

# Kapitel 1

## Vorwort

Dieses Heft umfasst ein Szenario für ein One Shot Pen and Paper Abenteuer im How to be a hero System. Es ist etwas Umfangreicher um unerfahrenere und neuen Spielleiter:innen (SL) etwas unter die Arme zu greifen.

Die story ist ausgelegt für eine Gruppe von 3-4 Spieler:innencharakteren (SC), die sich zunächst wenn nicht durch die Hintergrundstory der Charaktere sowieso schon erledigt kennen lernen sollten damit sie als Gruppe agieren und mit den Nichtspieler:innencharakteren interagieren.

Das Szenario enthält eine Vielzahl an möglichen aber nicht notwendigen Tipps, Dialogoptionen, usw. die aber von erfahrenere SL auch gerne nach belieben angepasst werden können. Das gesamte Szenario darf frei verwendet und auch gern erweitert werden. Es wäre nur schön wenn ein Verweis auf das Original dabei wäre wenn Ihr das öffentlich tut.

Es ist auch ein Modul für *Mentale Stabilität und Wahnsinn* mit inbegriffen das nach Belieben in diversen anderen Sessions benutzt werden kann, da es nicht all zu komplex aufgebat ist aber gut in Szenarien performt, in denen es mysteriös, gruselig oder psychisch strapazierend vor sich geht.

Alles in allem wünsche ich jetzt viel spaß mit Uhlenburgs Schweigen.



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Geschichte</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Das Szenario</b>	<b>7</b>
3.1	Das Schweigen von Uhlenburg - Allgemeine Infos	7
3.1.1	Metadaten	7
3.1.2	Aufbau	8
3.1.3	SL-Hinweise	8
3.1.4	Charakterbau	9
3.1.5	SL-Leitblatt	10
3.2	Orte	12
3.2.1	Zentrale Orte	12
3.2.2	Uhlenburg	12
3.2.3	Die Kultstätten im Uhlenmoor	15
3.3	Personen	17
3.3.1	Elias Grimm – Totengräber und ehemaliges Kultmitglied	17
3.3.2	Gerlinde Rasp – Wirtin des „Fetten Rehs“	18
3.3.3	Bürgermeister Jost Vollmer – nervöser Lokalpolitiker	19
3.3.4	Lise – Kind mit der „Fantasie“	20
3.3.5	Meister Brandt – alter Holzschnitzer	21
3.3.6	Frater Dorian (Kultführer im Verborgenen)	22
3.3.7	Tessa Gramlich – Die Sünderin	23
3.3.8	Vater Rudel – Der Prediger	24
3.3.9	Ulrich Mörschel – Der Holzfäller	25
3.3.10	Alte Mutter Wede	26
3.3.11	Fratzel", Elias' Katze	27
3.3.12	Knecht Marius (Gasthaus)	28
3.3.13	Dialogbalken	29
3.4	Azaluth – Das Schweigende Wesen des Moors	32
3.4.1	Wesen und Erscheinung	32
3.4.2	Wesen und Natur	32
3.4.3	Rolle im Kult	32
3.4.4	Stimmung und Atmosphäre um Azaluth	33
3.4.5	Begegnungen mit Azaluth	33
3.4.6	Täume und Visionen mit Azaluth	33
3.4.7	Spielmechaniken für Begegnungen & Täume	34
3.5	Gegenstände	35
3.5.1	Übersicht: Wichtige Gegenstände & Hinweise – Fundorte und Zugänge	38
3.5.2	NSC-Übergaben & Interaktionsübersicht	39
3.6	Das Ritual	40
3.6.1	Ritualsystem: Beschwörung & Bannung Azaluths	40
3.6.2	Finale Szene: Der Kreis von Siebenmünde	41

<b>4</b>	<b>Modul - Mentale Stabilität und Wahnsinn</b>	<b>43</b>
4.1	Mechanik . . . . .	43
4.1.1	Einführung eines Willenskraft-Attributs . . . . .	43
4.1.2	Mentale Stabilitätspunkte (MSP) . . . . .	43
4.1.3	Wahnsinnsproben (Willenskraft-Wurf) . . . . .	43
4.1.4	Effekte bei Wahnsinn / Zusammenbruch . . . . .	44
4.1.5	Beispiele für Wahnsinnseffekte (bei Misserfolg) . . . . .	44
4.1.6	Talente, die bei Stabilität helfen . . . . .	44
4.1.7	Wahnsinns-/Stabilitäts-Tabelle . . . . .	44
4.2	Spielerhilfe . . . . .	46
4.3	SL-Leitaden . . . . .	47

# Kapitel 2

## Geschichte

Es beginnt, wie vieles endet:  
Mit Stille.

Die Chroniken von Uhlenburg sind brüchig – Pergamente, deren Tinte verblasst, deren Wahrheit im Nebel liegt. Was geblieben ist, sind Bruchstücke: ein Lied ohne Melodie, ein Name, den man besser nicht nennt, und das Wispern des Moores, das noch immer an den Wurzeln alter Geschichten zerrt.

Einst stand dort ein Kloster, dem Licht geweiht – doch was darunter schlummerte, war älter als jede Messe. Die Mönche sangen, doch hörten bald zurück. Einer sprach von Ketten. Ein anderer schwieg für immer. Und dann kam das Wasser.

Die Menschen bauten weiter. Vergaßen, was sie nicht verstanden. Gaben neuen Namen, neue Regeln, neue Straßen. Doch manche Türen blieben geschlossen.

Dies ist keine Geschichte von Helden.  
Es ist eine Geschichte vom Vergessen.  
Und davon, was geschieht, wenn das Vergessene sich erinnert.

## SL Text für den Einstieg

Der Wind trägt den Geruch von feuchtem Holz und altem Rauch. Eure Reise hat euch durch kahle Hügel, kahle Wälder und kaum befahrene Wege geführt – bis das Pflaster unter euren Rädern oder Schuhen brüchiger wurde und die Bäume in der Ferne langsam von Nebel verschluckt wurden.

Uhlenburg. Ein Name, den man vielleicht auf einer alten Karte findet, wenn man genau hinschaut.

Der Ort wirkt verschlafen, fast vergessen. Ein Marktplatz mit moosigem Brunnen, Fachwerkhäuser mit schiefen Giebeln, ein Gasthaus, aus dessen Kamin dünner Rauch steigt. Und dahinter: das Moor. Still, wie ein aufgeschlagener Spiegel, den niemand sehen will.

Die Leute mustern euch, manche flüchtig, manche zu lange. Niemand lächelt.

Ihr seid Fremde. Und Fremde bringen Fragen.

Aber nicht jeder Ort will Antworten.

(**Beachte!** Im gesamten Verlauf soll darauf geachtet werden, dass der Name **Azaluth** nicht einfach ausgesprochen oder geschrieben werden soll. Der Dämon ist nicht in physischer Form aktiv sondern manifestiert sich vor allem in Erinnerungen, Träumen, Gedanken usw. Der Name taucht in Aufzeichnungen, Visionen oder Träumen fragmentartig auf, aber sollte wenn dann erst im Finale ausgesprochen werden, da dies die Ritualmechanik auslösen kann.)



# Kapitel 3

## Das Szenario

### 3.1 Das Schweigen von Uhlenburg - Allgemeine Infos

#### 3.1.1 Metadaten

**Setting** Genre: Mysteriöses Horror-Drama mit subtiler Übernatürlichkeit

**Ort:** Die abgelegene Stadt Uhlenburg, nahe einem verfallenen Kloster und einem unheilvollen Moor

**Zeit:** Ca. 1783, Heiliges Westrheinisches Reich (fiktiv), nach einem harten Winter

**Ton:** Düster, geheimnisvoll, mit gelegentlichen absurden/schwarzhumorigen Momenten

**Heldenrunde** Die Spielergruppe ist zusammengesetzt aus Menschen (in dieser Welt existieren zwar Dunkle Mächte, Dämonen, Geister usw. aber diese werden als Aberglaube, Gerüchte und Gruselgeschichten abgetan).

Die Gruppe sollte aus **3 bis 4 Helden** bestehen die ihre eigene Persönlichkeit, Hintergrund (soz. Status, Beruf, Hobby, Fähigkeiten) haben. Diese müssen durch den SL sinnvoll zusammengeführt in diese Stadt gebracht werden.

Wichtig ist, dass sie **Außenstehende** in der Stadt sind.

**Grundidee** Ein vergessener Kult verehrt ein „Älteres Wesen“, das in den Tiefen des Moores ruht.

Die Kreatur ist kein klassischer Dämon, sondern ein archaisches Bewusstseinsfeld aus vorzeitlicher Zeit (inspiriert von Folklore + kosmischem Schrecken).

Durch Rituale wird es schwächer gebunden – und die Fäden beginnen sich nun zu lösen.

Die Bevölkerung spürt „etwas“, aber erklärt es sich mit Sumpfgas, Wahnsinn oder Gottesprüfung. Es verschwinden Leute, Träume sind seltsam, Tiere benehmen sich merkwürdig.

Der letzte Abt des Klosters ist tot, und mit ihm ein Siegel, das das Wesen schwächte.

Der Kult war einst organisiert, ist heute aber nur noch als Erinnerung, Tradition, Wahnidee oder „Ziehen im Innern“ präsent. Frater Dorian ist keine klassische Führungsfigur, sondern ein Ankerpunkt, durch den Azaluth wieder greifbar wird. SL kann dies gezielt in Dialogen oder Visionen thematisieren.

**Notwendiges** Das Basis HTBAH macht die Proben mit einem W100 (idR ein W10 mit 1 bis 10 und ein W10 mit 00 bis 90).

Zusätzlich sind auch andere Würfel sinnvoll um dinge wie Schaden Wahnsinn usw. zu würfeln, sodass jedem Spieler ein vollständiger Satz Würfel W2, W4, W6, W8, W10, W20 bereitstehen sollte.

Das Modul Mentale Stabilität und Wahnsinn ist nötig bei diesem Szenario um insb die Reaktion auf Kontakt mit dem Übernatürlichen und Angst zu handeln.

