

Das Fan-Magazin für Außer-Aventurisches

a5

Galgerigrab

uno

die Kugel der

ämmerung,







UMSCHLAGILLUSTRATIOП

Jörn Wesserling

İППЕПİLLUSTRATİОПЕП

René Littek, Kirsten Schwabe, Jochen Willmann, Bernadette Wunden (Xamaril)

TEXT

Jan Stawarz, Sean David Schöppler

LAYOUT

Bernadette Xamaril Wunden

LEKTORAT

Memoria Myrana Team

BAПDREDAKŤİОП Jochen Willmann

GESAMTREDAKTION
Peter Horstmann

SATZ Jochen Willmann

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana". Internetpräsenz: http://myrana.de/

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana–Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana-Projekt.

"DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet."

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.
© 2004-2019 by Memoria Myrana







Vorwort

Dieses Jahr ist es uns wieder möglich einen Beitrag zum Adventskalender von Nandurion leisten zu können. Wo es im Kalender von 2017 noch tief in den Süden Myranors ging, so wollen wir uns diesmal dem hohen Norden widmen.

Ochobenius, das Land der zwanzig Seen, ist Schauplatz dieser Spielhilfe. Nadelwälder und viel Schnee im Winter prägen die Landschaft dieses Horasiates, was ja ausgezeichnet zu einem Adventskalender passt.

Der im Beitrag genannte Ort Arbohakisto liegt in den Wäldern westlich von Escius und es wird bald noch genauere Information zu dieser Siedlung geben. Die hier vorliegende Spielhilfe liefert hingegen Informationen zu einer uralten Grabanlage und einem geheimnisvollen Artefakt südlich der Siedlung.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen.

Seid die nächsten Tage wachsam, es könnte noch mehr zu dieser Region kommen.

Jochen Willmann für das Memoria Myrana - Team

İnhaltsverzeichnis

Vorwort
Das Galgengrab
Weitere Besonderheiten
Mögliche Begegnungen
Meisterinformationen
Kugel der Dämmerung
Die Kugel der Dämmerung im Spiel







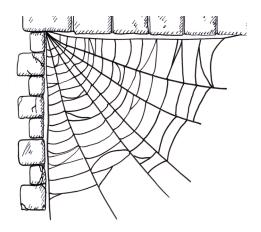
Das Galgengrab

Mitten im Wald südlich der Siedlung Arbohakisto erhebt sich unter Moosen und Sträuchern eine uralte Grabstätte.

Geschichte: Das Mausoleum ist sehr alt. Sein Ursprung datiert sich weit vor die imperiale Zeitrechnung und die Grundsteine stammen von einem antiken Tempel der Sumurrer. Welche Gottheiten hier verehrt wurden, welche Kulte hier ihre Feste feierten oder welche Opfer im Tempel gemacht wurden, ist unbekannt. Die Sumurrer sind lange untergegangen und andere Kulturen haben die Stätte in Beschlag genommen. Die wilden Amaunir nutzten diesen Ort zur Darbringung von Opfergaben an ihren Jagd- und Wintergott Pheronos. Die herumziehenden Clans der Dorinther nutzten die Stätte, um die Schädel ihrer Anführer und Würdenträger zu bestatten. Dafür nahmen sie die Grundmauern des Tempels und erweiterten diese nach ihren Bedürfnissen. Doch auch sie verließen die Stätte wieder, nachdem sich der Glaube an Nereton innerhalb der Bevölkerung der Umgebung durchgesetzt hatte. Das Grabmal geriet in Vergessenheit. Doch immer wieder haben Kulte und Gemeinschaften diesen Ort als Versammlungs- und Kultort gefunden und genutzt. So führten lokale Anhänger des Anax ton Anekron ihre pervertierten Neretonanrufungen an diesem Ort durch, bevor sie von Onachos' Anhängern gestellt und getötet wurden. Heute dient es einer Gruppe von Saithakennern, die sich selbst als Eis-Eremiten verstehen, als Treffpunkt. Ebenso heißt es, dass sich ein Albenkult hier trifft.

