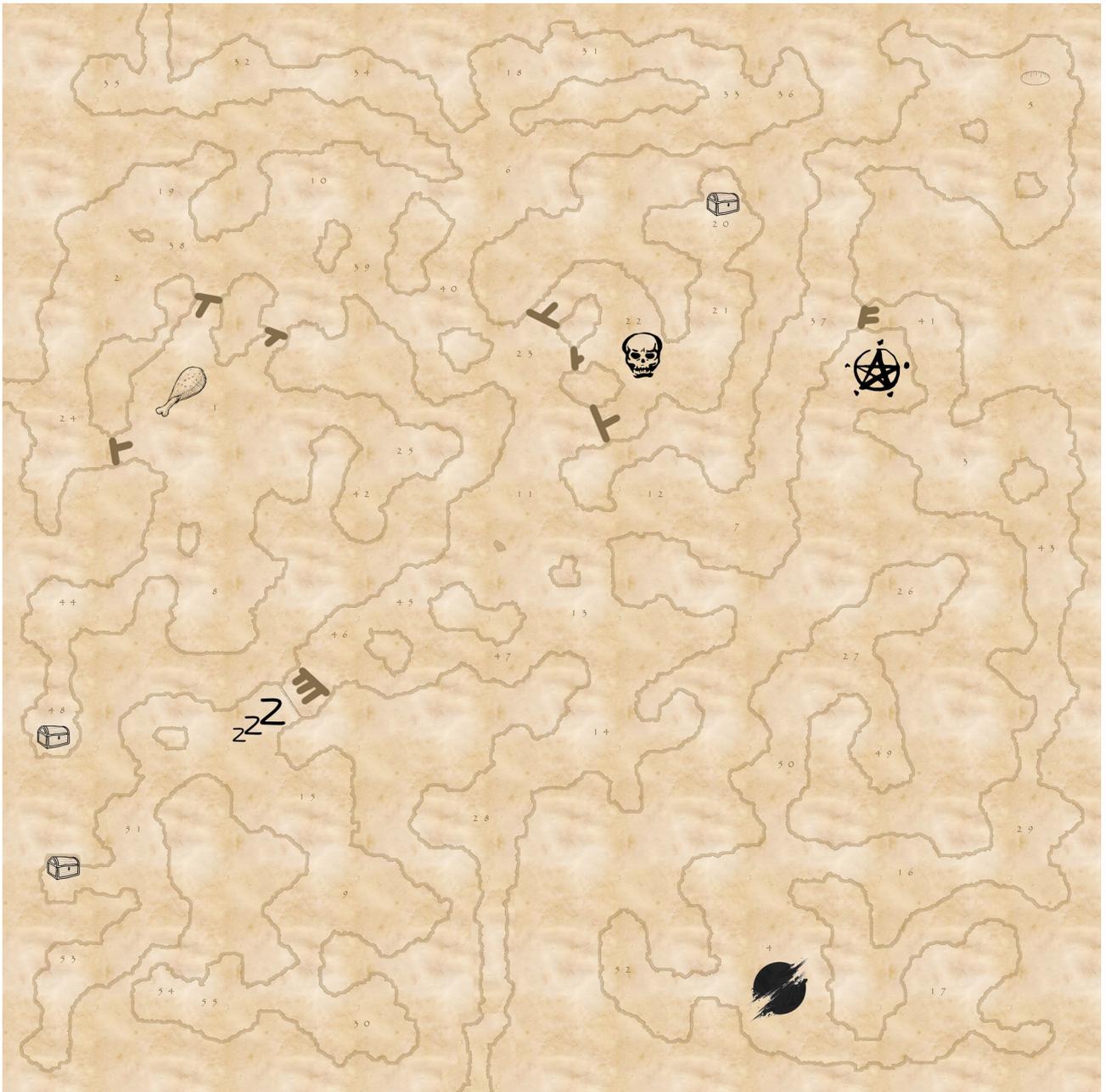
Emblem des Kultes der schwarzen Sonne und
Designvorschlag auf der Kirche



Vision aus den Träumen



Darstellung der „Finsteren Alten“



Höhlensystem unter Retalos