### 3.1.2 Aufbau

#### Phase 1 - Ankunft / Erster Kontakt

- Spieler\*innen treffen sich in Uhlenburg (Auftrag, Erbe, Flucht, Neugier)
- Treffen erste NSCs, hören Gerüchte (Spielleiter entscheidet, welche stimmen)
- Optional: Erkundung von Stadt + Randgebieten

#### Phase 2 - Spuren / Hinweise

- Spieler\*innen entdecken Karten, alte Briefe, Artefakte, alte Klosterpläne
- Hinweise auf einen „vergrabenen Schrein“ und vergessene Namen in alten Chroniken

#### Phase 3 - Enthüllung / Eskalation

- Kulthandlungen nehmen zu (ein Kind verschwindet, Tiere ertrinken sich)
- Showdown in alten Gemäuern / dem Schrein im Moor, Konfrontation mit Kult, Kreatur oder beidem

### 3.1.3 SL-Hinweise

#### Spielmechanik

- Verwende für wichtige Proben W100.
- Mach soziale Interaktion zu einem relevanten Teil:
  - Beispiel: Spieler müssen NSCs überzeugen, helfen zu graben / Weg zu zeigen
- Einbindung: Spieler können Hinweise sammeln wie in einem Detektivabenteuer, z.B.:
  - Karte des Moores mit verblasstem Pfad
  - Abgebrannte Seite eines Tagebuchs mit Rezept für Bannsalz
  - Kräutermischung, die bei Ritualen stört
- Wähle, wie real die Bedrohung wird
  - Willst du ein klassisches „Kult stoppt Erwachen“ oder ein Lovecraftian-Szenario mit offenem Ende?
- Nutze Musik und Geräusche: Tropfende Wände, krächzende Raben, Flüstern im Wind
- Baue falsche Fährten ein:
  - Alte Schuld unter Bürgern, die nichts mit dem Kult zu tun hat
  - Streit um Erbe, der ablenkt
- Optionaler Humor:
  - Die Wirtin gibt jedes Getränk in der Suppe aus (Suppe mit Rum, Suppe mit Bier...)
  - Der Bürgermeister kann keine Zahlen lesen, lässt sich aber nichts anmerken



### 3.1.4 Charakterbau

Beim Charakterbau sind alle Möglichkeiten offen. Worauf verzichtet werden sollte, ist Magier und ähnliche klassische high Fantasy Klassen zu wählen. Wir wollen hier **normale** Charaktere in eine **abnormale** Situation werfen. Dennoch dürfen diese natürlich auch gewisse Eigenarten haben, die dem Spielverlauf förderlich sind. Dazu gehören insb. auch Wissen über Okultes. Sollte das gar nicht zu den Spielercharakteren passen muss der SL versuchen durch finden eines Buches / Briefe / Artefakte dieses harmonisch an die Spieler zu verteilen oder den Spielern anders diese Fähigkeiten beibringen.

#### Fähigkeiten-Matrix

Dies hilft bei der Erstellung oder Anpassung von Charakteren sowie bei der Entscheidung, welche Fähigkeiten belohnt, welche ignoriert und welche sogar zu gefährlichen Situationen führen können.

**Essentiell (Plotrelevant)** Wahrnehmung, Willenskraft, Okkultismus, Intuition

Diese Fähigkeiten ermöglichen das Erkennen von Hinweisen, Überleben mentaler Belastung und Verstehen der Kultlogik / Rituale

**Nützlich (optional stark)** Heimlichkeit, Menschenkenntnis, Zeichnen, Wissen (Mythen/Kirche), Kräuterkunde  
Helfen bei alternativen Wegen (z. B. schleichen statt kämpfen), dem Deuten von NSC-Lügen oder dem Verstehen symbolischer / ritueller Elemente

**Unnütz (stimmungsvoll, aber gameplay-neutral)** Reiten, Alchemie, Fälschen, Handwerk (außer thematisch relevant)

Können für Rollenspiel genutzt werden, tragen aber nicht aktiv zum Lösen des Plots bei (es sei denn, SL improvisiert sinnvollen Einsatz)

**Schädlich / gefährlich** Einschüchtern (NSCs ziehen sich zurück), Aggressiver Kampfdrang, rationales Abtun („Ich glaub nicht an sowas.“)

Können Situationen eskalieren lassen oder Hinweise verlieren lassen – führt ggf. zu früher Beschwörung, Toten, Wahnsinn, Fehleinschätzungen

#### Anwendung im Spiel

Beispielhafte SL-Entscheidung:

Ein SC hat hohe „Wissenschaft (Botanik)“ und untersucht Pflanzen am Steinkreis.

→ Nutze das als „Hilfreich“: Lass sie erkennen, dass die Pflanzen „kreisförmig gewachsen sind, als würde etwas unsichtbares Einfluss nehmen“. Nicht essentiell, aber immersiv und belohnend.

Beispielhafte Gefahr:

Ein SC benutzt Einschüchtern gegen Gerlinde, um sie zur Herausgabe eines alten Buches zu zwingen.

→ Schädlich: Sie schließt sich ein, bricht mental zusammen – der Hinweis (Bannseite) wird nicht auffindbar. Vielleicht sogar Reaktion des Kults.

### 3.1.5 SL-Leitblatt

#### Wichtige Hinweise

Wichtig	Hilfreich	Irreführend	Unwichtig
Adalberns Brief	Lises Zeichnungen	Rudels Predigten	Uhrzeit der Messe
Bannformel (wenn vollständig)	Karte mit Moorstellen	Tierverhalten im Dorf	Wer den Wein geklaut hat
Siegelkachel	Kräuterlied der Magda	Aussage Ulrichs über „sprechende Bäume“	Alte Steuerlisten
Kultamulett	Bootshaustagebuch	Vater Rudel beschuldigt Lise	Glockenläuten

#### Zufallsereignisse & Visionstabellen

##### 1W6 - Visionen bei Berührung alter Relikte

1. Du siehst das Moor aus der Sicht eines toten Tieres – flackernd, verzerrt
2. Du hörst deinen eigenen Namen rückwärts geflüstert
3. Eine Tür, hinter der du selbst stehst
4. Wasser tropft von innen an deine Haut
5. Ein steinerner Kreis – du weißt, wo er ist, obwohl du nie dort warst
6. Ein Lied, das du nie gelernt hast, das aber in deinem Kopf „auf dich wartet“

##### 1W6 – Albträume in der Nacht

1. Du kannst dich nicht erinnern, wer du bist – nur der Name „Azaluth“ bleibt
2. Jemand ruft aus dem Wasser – mit deiner Stimme
3. Du öffnest ein Tür – hinter dir
4. Ein schwarzer Vogel schreit sieben Mal, dann wird alles still
5. Du wachst auf. Im Traum. Wieder. Und wieder
6. Du stirbst – aber jemand anders steht auf

#### Wahnsinns-Effekte (Wurf auf Willenskraft misslungen)

Effekt	Dauer
Flüstern hören, das niemand sonst hört	10 Minuten
Kurzzeitige Amnesie (Name, Ort)	1 Stunde
Vision: Körper hat keine Haut mehr	1 Szene
Du glaubst, du seist schon gestorben	2 Szenen
Du kannst Gesichter nicht mehr erkennen	Bis zum Schlaf
Du glaubst, du sprichst, aber kein Ton kommt	15 Minuten (Stresswurf möglich)

## **Finale Szene – Auslösende Faktoren**

### **Der Kult startet das Ritual bei einem dieser Trigger**

- Spieler greifen Kultisten im Steinkreis an
- Lise wird verletzt oder getötet
- Amulett zerbricht
- Name „Azaluth“ wird laut ausgesprochen

### **Spielende-Optionen**

- Ritual gelingt → die Welt verändert sich subtil (kein Komet, sondern „Wahrnehmung“)
- Ritual scheitert → Azaluth „vergisst“ Uhlenburg für nun
- Spieler opfern Erinnerung, Leben oder ihren Namen → Welt bleibt stabil
- Kompromiss: Kult lebt weiter, aber verborgen – SCs wissen, dass es nie ganz endet

## 3.2 Orte

### 3.2.1 Zentrale Orte

#### Stadt Uhlenburg

- Marktplatz mit Pranger und Brunnen, Gasthaus „Zum Fetten Reh“, Schmiede, Bürgermeisterhaus
- Atmosphäre: Verschlissen, mißtrauisch. Manche ahnen mehr.
- NSCs:
  - Wirtin Gerlinde (ehemals Klosterschwester, trinkt zu viel)
  - Bürgermeister Vollmer (kontrollierend, versteckt Angst)
  - Totengräber Elias (weiß mehr, redet in Rätseln)
  - Dorfkind Lise (phantasiert, aber spricht die Wahrheit)

#### Altes Benediktinerkloster (Ruine)

- Verschüttete Gruft unter der Kapelle
- Gebetsbuch mit eigenartigem Zusatzkapitel (in Blut geschrieben)
- Feuchtigkeit, kalter Wind, leise „Stimmen“ beim Betreten

#### Das Uhlenmoor

- Lebendig wirkend: Nebel bewegt sich gegen den Wind, Vögel stürzen tot ab
- „Der schreiende Stein“ (versunkene Kultstätte)
- Altes Boot mit eingekerbten Symbolen
- Sinkende Fundamente eines Schuppens mit Ritualrelikten

### 3.2.2 Uhlenburg

**Größe:** ca. 300–500 Einwohner

**Lage:** Am Rande eines alten Moores, in einem bewaldeten Talkessel gelegen. Ein kleiner Fluss („Uhl“) fließt durch den Ort.

#### Gliederung:

- Zentrale Marktstraße (Nord-Süd-Achse), von der kleinere Gassen abzweigen
- Stadtmauer (halbverfallen im Westen, besser erhalten im Osten)
- Klosterruine im Norden auf leichtem Hügel
- Moor im Westen, über schmalen Steg erreichbar
- Südtor führt zu einer alten Poststraße
- Friedhof im Südosten bei der Kapelle

**Übersicht: Hauptbereiche**

1. Der Marktplatz (Zentrum)
2. Gasthaus „Zum fetten Reh“ (Ostseite des Platzes)
3. Haus des Bürgermeisters Vollmer (am Südrand des Platzes)
4. Schmiede und Werkstätten (Westlich des Platzes)
5. Klosterruine (nördlich des Stadtkerns, erhöht)
6. Friedhof und Totengräberhütte (Südosten)
7. Der Uhlensteig (Pfad ins Moor, beginnt westlich beim alten Stadttor)
8. Wohntviertel / Gassen („Gickelgasse“, „Talgang“, „Klostertreppe“)
9. Verlassene Häuser im Westen („Hinterzeile“)
10. Alter Stadtturm / Archiv (nördlicher Mauerrest)

**1. Der Marktplatz**

- Aussehen: Breiter, unebener Platz mit Brunnen in der Mitte. Pflaster teilweise gebrochen, der Pranger daneben ist morsch.
- Nutzung: Marktstände an Markttagen (Mo & Do), Versammlungen, öffentliche Ansprachen
- Stimmung: Schlecht beleuchtet, Tauben, Geruch nach Räucherfisch und Asche
- Gerüchte: Alte Leute behaupten, bei Nacht singe der Brunnen

**2. Gasthaus „Zum fetten Reh“**

- Wirtin: Gerlinde, ehem. Klosterschwester, heute kettenrauchend und schnapsliebend
- Stil: Holzbau, windschief, mit präpariertem Rehkopf über der Tür
- Innen: Grober Tresen, fünf Tische, ein Kamin, ein Billard-ähnliches Spiel („Hufwerfen“)
- Zimmer: Drei Gästezimmer, Dachboden wird nicht vermietet
- Besonderheiten: Auf einem Balken eingeritzt: „Schweigt, wenn's zischt“
- Gerücht: Auf dem Dachboden wohne ein „Klopfer“, der nachts schreit

**3. Bürgermeisterhaus**

- Bewohner: Bürgermeister Vollmer + Haushälterin Lotte
- Bauweise: Stein, zweigeschossig, neoklassizistisches Eingangsportal
- Innen: Büro mit Archiv, versperrte Truhe, Landkarte mit Moor
- Besonderheit: Hängt ein Porträt von „Graf Uldemar“ (187 Jahre alt), dessen Augen „folgen“
- Gerücht: In Vollmers Keller sei ein Altar – oder ein Weinkeller, je nach Erzähler