Das Äußere des Grabmals: Das Grabmal steht auf einer Lichtung mitten im Wald. Die Bäume, die die Lichtung umgeben, wirken krank und je näher sie am Grabmal stehen, desto weniger Leben ist in ihnen. Stets scheint ein eiskalter Wind durch die kahlen Äste zu streifen. Flechten und Spinnweben wehen in der eisigen Brise. Das eigentliche Grabmal liegt am Fuß eines künstlichen Hügels, der von niedrigen kahlen und kranken Dornensträuchern umgeben ist. Auf der Hügelkuppe steht eine alte kahle Ulme mit dicken Ästen. Der Stamm umfasst fast 10 Schritt und der Baum ist an die 20 Schritt hoch. An einem der dicken tiefliegenden Äste, in etwas über drei Schritt Höhe, baumelt eine faulige Henkersschlinge. Der Baum wird von den umliegenden Bewohnern als Råvensmøhl bezeichnet. Vor langer Zeit diente der Baum als Richtplatz. Im Boden vor der Ulme stecken noch Überreste von Pfählen, die einst eine Plattform für die Hinrichtungen hielten. Im Herbst ist der Baum von großen Krähenschwärmen besetzt.

In der Hügelflanke liegen quadratische Findlinge, die vollkommen von Moos und Gras bedeckt sind. Der Eingang zum Grabmal wird von zwei schwarzen monolithischen Findlingen flankiert. Drei kleinere Findlinge bilden ein Tor zum dahinter liegenden Grabmal.









Das Innere des Grabmals: Durch das Findlingsportal führt ein 10 Schritt langer und 2 Schritt breiter Gang aus schweren Steinplatten in einen etwa 4 Schritt langen und breiten Raum mit einer 2 Schritt hohen Decke. In der Mitte des Raumes steht ein rechteckiger Altarstein, der längst seine Inschriften verloren hat. An den 4 Ecken der Altarplatte ist jeweils eine steinerne Blüte dargestellt. Von der Decke tropft Feuchtigkeit aus dem Erdreich in das Grabmal. Gang und Altarraum sind von leuchtenden Moosen erhellt. Aus der Wand sind mehrere Nischen herausgearbeitet, in denen verwitterte Schädel stehen und die Besucher des Grabmals mit ihren toten Augen verfolgen. Auf den Schädeln sind noch farbige Überreste von uralten Runenschnitzereien auf Wangenknochen und Stirn zu erkennen. Einige der älteren Schädel haben einen glatten Stein in die Stirn eingelassen. Zwei Gänge gehen links und rechts aus dem Altarraum ab. Sie führen in kleinere Räume mit weiteren Schädelnischen und jeweils einem großen Steinsarkophag im Zentrum.

Weitere Abgänge sind in den Räumen nicht zu erkennen.

Betätigt man einen Steinschalter, der sich in einem Schädel aus Stein unter den anderen Schädeln im Altarraum verbirgt (Sinnenschärfe +3 zum Finden des ungewöhlichen Schädels), öffnet sich ein Weg unter dem Altarstein. Um den Altarstein zu bewegen ist eine Probe auf Körperkraft+12 erforderlich. Die Erschwernis teilt sich unter den schiebenden Helden auf, wobei maximal 3 Helden schieben können. Unter dem Altarstein geht eine etwa 1 Schritt breite, sehr steile Treppe 10 Schritt in die Dunkelheit.

Hinter der Stirnwand gegenüber des Eingangs im Altarraum verbirgt sich ein anderer verborgener Weg in einen weiteren Raum. Um die Tür zu öffnen müssen drei versteckte Schalter, die sich unter drei Schädeln verbergen gefunden und gleichzeitig gedrückt werden. (je Sinnenschärfe+9 zum Finden der Schalter). Durch einen sehr schmalen Gang von gerade

mal einem halben Schritt müssen sich die Helden regelrecht durchquetschen (Körperbeherrschung modifiziert nach Körpergröße). Am Ende des Ganges erwartet die Helden ein kaltblaues Leuchten. Von der Decke hängen dicke Wurzeln herab, die das Mauerwerk durchdringen. In der Mitte eines 2 mal 2 Schritt großen Raumes steht eine Eisfontäne, die sowohl erstarrt als auch flüssig erscheint. Aus ihrem Inneren heraus leuchtet ein kaltes Licht und bei genauem Hinsehen scheint sich eine Kreatur in ihrem Inneren zu bewegen. Berührungen der Fontäne sind äußerst schmerzhaft und verursachen 1W6 Kälteschaden bei Kontakt mit der bloßen Haut. Am Fuß der Fontäne wachsen im blauen Licht blasse, weißblaue Blumen mit harten vereisten Dornen, aber ohne Blätter. Die Blüten sind vollkommen von Raureif überzogen. Ein Stich der Dornen lässt das Opfer in eine todesähnliche Kältestarre verfallen, die nur durch direktes Sonnenlicht gebrochen werden kann.

Die untere Ebene: Steigen die Helden hinab in die Dunkelheit, so finden sie sich am Ende der Treppe in einem ebenfalls 4 mal 4 Schritt großen Raum wieder. Der Raum weist deutlich weniger Staub und leuchtendes Moos auf. In den langen Nischen in den Wänden befinden sich Skelette von dorinthinschen Kriegern in voller Rüstung. An der Stirnseite gegenüber des Abstiegs führt ein Gang, der von weiteren Nischen voller toter Krieger gesäumt ist, in noch einen 4 mal 4 Schritt großen Raum. Im Zentrum des Raumes steht ein steinerner Sarkophag mit dem kunstvollen steinernen Abbild eines Mannes mit langem Bart, der in eine altertümlichen Rüstung gekleidet ist und eine Schwertlanze in den Händen hält. Öffnen die Helden das Grabmal so finden sie ein zu Staub zerfallenes Skelett, das einst eine prachtvolle Rüstung trug und über dem Körper eine immer noch perfekt aussehende Schwertlanze. Neben dem Skelettschädel des Toten liegt im Sarkophag eine schwarze, halben Spann durchmessende Obsidiankugel. In diesem Moment erheben sich Anzahl der Helden +5 Skelett-







krieger, die sich den Helden in den Weg stellen. Wird der Sarkophag wieder geschlossen und die Ruhe des Toten nicht weiter gestört, ziehen sich die Skelette in ihre Nischen zurück.

Weitere Besonderheiten

Das Grabmal befindet sich auf einem Kreuzungspunkt zwischen einer Eiskraftlinie (Nordlichtband) und einer Totengeisterkraftlinie (Nachtschattenlied). Magie der Quellen Eis und Totenwesen sind um 2 Punkte erleichtert. Magie der Quelle Humus ist um 2 Punkte erschwert. Durch die Nähe zum Tod ist die natürliche Regeneration von Lebenspunkten und Ausdauer um 2 Punkte reduziert (maximal 0).

Mögliche Begegnungen

Die Geister:

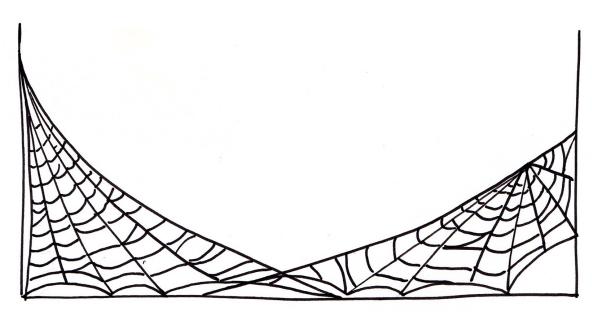
Das Grabmal und seine Umgebung haben in den vergangenen Jahrhunderten viele Tote gesehen. Das hat dazu geführt, dass dieser Ort von besonders vielen Geistern heimgesucht wird. Die Geister verschiedener Jahrhunderte können daher an diesem Ort erscheinen. So bietet sich den Helden die einmalige Gelegenheit in die Vergangenheit des Ortes einzutauchen und die Zeitzeugen direkt zu befragen. Diese drei am oder im Galgengrab verstorbenen Personen stehen beispielhaft für die möglichen Geister an diesem Ort.

Thare - der Wächter

Erscheinung: Ein mittelalter Dorinther in altertümliche Kleidung und einem verzierten Lederpanzer. Er ist mit einem Speer und einem Schild bewaffnet. Er hat mittellanges Haar, einen gepflegten Vollbart, sowie tiefliegende Augen mit stark ausgeprägten Tränensäcken und kleine Ohren.

Geschichte: Thare war ein Grabwächter, der das Grabmal der Ahnen bewachte. Er war Mitglied des Clans der Himmelsstreiter und ihre Schamanen und Clan-Führer wurden hier bestattet. Der wichtigste Tote, der hier bestattet wurde, war nach seiner Aussage der Gründer des Himmelsstreiter-Clans. Thare selber starb bei einem Gewitter als ein Blitz in seinen Speer einschlug und den Wächter tötete. Der Dorinther spricht keine der modernen Sprachen und mit ihm kann sich nur über Dorinthisch verständigt werden.

Darstellung: Thare ist ein ehrbarer und pflichtbewusster Wächter, auch über seinen Tod hinaus. Noch immer erscheint er an der Stelle, an der er immer gestanden hat. Er erzählt gerne von seiner Aufgabe und den Taten, die er vollbracht hat, um als Ahnenwächter ausgewählt zu werden.









Lupida - Die Jungfer

Erscheinung: Lupida war eine junge schlanke Frau mit hüftlangen verfilzten Haaren. Sie trug ein einfaches Gewand mit breiter Borte ohne Schuhe. Ihre Arme, Beine und Gesicht sind mit geschwungenen Schnittwunden versehrt.