**4. Schmiede & Werkstätten**

- Schmiedin: Marga, kräftig, misstrauisch, hilft nur gegen Bezahlung
- Werkstätten: Holzschnitzer (Meister Brandt), Gerber, Weberin
- Stimmung: Rauch, rußig, oft Lärm
- Fundort: Alte Glocke mit unleserlicher Inschrift liegt im Hof
- Gerücht: Der Gerber war früher Totengräber – und redet im Schlaf mit „ihm“

**5. Klosterruine (Nordhang)**

- Zugang: Über „Klostertreppe“ – 89 moosige Stufen
- Struktur: Kapelle, zerstörter Glockenturm, verschlossene Krypta
- Sicht: Von hier aus sieht man die Moorfläche
- Gerücht: In der Ruine singen Stimmen – sogar bei Windstille
- Besonderheiten: Altar zeigt ein Lamm mit sechs Augen

**6. Friedhof & Totengräberhütte**

- Gräber: Teils verwittert, manche umgestoßen
- Hütte: Schiefe Baracke, innen gepflegt, viele Bücher, Kräutersträucher
- Elias (Totengräber): Lebt hier, spricht mit Gräbern
- Geheimnis: Grabstein mit fremden Schriftzeichen (ein Kultsymbol)
- Gerücht: Elias' Katze ist 30 Jahre alt – oder gar keine Katze

**7. Der Uhlensteig (ins Moor)**

- Pfad: Beginnt beim westlichen Stadttor, teils Bohlenweg, teils Matsch
- Gefahren: Erdbeben, Nebel, Orientierungslosigkeit
- Hinweis: Am Rand liegt ein „verlassenes Bootshaus“
- Gerücht: Wer dem Nebel folgt, sieht sein eigenes Gesicht im Wasser, aber tot

**8. Gassen & Viertel**

- Gickelgasse: Hühner, dicht gedrängt, Schreie von Kindern
- Talgang: Hangabwärts, dort wohnen „Randexistenzen“, viel Gesocks
- Klostertreppe: Führt zur Ruine
- Besonderheit: Viele Türen mit seltsamen Zeichen eingeritzt (gegen das „Feuchte“)

**9. Die Hinterzeile (Verlassene Westseite)**

- Verlassen: Nach dem großen Brand vor 20 Jahren, nie wiederaufgebaut
- Gebäude: Eingestürzt, durchwühlt, manchmal Unterschlupf für Streuner
- Fundmöglichkeit: Verbranntes Tagebuch eines Mönchs mit Symbol
- Gerücht: Im Keller des alten Lagerhauses lebt „der Sumpfmann“

**10. Alter Stadtturm & Archiv**

- Zustand: Einst Wachturm, heute eingestürzt, nur Unterbau begehbar
- Innen: Altes Archiv, Regale mit Pergamentrollen, Siegelwachs
- Gefahr: Einsturzgefahr bei starker Erschütterung
- Besonderheit: Geheimgang zum Kloster (verschüttet)
- Gerücht: Uralte Karte mit „gebanntem Kreis“ liegt dort versteckt

### 3.2.3 Die Kultstätten im Uhlenmoor

Das Moor westlich von Uhlenburg war einst heiliges Land – lange vor der Christianisierung. Der Kult um „Azaluth“ – eine fremdartige, nicht-personifizierte Macht, die als „die Stimme unter dem Wasser“ bezeichnet wurde – hielt dort primitive Rituale ab, um das Wesen zu besänftigen. Mit dem Aufkommen des Klosters wurde der Kult verdrängt – jedoch nie ganz ausgelöscht. Das Moor ist heute schwer zugänglich, doch bei Nebel oder zur Dämmerung wirken manche Wege wie verändert... fast so, als würden sie einen führen wollen.

#### 1. Der Schreiende Stein

- Lage: Ca. 1,5 Stunden Fußweg vom Stadtrand entfernt, nur über einen teilweise verfallenen Bohlenweg zu erreichen
- Aussehen: Großer, glattgeschliffener Monolith (ca. 2,5 m hoch), umgeben von sumpfigem Tümpel
- Merkmal: Vertikale Risslinie in der Mitte – pfeift bei starkem Wind, klingt wie ein Schrei
- Funktion: Antike Opferstätte. Das Pfeifen galt als „Antwort Azaluths“
- Spielleiter-Info: Bei Nacht oder Dämmerung kann der Stein schwach leuchten (biolumineszierendes Moos oder übernatürlich?)
- Entdeckung: Eine alte Eisenfibel liegt halb versunken – sie zeigt das Symbol des alten Kults (Kreis mit durchbrochener Spirale)

#### 2. Die Versunkene Halle

- Lage: Unter Wasser verborgen, ca. 2 m unter der Oberfläche eines stillen Beckens mitten im Moor
- Zugang: Nur bei starkem Trockenstand sichtbar – oder durch Hinweise auffindbar
- Struktur: Mauerreste und eine halbversunkene Kuppel. Innen: Basreliefs, alte Kultinschriften (unverständlich, wirken hypnotisch)
- Besonderheiten:
  - Tiefe Furchen auf dem Boden → deuten auf wiederholte „Kreisbewegungen“
  - Alte Eisenketten → jemand (oder etwas) wurde angebunden
  - Auf einem Steinaltar: verblasste Zeichnung eines Auges mit sieben Pupillen
- Effekt:
  - Wer länger als 10 Minuten bleibt, muss eine W100-Probe auf Geistige Stabilität ablegen (Schwierigkeit: 60)
  - Misserfolg: Spieler hört „die Stimme“ → leise Bitten, Warnungen, Versprechen

#### 3. Das Bootshaus des Blinden Fischers

- Lage: Abseits vom Hauptpfad, kaum sichtbar, halb in den Morast gesunken
- Zustand: Baufällig, schiefer Turm, morsche Stege, Nebel hängt immer über dem Dach
- Legende: Ein blinder Fischer lebte hier allein, sprach nie – bis man nur noch seine Stimme hörte
- Fundstücke:
  - In einer Truhe: ein Tagebuch mit wasserverblasster Tinte – einzelne Sätze lesbar:
    - \* „...er sah mich an, obwohl er keinen Kopf hatte...“
    - \* „...sie flüsterten, aber meine Ohren waren voller Wasser...“
  - Unter dem Bootsboden: Runenplatte mit versiegeltem „Namen“ (verschmiert, nur „AZ...TH“ lesbar)
- Spielleiter-Info: Hier kann ein „Echo“ erscheinen – ein geisterhaftes Bild des Fischers, der auf dem Steg sitzt, rückwärts redet und sich bei genauer Betrachtung langsam im Kreis dreht

#### 4. Der Totenpfuhl

- Lage: Abgelegene, schwarze Wasserfläche, die nie zufriert
- Besonderheit: Keine Tiere in der Nähe, keine Insekten, keine Geräusche – unnatürliche Stille
- Funktion: Der Totenpfuhl war eine Ritualstätte, in der lebende Opfer versenkt wurden
- Fundmöglichkeit:
  - An einem verknöteten Ast hängt ein altes Amulett (ein Kreis mit eingravierter Spirale)
  - Taucher oder wagemutige Spieler können bei guter Probe (Schwimmen + Mut) ein Skelett bergen, das ein metallisches Kästchen hält
  - Inhalt: Wachstversiegelter Zettel mit Fragment eines Bannspruchs gegen Azaluth („...schweig, o namenlos...“)

#### 5. Der Steinkreis „Siebenmünde“

- Lage: Auf einer kleinen trockenen Erhebung mitten im Moor (nur über schmalen Holzsteg erreichbar, der teilweise unter Wasser steht)
- Struktur: 7 stehende Steine mit eingeritzten Symbolen, die sich zu drehen scheinen, wenn man sie nicht anschaut
- Funktion: Alte Versammlung der Kultführer – jede Richtung des Kreises „blickt“ auf einen anderen Teil des Moores
- Besonderheit:
  - In der Mitte eingelassen eine Schale – mit Resten eines schwarzen, versteinerten Harzes
  - Wer das Harz berührt, sieht kurze Visionen (alte Rituale, Wasserwände, Form ohne Gestalt)
- Mechanik: Spieler\*innen können hier durch ein Ritual (Okkultismus-Probe) Fragmente der Geschichte erlangen oder sogar das Wesen kurz spüren
- Hinweis für SL:
  - Diese Stelle ist sehr mächtig. Hier kann der Höhepunkt stattfinden (Öffnung eines Dimensionsrisses o. ä.)

#### Hinweise für den Spielleiter

- Der „Kult“ ist kein aktiver Club mit Roben, sondern ein Rest-Bewusstsein, das über Rituale in den Köpfen Einzelner lebt.
- Spuren sind nie eindeutig: Der seltsame Stein könnte auch ein altes Grabmal sein. Das Bootshaus kann leer oder voller Flüche sein.
- Verstärke psychologische Effekte statt Monsteraufmärschen: Träume, Wassergeräusche, Spiegelungen, Zweifel.
- Karten-Logik: Gib den Spielern einen groben Plan („es gibt drei Orte“) – aber sie finden mehr, wenn sie frei suchen.



## 3.3 Personen

### 3.3.1 Elias Grimm – Totengräber und ehemaliges Kultmitglied

**Beschreibung:** Hagerer Mann mit fahlem Blick und eigenartigen Umgangsformen. Lebt am Rande des Friedhofs. Hat früher dem Kult angehört, sich aber losgesagt. Kennt viele der alten Zeichen und Rituale. Redet häufig in halben Sätzen.

**Werte:**

- Stärke: 35
- Geschicklichkeit: 48
- Intelligenz: 77
- Charisma: 42
- Mut: 60
- Heimlichkeit: 55
- Überreden: 30
- Einschüchtern: 61
- Wissen (okkult): 82
- Wahrnehmung: 69

**Ausrüstung:**

- Kleines schwarzes Gebetsbuch mit eigenhändig veränderten Passagen
- Dolch mit eingravierter Spirale (Relikt des Kults, benutzt er nicht mehr)
- Eintrocknete Kräuterbündel

**Dialogbeispiele:**

- „Tote reden nicht, wenn du fragst. Aber wenn du zuhörst...“
- „Die Zeichen bleiben. Im Nebel. Im Blut. In uns.“
- „Ich habe ihn gesehen. Nicht mit Augen.“

**Geheimnis:** Er kennt den alten Bannspruch gegen Azaluth (Fragment). Zögert aber, ihn weiterzugeben – aus Angst, dass das Wesen dann „erwacht“.

### 3.3.2 Gerlinde Rasp – Wirtin des „Fetten Rehs“

**Beschreibung:** Ehemals Klosterschwester, jetzt überdrehte Wirtin. Herzhaft, schnippisch, mit einer Schwäche für Rum und skurrile Aberglauben. Tut unbeteiligt, hört aber alles.

**Werte:**

- Stärke: 30
- Geschicklichkeit: 39
- Intelligenz: 64
- Charisma: 76
- Heimlichkeit: 50
- Menschenkenntnis: 68
- Kochen: 89
- Wissen (Kirche): 58
- Lügen: 52

**Ausrüstung:**

- Schlüsselbund (inkl. Dachboden)
- Uralte Bibel mit durchgestrichenen Psalmen
- Rezept für „Geisterwein“ (beruhigendes Mittel aus Kräutern und Alkohol)

**Dialogbeispiele:**

- „Was habt ihr denn mit der Stirn? So’n Sumpfdruck gehabt?“
- „Wenn ihr was hört, ignoriert es. Wenn es euch anfasst – nicht mein Problem.“
- „Im Dachboden? Da wohnt’s. Ich hab Frieden gemacht mit ihm.“

Geheimnis: Sie hat den Kult nie vergessen. Auf dem Dachboden hält sie ein „altes Relikt“ verborgen, aus Angst, es könnte benutzt werden.

### 3.3.3 Bürgermeister Jost Vollmer – nervöser Lokalpolitiker

**Beschreibung:** Ordnungsliebend, bürokratisch und panisch bemüht, dass niemand „etwas Dummes“ im Moor anstellt. Hat selbst Angst, aber will die Stadt nicht in Panik versetzen.

**Werte:**

- Stärke: 28
- Intelligenz: 71
- Charisma: 63
- Einschüchtern: 35
- Lügen: 75
- Schreiben / Lesen: 94
- Strategie: 68
- Menschenkenntnis: 45
- Wissen (lokal): 59

**Ausrüstung:**

- Amtskette, Schlüssel zum Archiv
- Siegelstempel, Notizbuch mit seltsamen „Wachträumen“
- Karte des Moors mit eingezeichnetem „verbotenen“ Bereich

**Dialogbeispiele:**

- „Ich rate Ihnen dringend, sich nicht in Dinge einzumischen, die... lange ruhen sollten.“
- „Das Moor ist Sperrgebiet. Seuchenrisiko. Offiziell.“
- „Ihr meint... der Stein? Unsinn. Alter Aberglaube. Natürlich.“

**Geheimnis:** Vollmer hatte selbst Visionen vom Wesen – spricht aber nicht darüber. Will niemandem schaden, aber ist bereit, zu lügen und sogar Spieler\*innen aufzuhalten.

### 3.3.4 Lise – Kind mit der „Fantasie“

**Beschreibung:** 9 Jahre alt. Lebt bei ihrer Großmutter, streunt viel umher. Beobachtet Dinge, die Erwachsene nicht sehen wollen. Gilt als „sonderbar“. Manche sagen, sie sei vom Geist ihrer Mutter berührt worden (diese starb im Moor).

**Werte:**

- Stärke: 18
- Geschicklichkeit: 62
- Intelligenz: 65
- Wahrnehmung: 91
- Heimlichkeit: 72
- Wissen (Moorpfade): 67
- Mut: 20

**Ausrüstung:**

- Stofftier mit Knopfaugen (kann plötzlich Dinge „sehen“)
- Kreidezeichnungen von Wesen mit „vielen Mündern“
- Ein Lied, das sie summt – ein altes Ritual in Kinderreimform

**Dialogbeispiele:**

- „Ich hab sie gehört. Sie sagt, du sollst nicht ins Wasser gehen.“
- „Der Stein hat gestern geschlafen. Heute nicht mehr.“
- „Opa sagt, ich soll den Namen nicht sagen. Dann kommt er raus.“

**Geheimnis:** Sie ist unbewusst mit der Essenz Azaluths verbunden. Kein „Besessenheit“, sondern ein Echo. Wenn sie getötet oder geopfert würde, könnte das Wesen erwachen.

### 3.3.5 Meister Brandt – alter Holzschnitzer

**Beschreibung:** Griesgrämiger, wuchtiger Mann mit einer ruhigen, düsteren Aura. Redet nicht gern. Seine Werkstatt enthält seltsame Skulpturen mit zu vielen Gliedmaßen.

**Werte:**

- Stärke: 61
- Geschicklichkeit: 80
- Intelligenz: 54
- Kunsthandwerk (Schnitzen): 94
- Wahrnehmung: 52
- Heimlichkeit: 33
- Wissen (Runen): 44

**Ausrüstung:**

- Ein geschnitztes „Gesicht ohne Gesicht“
- Schnitzmesser mit Bronzegriff (nicht von ihm gefertigt)
- Runentafel mit sieben Symbolen

**Dialogbeispiele:**

- „Hände können lügen. Holz nicht.“
- „Ich schnitze nur, was ich träume.“
- „Du willst wissen, was fehlt? Schau nicht hin. Spür’s.“

**Geheimnis:** Einst von Azaluth „berührt“. Seine Kunst überträgt das, was er nicht begreift – sie ist prophetisch.

1. Gegner und mögliche (zweifelhafte) Verbündete im Kult,
2. NSCs, die auf falsche Fährten führen (bewusst oder unbewusst),
3. „Leise Besessene“, deren Werte und Verhalten sich subtil verändern – ideal für Paranoia, Misstrauen und Wendungen.

## 1. Gegner / Verbündete im Kult

**Hinweis:** Der Kult ist eher ein „Netzwerk aus Gedankenechos“ als eine klare Organisation. Die Mitglieder sind keine Robenträger, sondern Träger eines alten „Wissens“, das flüstert. Einige glauben an Erlösung, andere an Macht.

### 3.3.6 Frater Dorian (Kultführer im Verborgenen)

**Rolle:** Finaler Antagonist oder tragischer Verbündeter

**Deckidentität:** Einsiedler in einer verlassenen Kapelle am Moor

**Motiv:** Glaubt, Azaluth könne die Welt „erlösen“, indem es alle Trennung (Körper / Geist / Zeit) aufhebt

**Auftreten:** Sanft, höflich, spricht wie ein Priester

**Werte:**

- Intelligenz: 88
- Charisma: 81
- Okkultismus: 94
- Täuschung: 78
- Mut: 45
- Widerstand gegen geistige Beeinflussung: Null (da aufgegeben)

**Fähigkeit:** Kann Spieler geistig manipulieren (z. B. „Gedankensaat“ – bei Berührung muss ein Wurf auf Willenskraft > 60 erfolgen, sonst wird man empfänglich für Suggestion)

**Zitat:** „Er ist kein Dämon. Er ist das, was war, bevor wir Schatten wurden.“

### 3.3.7 Tessa Gramlich – Die Sünderin

**Rolle:** Kultanhängerin, aber potentielle Informantin

**Deckidentität:** Näherin, lebt allein in einem abgelegenen Stall

**Merkmale:** Redet wirr, aber enthält wichtige Fragmente (z. B. Ortsnamen, Rituale)

**Werte:**

- Heimlichkeit: 80
- Wahrnehmung: 77
- Okkultismus: 65
- Täuschung: 70
- Stärke: 30

**Besonderheit:** Hat Visionen. Wenn sie Spieler\*innen berührt, spüren diese für 10 Sekunden, wie es ist, im Moor zu „ertrinken“. Danach erhalten sie eine Vision oder ein Symbol.

**Zitat:** „Sie haben mir die Haut genommen. Nur außenrum. Das Innere flüstert noch.“

**Geheimnis:** Will sterben, damit Azaluth sie „ganz“ macht – könnte sich opfern oder ein Spielerkind verführen.

## 2. NSCs auf falscher Fährte

### 3.3.8 Vater Rudel – Der Prediger

**Rolle:** Fanatisch religiöser Wanderprediger, der den Kult anklagt – aber zu viel projiziert

**Verhalten:** Schreit auf dem Marktplatz, beschuldigt Unschuldige

**Werte:**

- Charisma: 72
- Überreden: 65
- Einschüchtern: 60
- Wissen (Bibel): 81
- Okkultismus: 28 (veraltet, falsch)

**Zitat:** „Das Biest trägt viele Masken – eure Kinder, eure Weiber, selbst euer Spiegel!“ Falsche Fährte: Spielleitung kann ihn Spieler\*innen beschuldigen lassen – etwa Lise, Gerlinde oder Brandt. Lenkt vom wahren Ursprung ab.



### 3.3.9 Ulrich Mörschel – Der Holzfäller

**Rolle:** Außenseiter mit seltsamen Angewohnheiten – aber kein Kultist

**Verhalten:** Wohnt im Wald, redet mit Tieren, trägt Knochenkette

**Werte:**

- Stärke: 85
- Naturkunde: 68
- Heimlichkeit: 33
- Kochen (Räucherfleisch): 91
- Charisma: 14

**Zitat:** „Ich ess kein Fleisch, das mich anschaut.“ Falsche Fährte: Man findet bei ihm okkulte Symbole – die er aber gegen Waldgeister nutzt. Keine Verbindung zum Kult. Wenn angegriffen, zieht er sich zurück oder kämpft.

### 3. „Leise Besessene“

Diese Personen wirken harmlos – aber sie sind in Gedanken „offen“ für Azaluth. Sie verändern sich im Lauf des Spiels subtil. Die Spieler bemerken es vielleicht – oder eben nicht.

#### 3.3.10 Alte Mutter Wede

**Rolle:** Großmutter von Lise. Trinkt Kräutertee, spricht zu Vögeln.

**Veränderung:** Beginnt, im Schlaf zu sprechen – sagt Sätze, die niemand kennen kann.

**Werte zu Spielbeginn:**

- Intelligenz: 58
- Charisma: 60
- Wissen (Heilpflanzen): 72
- Wahrnehmung: 52

**Veränderte Werte (nach Besessenheit):**

- Okkultismus: +30
- Wahrnehmung: +20 (sie sieht Dinge, die nicht da sind)
- Charisma: -20 (wirkt geistesabwesend)

**Spielmechanik:** Wenn ein Spieler mit ihr spricht, kann sie auf einmal Details sagen, die nur der Spielercharakter wissen kann – dies erzeugt Gänsehaut und Paranoia.

### 3.3.11 Fratzel", Elias' Katze

**Rolle:** Normal wirkende Katze – bis sie den Spielern folgt.

**Veränderung:** Ihre Augen leuchten bei Nacht. Sie schläft nie.

**Effekt:**

- Wenn sie im Raum ist, misslingt jede zweite Wahrnehmungsprobe automatisch.
- Optional: Sie überträgt Träume vom Kult an Spieler\*innen

**Verhalten:** Sitzt immer auf dem höchsten Möbelstück und starrt in die Ecke.

### 3.3.12 Knecht Marius (Gasthaus)

**Rolle:** Jung, höflich, hilfsbereit.

**Veränderung:** Wird wortkarg, blinzelt nie, wirkt „glatter“.

**Anzeichen:** Beginnt Sätze mit „Sie sagen...“ oder „Wir hören euch auch“

**Effekt:**

- Seine Werte bleiben gleich, aber sein Verhalten ändert sich schleichend
- Bei direkter Konfrontation flieht er – Richtung Moor

### 3.3.13 Dialogbaukasten

Es folgt ein Dialogbaukasten für die wichtigsten NSCs im Uhlenburg-Abenteuer. Die Dialogoptionen sind modular gestaltet – mit Fragen, Reaktionen und Ergebnissen, je nach Vorgehen der Spieler. Die Dialoge sind nur Beispiele und keine festen Vorgaben. Sie sollen nur eine Idee für neue SL sein, wie Interaktionen mit NSCs gestaltet werden können:

- Gesprächsstil & Auftreten
- Was sie sagen, wenn man sie direkt fragt
- Was sie nur andeuten, wenn man sie überzeugt
- Was sie lügen oder verschweigen
- Was sie zufällig preisgeben (z. B. bei Smalltalk oder Beobachtung)

**Gerlinde Vogt** (Witwe des ehemaligen Bürgermeisters)

- Stil: Vorsichtig, leicht abwesend, schwerhörig – aber klug.
- Ort: Eigenes Haus, voller alter Gegenstände und Kräuterkram.
- Wissen: Früheres Siegel, Bannformel (Fragment), Vergangenheit des Kultes

→ Direkt gefragt nach dem Kult / Gerüchten

„Ach Kind, das war alles vor meiner Zeit... aber meine Großmutter sprach manchmal im Schlaf. Von Dingen ohne Form. Und Wasser, das sich erinnert.“

→ Spieler erhält vage Hinweise auf wiederkehrende „Wellen“, evtl. generationales Trauma.