Geschichte: Lupida war eine junge Schafhirtin, die in der Nähe ihre Tiere hütete, als sie von Anhängern des Anax ton Anekron entführt und gefangen gehalten wurde. Über Tage hat man sie auf den Altarstein gefesselt und langsam über unzählige Schnitte ausbluten lassen. Erst nach 7 Tagen starb sie an Erschöpfung und Blutverlust.

Darstellung: Lupida ist auch nach all den Jahrhunderten als Geist immer noch äußerst verängstigt und am Rande des Zusammenbruchs. Die Erlebnisse, die zu ihrem Tod geführt haben, liegen schwer auf der Seele der jungen Frau.

Caradoc der Wahnsinnige

Erscheinung: Caradoc ist ein schlaksiger Mann Ende 50. Er trägt einen langen zotteligen Bart, hat tiefliegende Augen und eingefallene Wangen. Seine Lippen und sein Bart wirken blutverschmiert. Sein Kopf hängt locker zur Seite. Er trägt eine hüftlange Tunika und eine knielange Hose.

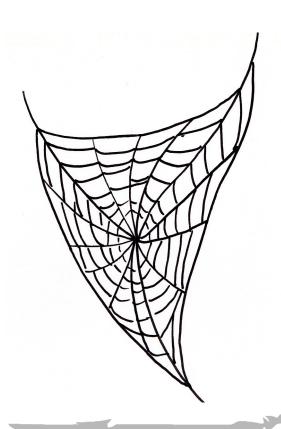
Geschichte: Caradoc war ein lokaler Bienenzüchter und Fallensteller, der über viele Jahre hinweg immer wieder kleine Kinder aus den umliegenden Dörfern getötet und im Anschluss gegessen hat. Als man ihn auf frischer Tat ertappte, wurde mit ihm kurzer Prozess gemacht und er wurde dem Galgenbaum übergeben. Erst nach seinem Tod wurde den umliegenden Dörfern das Ausmaß von Caradocs Verbrechen bewusst.

Darstellung: Caradoc ist ein sehr überheblicher Charakter. Er hält sich für sehr schlau und einfallsreich, da er über all die Jahre nicht erwischt worden ist. Wird er auf seine Taten angesprochen, plaudert er gerne darüber. In dieser Plauderrei wird klar, dass er schon zu Lebzeiten vollkommen wahnsinnig war.

Meisterinformationen

Das Wesen im Eis: Bei dem Wesen im Eis handelt es ich um die Feenfürstin Hypothermia aus dem Reich des Ewigen Eises. Vor Äonen wurde sie von ihren Untertanen gestürzt und in die dritte Sphäre gebannt. Nun versucht sie alles, um aus ihrem eisigen Gefängnis zu entkommen. Die Frostrosen, die am Fuß der Fontäne wachsen, sind ihr Weg um nach außen zu kommunizieren. Sticht sich ein denkendes Wesen an einer Rose so verfällt es in einen todähnlichen Schlaf, in dem Hypothermia mit ihm spricht. Langsam lullt sie ihn in Versprechungen und Verheißungen ein und entzieht dem Wesen allmählich seine Lebensenergie. Sobald sie genügend Energie gesammelt hat, kann Hypothermia mehr Einfluss auf die dritte Sphäre ausüben und irgendwann aus ihrem Gefängnis ausbrechen.

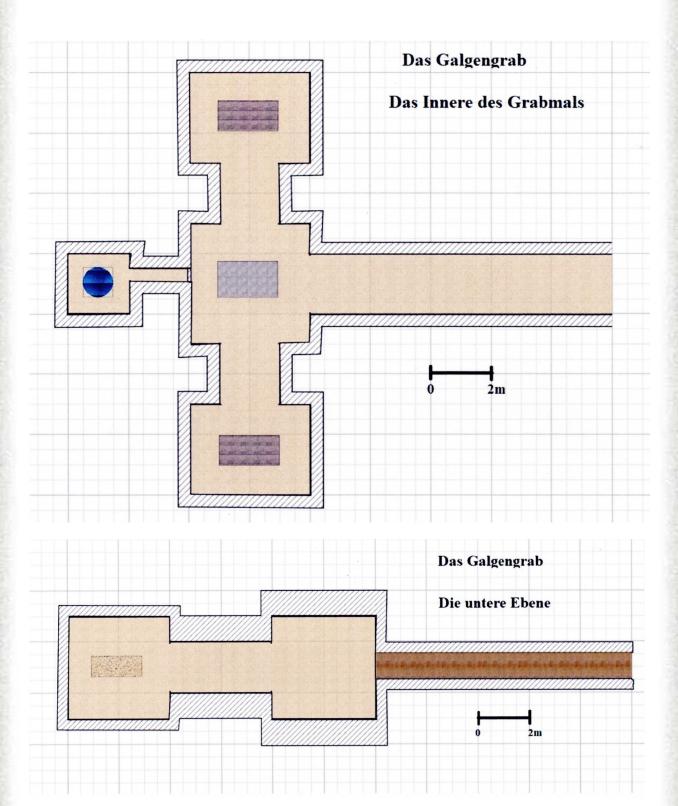
Die Schwertlanze: Bei der Schwertlanze handelt es sich um die Waffe des Kriegers Heredios, des ersten legendären Clanführers der Himmelssteiter. Die Waffe wurde unter dem Namen Fala'Tu'Verse bekannt, was soviel wie Himmelsfeuer bedeutet.