→ Bei guter Überreden-/Vertrauensprobe „Ich hab was gefunden. In der Dachbalkenritze. Etwas mit lateinischen Zeichen. Hab's weggeschlossen, damit's mir die Nacht nicht verdirbt...“

→ Gibt Pergamentfragment preis (Teil der Bannformel).

→ Was sie verschweigt:

Sie weiß, dass ihr Mann mit dem damaligen Einsiedler über ein „Siegel“ stritt. Sie fühlt sich mitschuldig.

→ Lässt sich nur unter Tränen in der Nacht entlocken.

→ Zufällige Bemerkung:

„Ich hasse den Wind von Osten. Da riecht's immer nach altem Eisen.“

**Knecht Marius** (leise Besessener, Gasthaus)

- Stil: Ruhig, höflich, zunehmend unheimlich.
- Ort: Gasthof „Zur Linde“ (Schankraum, Hof)
- Wissen: Siebenmünde, der Kultkreis, Azaluths „Flüstern“

→ Smalltalk / „Wie geht's dir?“ „Ich träum nicht mehr, das ist gut. Die Stille ist besser als die Fragen.“

→ Bei Fragen nach dem Moor oder seltsamen Dingen:

„Siebenmünde ist kein Ort, es ist ein Kreis. Oder eine Richtung. Oder beides.“

→ Wenn man ihn beschuldigt / konfrontiert:

„Warum denn? Ich hab euch doch nicht geweckt...“ (Lächelt – viel zu lang.)

→ Lüge / Tarnung:

„Ich weiß nichts. Ich geh kaum raus.“

→ Beobachtung (Wahrnehmung > 60): Seine Stiefel sind voller schwarzem Moorschlick.

**Magda** „die Mager“

- Stil: Kräuterweise, direkt, aber mit Aberglaube getränkt.
- Ort: In der Hütte am Waldrand. Immer Kräuter am Trocknen.
- Wissen: Kinderlieder = Bannritual, Bedeutung von Pflanzen, Tierverhalten

→ Bei Interesse an Kräutern / Heilung:

„Für Alpträume hilft Frauenmantel mit Linde. Aber wenn's aus'm Wasser kommt, hilft nur Stille.“

→ Spieler können hier Hinweise auf das „Schweigen“ im Ritualkontext erraten.

→ Nach dem Bann gefragt (z. B. „Kann man sowas aufhalten?“)

„Schweigen ist stärker als Rufen. Ich kenn ein Lied. Ist alt. Hab's nie zu Ende gelernt...“

→ Singt halbe Strophe → Teil des Banntexts (Verstärkung möglich mit Lise).

→ Was sie nicht sagt:

Sie war einst Teil eines Gebetskreises, der scheiterte. Verlor dabei ihr Kind.

→ Nur bei empathischem Zugang (z. B. SC erzählt von Verlust o.ä.)

### **Lise** (Kind)

- Stil: Unruhig, verträumt. Zeichnet viel. Spricht in Bildern.

- Ort: Zuhause oder auf dem Feld hinter dem Dorf.

- Wissen: Visionen, Spirale, das Gesicht im Wasser

→ Allgemein:

„Ich hab sie gesehen. Sie singen durch meine Finger.“

→ Meint: Ihre Zeichnungen entstehen „von selbst“.

→ Wenn man ihr eine Zeichnung zeigt:

„Die hab ich auch geträumt. Aber da war noch ein Arm mehr.“

→ Hinweis auf Wesen mit wandelbarer Gestalt

→ Wenn sie sich wohlfühlt:

„Ich mag das Wasser, aber es mag mich nicht. Es will, dass ich still bin.“

→ Spieler können ahnen: Das Ritual verlangt Schweigen (→ Bannmechanik)

### **Vater Rudel** (falsche Fährte)

- Stil: Fanatisch, laut, beschuldigend.

- Ort: Auf dem Marktplatz oder vor der Kirche

- Wissen: Falsch, aber ein paar Dinge stimmen zufällig

→ Predigt-Schnipsel:

„Das Tier ist unter uns! Mit fremder Stimme redet es durch unsere Kinder!“

→ Spieler denken an Lise oder Marius.

→ Wenn Spieler zuhören oder provozieren:

„Siebenmünde ist ein Tor zur Hölle! Ihr müsst die Steine salzen!“

→ Irreführung: Steine salzen hat keinen Effekt.

→ Wahrer Kern (zufällig):

„Der Name soll nicht gesprochen werden. Er gehört dem Atem.“

→ Passt zur Bannbedingung („nicht laut aussprechen“)

### **Alte Mutter Wede** (später besessen)

- Stil: Warm, vergesslich, dann plötzlich unheimlich präzise

- Ort: Haus neben Lise

- Wissen: Fast alles – sobald die Besessenheit einsetzt

→ Vorher (normal):

„Ich bin alt. Ich vergesse. Aber der Nebel... der ist älter.“

→ Besessenheitsphase (PL ansagen durch Rollenverhalten):

„Ich weiß, was du verlierst, wenn du ihn ansiehst.“

→ Erzählt den SCs plötzlich Geheimnisse aus ihrer Vergangenheit.

→ Gefährlicher Satz:

„Sag mir deinen Namen. Dann geb ich dir den meinen.“

→ Wer das tut, riskiert mentale Verschmelzung mit Azaluth.

**Frater Dorian** (Kultführer)

- Stil: Höflich, messianisch, nicht aggressiv – ein guter Gesprächspartner
- Ort: Kapelle im Moor oder Ritualplatz
- Wissen: Fast alles, aber mit eigener ideologischer Brille

→ Wenn SCs ihn zur Rede stellen:

„Ihr glaubt, ihr haltet das Dunkel draußen? Es war schon immer in euch.“

→ Doppeldeutig, psychologisch → schürt Selbstzweifel

→ Wenn SCs diplomatisch sind:

„Ihr könnt gehen. Oder zuhören. Oder euch erinnern. Es ist egal – Azaluth kennt euch schon.“

→ Drohung ohne Lautstärke

→ Offenbart nur auf direkte Bitte / Opfergabe:

„Ihr wollt ihn bannen? Ihr seid schon Teil des Liedes.“

## 3.4 Azaluth – Das Schweigende Wesen des Moors

### 3.4.1 Wesen und Erscheinung

Azaluth ist ein uraltes, urzeitliches Wesen, das tief im Moor verankert ist — eine lebendige Verkörperung von Verfall, Stille und vergessener Erinnerung. Es ist weder ganz physisch noch vollständig geistig; vielmehr ein Zwischenreichwesen, dessen Form sich ständig in nebligen Schwaden auflöst und neu zusammensetzt.

#### Körper

Azaluth hat eine humanoide Grundform, doch scheint sein Körper aus tiefschwarzem, feuchtem Moor und organischem Schlamm zu bestehen. An manchen Stellen blitzen uralte, moosbedeckte Knochenfragmente und wurzelförmige Gebilde hervor, die sich langsam pulsierend bewegen. Sein Körper wirkt schwer, zugleich jedoch fast schwebend und diffus, als wäre es halb in der Welt, halb im Sumpf gefangen.

#### Gesicht

Das Gesicht Azaluths ist von einem Schleier aus dichtem Nebel verhüllt, der beständig in sanften Wellen wabert. Nur schemenhafte Andeutungen von Augen sind erkennbar — tiefglühende, kalte Lichtpunkte, die den Beobachter zugleich hypnotisieren und erschauern lassen. Der Mund ist nie wirklich sichtbar, doch aus der nebligen Tiefe dringt ein Flüstern, das keiner Sprache entspricht, eher eine uralte Resonanz im Geist.

#### Gliedmaßen

Seine Arme enden in langen, wurzelartigen Fingern, die im Dunkel fast wie Tentakel wirken. Diese greifen langsam, formlos und können sowohl trösten als auch festhalten — je nachdem, ob Azaluth gewollt oder gehasst wird.

### 3.4.2 Wesen und Natur

#### Lebensraum

Azaluth ist untrennbar mit dem Moor verbunden, das es bewohnt. Es ist eine Manifestation von Stille, Vergessen und dem unheimlichen Schweigen des Wassers und der Erde. Wo es sich aufhält, zieht sich das Leben zurück, Tiere verstummen, und die Zeit scheint langsamer zu fließen.

#### Einfluss auf Menschen

Das Wesen nährt sich von der Angst und der Sehnsucht nach Vergessen. Es spricht nicht durch Worte, sondern durch Träume, Halluzinationen und schattenhafte Erscheinungen. Menschen, die ihm zu nahe kommen, erleben einen tiefen inneren Schwebezustand zwischen Realität und Wahnsinn.

#### Kommunikation

Azaluth sendet keine klaren Botschaften, sondern flüstert mit dem Wind und dem Moorwasser. Es ist, als ob die Seele des Moors selbst zu sprechen beginnt – diffus, rätselhaft und nie direkt.

#### Symbolik

Azaluth steht für das Schweigen vor der Wahrheit, das vergessene Wissen und die Angst vor dem Unausweichlichen. Es fordert Respekt vor dem Unbekannten und Opfern – oft in Form von Ritualen, die das Schweigen bewahren oder brechen können.

### 3.4.3 Rolle im Kult

Der Kult verehrt Azaluth als „Den Flüsternden“, das uralte Wesen, das über das Moor wacht.

Die Rituale des Kultes dienen dazu, Azaluth zu besänftigen, aber auch, um sein Schweigen in die Welt zu tragen – ein Schweigen, das angeblich vor einer drohenden Katastrophe schützen soll.

Azaluth selbst wirkt dabei nicht als aggressiver Dämon, sondern als natürliche, aber unheimliche Macht, die weder gut noch böse ist, sondern einfach „ist“.



### 3.4.4 Stimmung und Atmosphäre um Azaluth

Nebel und Kälte folgen seinem Erscheinen. Eine bedrückende Stille breitet sich aus, nur das ferne Tropfen von Wasser oder leises Rascheln von Schilf ist zu hören. Zeitweise wirkt Azaluth wie eine Manifestation kollektiver Ängste und Geheimnisse – die düstere Seele einer Region, die niemand anrühren will.

### 3.4.5 Begegnungen mit Azaluth

**Erste Wahrnehmung (vage und unheimlich)** Die Luft wird plötzlich kälter, dichter Nebel zieht auf, obwohl kein Wind zu spüren ist. Ein dumpfes, feuchtes Geräusch klingt in der Ferne – als ob schwere Schritte im Morast versinken. Ein schwaches, kaum hörbares Flüstern dringt an dein Ohr, aber du kannst die Worte nicht verstehen. Du hast das Gefühl, beobachtet zu werden, doch du siehst nichts.

**Sichtbare Manifestation (selten, flüchtig)** Vor dir formt sich ein dunkler Schatten, eine humanoide Gestalt, deren Körper wie aus Moor und Wurzeln geformt scheint. Nebelschwaden umhüllen das Wesen, sein Gesicht bleibt verschwommen, nur zwei kalte Lichtpunkte blicken dich an. Die Gestalt bewegt sich langsam, fast schwebend, und streckt einen wurzelartigen Arm aus, als wollte sie dich berühren, doch der Kontakt entgleitet dir wie Wasser. Ein Flüstern klingt in deinem Geist, eine uralte Resonanz, die dich zugleich beruhigt und ängstigt.

**Begegnung im Moor (direkter Kontakt)** Der Boden unter deinen Füßen wird matschig und kühlt bis ins Mark. Plötzlich verstummt jegliches Tierleben – kein Vogel zwitschert, kein Frosch quakt. Die Schwaden um dich verdichten sich, und aus dem Nebel tritt Azaluth hervor. Sein Blick trifft deinen, und du fühlst eine Mischung aus tiefer Traurigkeit und unendlicher Kälte. Seine Stimme ist kein Laut, sondern ein Dröhnen in deinem Inneren: eine Botschaft von Vergessen und Schweigen. Deine Sinne beginnen zu verschwimmen, Zeit und Raum lösen sich auf, und für einen Moment bist du eins mit dem Moor – doch der Preis ist dein Bewusstsein.

### 3.4.6 Täume und Visionen mit Azaluth

**Traum des Flüsterns** Du findest dich an einem Seeufer wieder, das Wasser ist still wie Glas. Unter der Oberfläche siehst du dunkle, wurzelartige Formen, die sich bewegen. Plötzlich steigen dünne Nebelschwaden empor, formen ein verschwommenes Gesicht mit kalten, leuchtenden Augen. Du hörst ein Flüstern, nicht in Worten, sondern in Gefühlen – Angst, Vergessen, Sehnsucht. Du versuchst zu sprechen, doch kein Laut verlässt deinen Mund.

**Vision des Schweigens** In deinem Traum bist du gefangen in einem endlosen Moor, das sich wie eine lebende Masse um dich schließt. Die Geräusche verstummen, deine Gedanken werden dumpf, als würde das Moor selbst deinen Geist einfangen. Eine Gestalt aus Nebel und Moor tritt hervor, und obwohl sie dich nicht berührt, fühlst du eine uralte Macht, die dein Schweigen fordert. Der Traum endet mit dem Echo eines singenden Windes, der eine Melodie trägt, die du zu kennen glaubst, aber nicht singen darfst.

**Warnung im Schlaf** Du erwachst schweißgebadet, und die letzten Worte eines uralten Liedes hallen in deinem Kopf nach. Es ist eine Melodie, die von Schweigen, Opfern und Vergessen erzählt. Im Zimmer ist alles still, doch ein Gefühl von Beobachtung lässt dich nicht los. Vielleicht ist es das Flüstern von Azaluth, das dich warnt – oder dich ruft.

### 3.4.7 Spielmechaniken für Begegnungen & Träume

#### Wahnsinnsproben (Willenskraft-Wurf)

**Situation:** Wenn die SCs Azaluth direkt begegnen oder eine besonders intensive Vision/Traum erleben.

#### Mechanik:

- Probenwurf auf Willenskraft (z.B. 40+) mit W100
- Bei Misserfolg erleidet der SC temporäre mentale Effekte (siehe unten).
- Bei Erfolg widersteht er dem Einfluss, aber die Erfahrung bleibt bedrückend.

#### Angst & Beeinträchtigung (für Begegnungen)

**Auslöser:** Sichtbare Manifestation oder direkte Konfrontation im Moor.

#### Effekt bei misslungener Probe:

- SC erleidet Erschöpfung +1 wegen Panik.
- Der SC hat für die nächste Szene -10 auf Wahrnehmungs- und Kampfproben (Wahrnehmung, Reaktion, Kämpfen).
- Optional: SC kann fliehen, bekommt aber Nachteile für Gruppenkoordination.

#### Wahrnehmungsverlust / Desorientierung (für Träume)

**Situation:** Nach einem intensiven Traum mit Azaluth.

#### Effekt:

- Für eine Stunde ist der SC geistig abwesend, kann keine komplexen Proben durchführen (z. B. Magie, Überreden).
- SC bekommt -20 auf Intelligenz- und Willenskraft-Proben wegen geistiger Ermattung.
- SC fühlt sich innerlich leer und schweigsam.

#### Langfristige Effekte: Nachwirkungen des Kontakts

- **Schlafstörungen:** SC kann für mehrere Nächte nicht richtig schlafen, was zu -1 auf Willenskraft und Reaktion tagsüber führt.
- **Alpträume:** SC hat bei Schlaf Würfe auf Wahnsinn (z. B. alle 2 Nächte), bei Misserfolg folgt Verwirrung oder Angstzustände (SL entscheidet).
- **Schweigen:** Manche SCs sprechen plötzlich weniger oder gar nicht, besonders wenn sie das Schweigen von Azaluth nicht verstanden haben.

#### Rituale zum Schutz vor Azaluth (optional)

- Ein erfolgreiches Bannritual (z. B. mit Bannformel + Bannlied) kann SCs für kurze Zeit vor mentalen Effekten schützen (z. B. +20 auf Willenskraft-Proben gegen Wahnsinn).
- Das Tragen des Kult-Amuletts kann kurzfristig vor direktem Einfluss schützen, bringt aber Nachteile im sozialen Umgang (Misstrauen).

## 3.5 Gegenstände

### 1. Der Brief des Mönchs Adalbern

**Fundort:** Im Turmarchiv der alten Stadtmauer, zwischen zwei Pergamentrollen

**Material:** Blasse Tinte auf rauem Papier, leicht verbrannt am Rand

„An die ehrwürdige Bruderschaft, ich fürchte, unsere Ketten haben versagt. Der Stein singt wieder, das Wasser spricht, und Bruder Emeran spricht in Sprachen, die der Heilige Augustinus nicht kennt. Ich habe das Siegel versenkt, möge es dort ruhen. Wer es hebt, trage die Schuld. Azaluth regt sich. Der Kreis bricht.“

*Adalbern, im 7. Monat des Jahres 1172*

**Spielanleitung:**

- Deutet auf das versiegelte Artefakt im Moor
- Datum zeigt, dass das Problem über 600 Jahre alt ist
- Könnte Rückschlüsse auf „Siegelorte“ oder Kultzeichen zulassen

### 2. Ritualtisch-Beschreibung (Kulttext)

**Fundort:** In der Krypta unter der Klosterruine, eingeritzt in eine Steinplatte

**Format:** Formloser Text ohne Absätze – wirkt wie ein Mantra

„Sieben auf Stein  
Wasser im Kreis  
Schweigend nennen  
Nicht das Herz  
Nicht den Ort  
Nur den Klang  
Lass ihn sein.“

**Effekt:**

- Spieler könnten denken, es handle sich um einen Zauberspruch
- In Wahrheit: Anleitung für ein Schweigeritual zur Verstärkung der Entität

### 3. Unvollständige Karte des Moors

**Fundort:** Bürgermeisterhaus, in einer Truhe unter Akten über Brückenreparaturen

**Format:** Pergament, grobe Umrisse, nur drei markante Stellen eingezeichnet:

- Der „Schreiende Stein“ (mit rotem X)
- „Siebenmünde“ (aber ohne Namen)
- Ein durchgestrichenes „Haus des Fischers“

**Randnotiz:**

„Achtung: Brücke Nordwest unpassierbar.  
Kein Zugang bei hohem Wasserstand.  
— V.“

**Verwendung:**

- Hilft den Spielern beim Auffinden von Kultstätten
- Lässt offen, wie viele Orte es noch gibt
- Hinweis auf gefährlichen Zugang („Nordwest unpassierbar“) ist relevant fürs Finale

**4. Tagebuchseiten aus dem alten Bootshaus**

**Fundort:** In einem versiegelten Fach unter einer losen Diele

**Material:** Stark angegriffenes Notizbuch, Seiten teilweise verklebt

„Ich hör sie wieder.

Der Nebel kommt nicht mehr nur von außen.

Letzte Nacht war er im Zimmer.“

„Ich hab das Seil verbrannt. Es hat gezischt wie ein Fisch.“

„Er spricht nicht. Aber wenn ich mein Ohr ins Wasser lege... dann weiß ich, wie ich sterbe.“

**SL-Notiz:**

- Spätere Seiten bestehen nur aus wiederholten Zeichen
- Option: Spieler mit Okkultismus > 60 können erkennen, dass dies „Schrift der formlosen Dinge“ genannt wurde (rein ritualistisch)

**5. Kult-Amulett (Artefakt)**

**Fundort:** Um den Hals eines Skeletts im Totenpfehl

**Aussehen:** Kreisförmig, aus schwarzem Stein mit eingelegter Spirale in Bronze

**Effekt (optional):**

- Träger erhält bei Berührung leichte Halluzinationen (optisch)
- Gibt Vorteil bei Erkennung von Kulttexten (+20 auf Okkultismus-Proben)
- Kann als Schlüssel für die Runentafel im Steinkreis „Siebenmünde“ dienen

**Gefahr:** Wird das Amulett während eines Rituals zerbrochen, zieht es Azaluths „Blick“ auf den Träger → SL entscheidet: Wahnsinn? Alpträume? Körperveränderung?

**6. Bannformel (Fragment auf versiegeltem Pergament)**

**Fundort:** In einem Wachskästchen in Elias' Hütte, gut versteckt unter Knochen

**Material:** Dünnes Pergament, fast durchscheinend. In lateinähnlicher Sprache:

„...Et silere nomen eius  
non laudare, non rufen,  
sed vincere aquam et tonum...“

(Deutsche Randübersetzung, vermutlich von Elias:)

„...und schweige seinen Namen.  
Nicht loben, nicht rufen,  
sondern binden Wasser und Ton.“

**Verwendung:**

- Wenn vollständig entschlüsselt (vielleicht durch mehrere Funde), kann dies das große Ritual abschwächen oder „neutralisieren“
- Kann Spieler glauben lassen, es gäbe eine Möglichkeit zur Rettung

**7. Lises Zeichnungen**

**Fundort:** Im Kinderzimmer von Lise, an die Wand geklebt

**Motiv:**

- Ein Haus mit vielen Türen, aber keine Fenster
- Eine Figur mit 7 Armen, die im Wasser steht
- Ein Gesicht, das sich beim zweiten Blick verändert (z. B. bekommt mehr Augen)

**Spielerreaktion:**

- Spieler könnten sie abschreiben, um sie zu analysieren
- Optionaler Effekt: Wer ein Bild bei sich trägt, träumt dieselbe Nacht davon
- Psychologisches Stilmittel: Zeigt, wie Azaluth in Kinderträume gelangt

**8. Die Siegelkachel**

**Fundort:** Unter dem Altar der Klosterruine, versiegelt mit rotem Harz

**Beschreibung:**

- Kleine Steintafel, die bei Berührung warm wird
- Symbol: Kreis in Spirale mit sechs Strichen → der „Zirkel der Stillen Mündung“

**Spielmechanik:**

- Kann genutzt werden, um an einem der Ritualorte Azaluth kurzfristig zu binden (z. B. verhindert, dass jemand geopfert wird)
- Zerbricht bei übermäßigem Gebrauch → dann ist der „Schutz“ verloren

### 3.5.1 Übersicht: Wichtige Gegenstände & Hinweise – Fundorte und Zugänge

**Adalberns Brief** Turmarchiv der alten Stadtmauer

Finden zwischen Pergamentrollen; SCs müssen Archivar oder Archiv gut durchsuchen, evtl. Rätsel lösen, Klettern oder Schlüssel finden

**Fragment der Bannformel** Dachbalkenritze bei Gerlinde Vogt

Gerlinde besitzt das Fragment heimlich; Überzeugen/Vertrauen aufbauen, ggf. kleines Gefallen erfüllen, um es zu erhalten

**Unvollständige Moor-Karte** Bürgermeisterhaus in Truhe

Zugang über Bürgermeister oder Verwaltungsbeamte, evtl. Überreden oder heimliches Finden durch Einbruch

**Tagebuchseiten aus Bootshaus** Versiegeltes Fach unter Dielen im Bootshaus

Spieler finden bei genauer Suche, evtl. Hebel, versteckte Klappe oder Nachfragen beim Bootshausbesitzer (z. B. Ulrich)

**Kult-Amulett** Um den Hals eines Skeletts im Totenpfuhl im Moor

Spieler müssen das Moor erkunden, ggf. gefährliches Terrain durchqueren; Fund durch Suche an den richtigen Stellen oder Hinweise von NSCs (z. B. Marius)

**Siegelkachel** Unter dem Altar in der Klosterruine

Zugang nur durch Erforschen der Ruine, evtl. Entschärfen von Fallen oder lösen von Rätseln, ggf. Hinweise von Magda oder Frater Dorian

**Lises Zeichnungen** Kinderzimmer von Lise

Lise zeigt die Zeichnungen freiwillig oder nach Vertrauensserwerb; Spieler müssen Lise schützen und beruhigen, um Zugang zu bekommen

**Bannformel (vollständig)** Kombination von Gerlindes Fragment + Pergament in Elias' Hütte

Zusammensetzen erfordert Sammeln beider Fragmente; Einholen beim geheimnisvollen Elias (kann auf Wunsch gespielt oder als NSC auftauchen)

**Bannlied (halbe Strophe)** Von Magda „die Mager“

Spieler erhalten durch Gespräche mit Magda, wenn sie Vertrauen aufbauen und Interesse an Ritualen zeigen

**Bootshaustagebuch (zusätzliche Hinweise)** Bootshaus, evtl. von Ulrich oder versteckt

Ulrich könnte Widerstand leisten, wenn man nicht vorsichtig vorgeht; Spieler können mit ihm verhandeln oder das Buch heimlich finden

### 3.5.2 NSC-Übergaben & Interaktionsübersicht

**Gerlinde Vogt** Fragment der Bannformel (Pergament)

Bedingung: Vertrauen aufbauen, kleine Gefallen erfüllen, z. B. Besorgungen erledigen

Tipp: Höflichkeit, Zuhören, Mitgefühl zeigen

**Magda „die Mager“** Bannlied (halbe Strophe)

Bedingung: Interesse an Ritualen zeigen, Geduld beim Gespräch

Tipp: Fragen nach Kräutern und alten Bräuchen

**Lise** Zeichnungen mit Visionen

Bedingung: Schutz bieten, Freundschaft schließen, sie beruhigen

Tipp: Rücksicht nehmen, Fragen zu ihren Bildern stellen

**Bürgermeister / Archivar** Moor-Karte, Adalberns Brief

Bedingung: Überreden oder durchsuchen, evtl. mit Bestechung oder diplomatischem Takt

Tipp: Diplomatie, Wissensproben (Lokal)

**Ulrich (Bootshaus)** Tagebuchseiten Bootshaus

Bedingung: Überzeugen oder heimliches Finden, evtl. Handel anbieten

Tipp: Vorsicht vor Konfrontation, alternative Wege finden

**Elias (Geheimnisvoller Helfer)** Fragment Bannformel / Hinweise

Bedingung: Findet man ihn in der Ruine oder Moor, muss Vertrauen aufgebaut werden

Tipp: Respektvoll, geduldig, bereit zu teilen

**Frater Dorian** Hinweise zum Kult und Ritual

Bedingung: Nur bei diplomatischem oder opferbereitem Verhalten

Tipp: Ruhe bewahren, keine offene Konfrontation

## 3.6 Das Ritual

### 3.6.1 Ritualsystem: Beschwörung & Bannung Azaluths

Das Ritualsystem basiert auf Fragmenten, die die Spieler im Laufe des Abenteuers entdecken (z. B. Amulett, Bannformel, Siegelkachel, Kinderlied, Kultmantra etc.). Es gibt zwei mögliche Rituale: Beschwörung (versehentlich oder absichtlich) und Bannung (schwierig, fragmentarisch).

#### Ritual der Beschwörung (das der Kult verfolgt)

##### Voraussetzungen:

- Kultkreis (z. B. Siebenmünde oder Krypta)
- Blutopfer oder „freiwillige Öffnung“ (z. B. ein Kultist, der sich aufschlitzt)
- Aktiviertes Kultamulett
- Sprechformel (fragmentarisch: z. B. „sieh mich, hör mich, lass mich werden“)
- Niemand darf den Namen aussprechen – es muss durch Musik, Symbole oder Gedanken gerufen werden

##### Ablauf:

1. Opfer bringt sich innerhalb des Kreises um → das Blut muss geometrisch fließen (z. B. in Spiralen)
2. Die sieben äußeren Steine „summen“ (spielerisch: hörbar oder metaphorisch)
3. Träger des Amuletts spricht das Mantra rückwärts (Wurf auf Okkultismus gegen 75)
4. Azaluth manifestiert sich als „unsichtbarer Druck“ → Lichter verlöschen, Stimmen verstummen

##### Effekte:

- Wahnsinnsproben für alle im Umkreis von 10m
- Spieler\*innen hören ihre eigenen Gedanken aus fremden Mündern
- Wetter schlägt um, Tiere verschwinden

#### Ritual der Bannung (fragmentarisch, schwer)

##### Benötigt:

- Die Bannformel (Handout 6) → vollständige Version nötig (Wissen + Okkultismus > 70)
- Die Siegelkachel (Handout 8) – darf nicht zerbrochen sein
- Ein „Reinherziger“ (z. B. Kind, Unschuldiger) muss außerhalb des Rituals stehen und den Namen des Wesens nicht kennen
- Das Ritual muss schweigend durchgeführt werden

##### Ablauf

1. Teilnehmer bilden einen Kreis um das Zentrum → jeder muss eine Komponente halten (z. B. Amulett, Kachel, Pergament)
2. Eine Person spricht die Formel leise – bei Lautstärke > Flüstern: Ritual bricht ab
3. Willenswurf jedes Teilnehmers gegen 60 → bei Scheitern: der Charakter „wird gehört“ (SL-Effekt)
4. Bei Erfolg: ein leuchtendes Zeichen erscheint → Wesen wird für 7 Tage gebannt
5. Bei kritischem Erfolg ( $W100 \leq 5$ ): Zeichen wird permanent → Kult verliert Macht



**Fehlversuche**

- Amulett zerbricht → Azaluth „blickt“ in die Welt
- Jemand spricht den Namen laut aus → Ritual schlägt um → Beschwörung

**3.6.2 Finale Szene: Der Kreis von Siebenmünde****Aufbau:**

- Nebel zieht auf, die Kultisten (z. B. Frater Dorian) und vielleicht ein „leise Besessener“ treffen dort ein
- Spieler können:
  1. Die Beschwörung verhindern (z. B. mit Ritual der Bannung)
  2. Das Ritual sabotieren (z. B. Blut durch Wein ersetzen, Steine versetzen)
  3. Den Kult gewähren lassen – Azaluth „erblickt die Welt“ → Horror-Ende
  4. Mit dem Kult verhandeln → verrückter Pakt (eine Erinnerung opfern)

**Lösungswege****1. Der klassische Kampf**

- Spieler greifen die Kultisten an
- Kämpfe im Kreis (z. B. gegen Tessa, Marius)
- Gefahr: Während des Kampfes könnte das Ritual durch Zufall vollzogen werden (Blut auf Steinen etc.)

**2. Das Gegenritual**

- Mit Siegelkachel, Bannformel, Amulett
- Optional: Lise (Kind) als „Reinherzige“ in Sicherheit bringen
- Spannung: Einer der Spieler muss sich opfern oder Wahnsinn riskieren

**3. Psychologisches Finale**

- Spieler erkennen, dass der Kult nur eine Idee ist
- Azaluth kann nicht zerstört, sondern nur „vergessen“ werden
- Nur durch kollektives Verschweigen wird er gebannt → jeder Charakter muss eine Lüge erzählen und sie glauben

**4. Der Horror-Ausgang**

- Kult siegt
- Spieler erleben Vision der neuen Welt
- Bonus: Die Charaktere „existieren weiter“, aber ohne Identität – Azaluth nimmt ihnen ihre Namen

**Zeitdruck vs. Vorbereitung auf das Finale Problem:** Das Ritual kann durch viele Dinge ausgelöst werden – SCs könnten überrumpelt werden, bevor sie alle nötigen Bann-Komponenten gesammelt haben. Lösung: Gib der SL eine „weiche Dramaturgie“ an die Hand. Erst wenn mindestens zwei Schlüsselobjekte gefunden wurden oder SCs die Ritualstätte betreten, beginnt die Eskalation. Alternativ kann Dorian das Ritual verzögern – er will prüfen, ob die SCs würdig/schwach sind.



# Kapitel 4

## Modul - Mentale Stabilität und Wahnsinn

### 4.1 Mechanik

#### 4.1.1 Einführung eines Willenskraft-Attributs

Jeder SC bekommt beim Erstellen zusätzlich zu seinen Talenten den Wert Willenskraft (z. B. zwischen 30 und 70). Dieser Wert wird wie ein Talent behandelt.

Typisch:

- Bauernkind: 30
- Soldat: 50
- Priester, Mystiker: 60–70
- Wahnsinnsanfällige SCs: 20–40

#### 4.1.2 Mentale Stabilitätspunkte (MSP)

Optional kannst du auch einen Zustandswert einführen:

- Jeder SC hat Mentale Stabilität = 10 Punkte (Standardwert)
- Bei Schock, Begegnungen mit Azaluth, Albträumen etc. verliert man 1–3 MSP.
- Bei 0 MSP: der SC bricht mental zusammen / erleidet eine psychische Störung

Heilung von MSP:

- Durch Ruhe (1 Punkt pro Nacht ohne Störung)
- Gespräche mit vertrauten NSCs
- Magische oder rituelle Reinigung
- Erfolg bei wichtigen moralischen Proben

#### 4.1.3 Wahnsinnsproben (Willenskraft-Wurf)

Ablauf:

- Du beschreibst als SL eine psychisch belastende Szene (z. B. Azaluth erscheint, Traumvision, Tod eines NSCs etc.).
- Der SC muss einen Wurf auf Willenskraft (W100 unterhalb des Werts) machen.
- Bei Misserfolg: Wahnsinnseffekt tritt auf + evtl. 1W3 MSP-Verlust

#### 4.1.4 Effekte bei Wahnsinn / Zusammenbruch

MSP Zustand	Effekt
10 - 6	Keine / leichte Unruhe (Nachteile bei Konzentration)
5 - 3 MSP	Alpträume, Verwirrung, -10 auf soziale Talente
2 - 1 MSP	Zwangshandlungen, Paranoia, Sprachverlust, Halluzinationen
0 MSP	Totaler Zusammenbruch: SC wird handlungsunfähig, bewusstlos oder besessen (SL-Entscheidung)

#### 4.1.5 Beispiele für Wahnsinnseffekte (bei Misserfolg)

Art des Effekts	Beschreibung
Panik	SC flieht aus Szene, verliert 1 Runde
Stille / Sprachverlust	SC kann nicht sprechen oder nur flüstern
Realitätsverzerrung	SC hält Begleiter für Feinde, Wahrnehmungswahn
Lähmung	SC friert ein, kann 1–2 Runden nicht handeln
Besessenheit	SL übernimmt kurzzeitig SC-Handlungen

#### 4.1.6 Talente, die bei Stabilität helfen

Talent	Nutzen im System
Willenskraft	Widersteht Wahnsinnseffekten
Wissen (Okkultes)	Besseres Verständnis → geringerer Schockwert
Empathie / Menschenkenntnis	Kann anderen bei Wahnsinn helfen
Meditation / Gebet / Glaube	Regeneration von MSP durch Rituale

##### Beispiel:

Szene: Azaluth manifestiert sich. Die SCs spüren, wie das Moor selbst zu atmen scheint.

SL: Macht bitte alle einen Wurf auf Willenskraft. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch (Erfolg unter 50).

- SC 1 würfelt 62: Fehlschlag → verliert 2 MSP, bekommt den Wahnsinnseffekt *Sprachlosigkeit* für 10 Minuten.
- SC 2 würfelt 33: Erfolg → bleibt ruhig.

#### 4.1.7 Wahnsinns-/Stabilitäts-Tabelle

Zufallstabelle für Fehlschläge bei Willenskraftproben oder bei Stabilitätsverlust:

Wenn ein SC eine Wahnsinnsprobe nicht besteht oder MSP auf 5 oder weniger sinken, würfle auf dieser Tabelle (W20) oder wähle passend zur Szene.

**W20 Wahnsinnseffekte:**

Wurf	Effektname	Beschreibung / Auswirkung
1	Fluchtreflex	Der SC flieht instinktiv aus der Szene, rennt in zufällige Richtung (1W6 Runden)
2	Einfrieren	Der SC ist für 1W4 Runden handlungsunfähig, starrt nur ins Leere
3	Sprachlosigkeit	Der SC kann nicht mehr sprechen (bis Beruhigung / Szenenende)
4	Weinkrampf	Der SC beginnt unkontrolliert zu weinen; -20 auf soziale Talente für 1 Stunde
5	Schlafsucht	Der SC will sich hinlegen – sofortiger Erschöpfungswurf (Erschöpfung +1)
6	Zwangshandlung	Wiederholt eine nutzlose Handlung (z. B. zählt Steine, murmelnd beten) – 1W6 Minuten
7	Todesangst	Bei Bedrohung immer Rückzug oder Defensive; +20 auf Flucht, -20 auf Angriff
8	Halluzination	Der SC sieht etwas Schreckliches (z. B. Azaluth in Gefährten); SL beschreibt
9	Wortsalat	Der SC redet wirres Zeug, kann nicht sinnvoll kommunizieren (10 Minuten)
10	Gedächtnislücke	Der SC vergisst 1W4 Stunden (oder wichtige Info)
11	Kältegefühl	SC friert trotz Wärme – Zähneklappern, Zittern, -10 auf alle körperlichen Talente
12	Lichtempfindlich	-20 auf Wahrnehmung bei Tageslicht für 1W6 Stunden
13	Misstrauen	Der SC traut 1 anderen SC nicht mehr und sagt das deutlich
14	Ohrensausen	SC hört Azaluths Flüstern, kann keine leisen Geräusche mehr deuten
15	Besessenheit (leicht)	SL beschreibt, wie der SC kurzzeitig wie fremdgesteuert agiert
16	Lachanfall	Unkontrollierbares Lachen für 1W6 Minuten
17	Fokussierung	SC fixiert sich auf einen NSC oder Objekt, will es beschützen oder zerstören
18	Schwächeanfall	-2 auf Stärke-basierte Würfe, zitternde Hände
19	Stimmenhören	SC hört Stimmen (Azaluth, Kind, NSC) – muss dem nachgehen oder antworten
20	Wiederkehr der Stille	Azaluth nimmt dem SC für 24 Stunden seine Stimme, Gedanken oder Sinn

## 4.2 Spielerhilfe

### Mentale Stabilität – Übersicht

Regelbestandteil	Erklärung
Willenskraft-Wert	Talentwert (z. B. 30–70), W100-Probe gegen Wahnsinn oder mentale Effekte
Mentale Stabilität (MSP)	Startwert: 10. Bei Albträumen, Kultkontakt etc. sinkend. Bei 0 = Zusammenbruch
Willenskraft-Probe	SL kündigt <i>Wahnsinnsprobe</i> an. $W100 \leq \text{Willenskraft} = \text{Erfolg}$
MSP-Verlust	1W3 bei Fehlschlag, selten mehr
Erholung von MSP	+1/Nacht guter Schlaf, +2 durch Rituale, +1 durch Zuspruch (soziale Probe)
Boni durch Bannrituale	Temporär +20 auf Willenskraftproben gegen Azaluth-Einfluss

### Effekte bei sinkender MSP

MSP-Wert	Effekt (Richtlinie)
10–6	leichte Verstörung (Albträume, Unruhe)
5–3	-10 auf soziale Proben, Albträume, erste Halluzinationen
2–1	Paranoia, Zwang, Wahnvorstellungen
0	Totalausfall: Panik, Ohnmacht oder dauerhafter Schaden (SL-Entscheid)

### Beispielhafte Proben im Spiel

Szene	Probe auf Willenskraft?	MSP-Verlust?
Azaluth erscheint im Nebel	Ja	1W3
SC schläft im Bannkreis ohne Schutz	Ja (Traum)	1W2
SC sieht besessenes Kind	Optional	1
SC wird im Ritual angesprochen	Ja	1W4 (wenn scheitert)
Gespräch mit Kultanhänger	Nur bei starker Belastung	0–1

## 4.3 SL-Leitaden

### Grundlagen für Willenskraft & Wahnsinn

- Willenskraft ist ein Talent ( $W100 \leq \text{Wert} \rightarrow \text{Erfolg}$ ).
- Mentale Stabilitätspunkte (MSP): Alle SC starten mit 10 MSP.
- Bei Wahnsinnsquellen (z. B. Azaluth, Albträume, Beschwörung)  $\rightarrow$  Willenskraftprobe.
- Bei Fehlschlag: 1W3 MSP-Verlust + ein Effekt von der Wahnsinnstabelle.

### Mentale Stabilitäts-Stufen

MSP	Effekt (Richtlinie)
10–6	leichte Irritation (Unwohlsein, Albträume, innere Unruhe)
5–3	-10 auf soziale / geistige Proben, Angst, Misstrauen
2–1	Wahnvorstellungen, Stimmenhören, emotionale Kontrollverluste
0	Zusammenbruch: Ohnmacht, Besessenheit, völlige Handlungsunfähigkeit

### Wahnsinnsprobe – Ablauf (Standardregel)

1. SL beschreibt belastende Szene  $\rightarrow$  „Wahnsinnsprobe“ aufrufen
2. SC würfelt W100 *leq* Willenskraft  $\rightarrow$  Erfolg
  - Bei Erfolg: SC bleibt stabil
  - Bei Fehlschlag: 1W3 MSP-Verlust + 1 Effekt von der Wahnsinnstabelle (W20)

### W20 Wahnsinns-Effekte (Auswahl bei Fehlschlag)

Wurf	Effektname	Beschreibung
1	Fluchtreflex	SC flieht instinktiv (1W6 Runden)
2	Einfrieren	Handlungsunfähig 1W4 Runden
3	Sprachlosigkeit	Kann nicht sprechen bis Szenenende
4	Weinkampf	-20 auf soziale Talente für 1 Stunde
5	Schlafsucht	Sofortige Erschöpfung +1
6	Zwangshandlung	Zählt, summt, betet unkontrolliert (1W6 Min.)
7	Halluzination	Sieht etwas Unwirkliches (Azaluth, Schatten)
8	Stimmenhören	Flüstern im Kopf <i>rightarrow</i> Handlungserzwingung möglich
9	Besessenheit (leicht)	SL übernimmt für 1–2 Runden Kontrolle
10	Lachanfall	Kann nicht ernst agieren (1W6 Min.)

### Beispiele für Wahnsinnsquellen

Situation	Willenskraft-Probe?	MSP-Verlust bei Fehlschlag
Direkter Blickkontakt mit Azaluth	Ja	1W3
Träume mit Bannlied / Schreien aus dem Moor	Ja	1W2
Besessenes Kind spricht plötzlich	Ja (mittelschwer)	1
Teilnahme an unfertigem Ritual	Ja (schwer)	1W4
Anblick eines Kultsymbols (vollständig)	Optional	1

**Stabilisierung / Erholung von MSP**

<b>Methode</b>	<b>Erholung MSP</b>
Gute Nachtruhe	+1
Rituelle Reinigung	+2
Vertrauen + Zuspruch	+1 (soziale Probe)
Erfolgreiche Bannhandlung	+1 bis +3
Einnahme bestimmter Kräuter	+1 (zeitweise), ggf. -10 auf andere Proben

**Talente, die helfen können**

- Willenskraft: direkte Proben gegen Wahnsinn
- Okkultes Wissen: Kann helfen, Quellen zu erkennen (Wahnsinn vermeiden)
- Empathie / Heilkunde Seele: Beruhigen anderer SCs
- Ritualkunde / Glauben: Vorbereitung schützender Rituale (+20 Bonus für andere SCs)

**SL-Tipps für Anwendung**

- Nicht inflationär einsetzen – Azaluths Präsenz soll selten, aber intensiv sein.
- Wahnsinnsproben gezielt nutzen: bei Albträumen, Ritualen, Visionen, Beschwörungen.
- Spielerwahl zulassen – Spieler können Wahnsinn freiwillig zulassen für Vorteile (z.B. Vision erhalten, Hinweis bekommen).
- Folgen auch erzählerisch einbinden – Halluzinationen können Hinweise oder Irreführung sein.