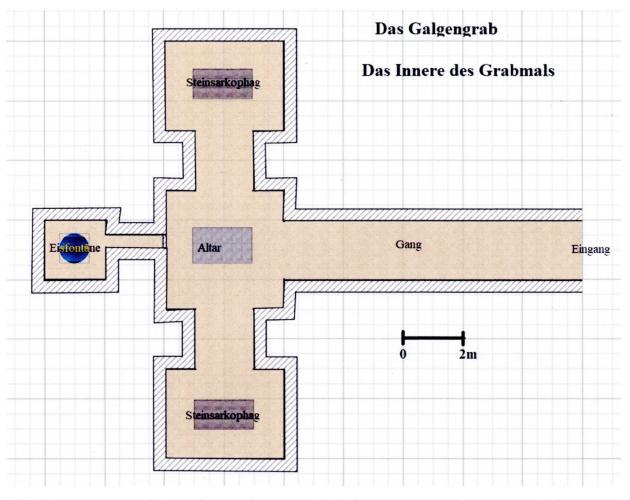


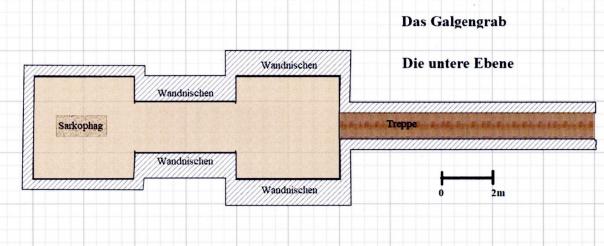


















Kugel der Dämmerung

Diese aus schwarzem, poliertem Obsidian bestehende Kugel hat einen Durchmesser von einem halben Spann und wiegt mit einem Gewicht von fast 1 Stein ungewöhnlich schwer. Über das Alter und die genaue Herkunft dieses Objekts kann man nur spekulieren. Fest steht jedoch, dass es sich hierbei um eine Reliquie zu Ehren Neretons handelt, die von einer urtümlichen Macht erfüllt zu sein scheint, die früher oder später jedem Gewahr wird, der sich in der Nähe dieser Kugel befindet. So wirkt das Artefakt vor allem auf Krieger beruhigend. Manche geraten bei dessen Anblick sogar in eine Art Trance. Auch scheinen mechanische Belastungen der Kugel nichts anhaben zu können – bis heute ist ihre Oberfläche absolut makellos. Wird das Artefakt auf etwaige Magie untersucht, wird man jedoch feststellen, dass die Kugel gänzlich unmagisch ist. Die wahre Macht der Kugel zeigt sich jedoch, sobald sich Tighrir in ihrer Nähe aufhalten, denn auf diese ist der Einfluss der Kugel besonders stark. Mitunter kann es sogar vorkommen, dass deren schiere Präsenz ausreicht, um einen oder gar mehrere Tighrir vollkommen in einen Schlaf fallen zu lassen, aus dem sie nur mit Gewalt geweckt werden können. Dies gibt einen deutlichen Hinweis, welchen Zweck das Artefakt dereinst gehabt haben mag.

Das Artefakt befindet sich derzeit tief verborgen auf der untersten Ebene des Galgengrabes südlich der Siedlung Arbohakisto innerhalb des Sarkophags von Heredios. Ob das Artefakt dort schon von Beginn an lag oder erst später hinzugefügt wurde, lässt sich heute nicht mehr feststellen. Die dicke Staubschicht auf der Kugel weist jedoch darauf hin, dass sie schon lange dort gelegen haben muss.

Die Kugel der Dämmerung im Spiel

Bei der Kugel der Dämmerung handelt es sich spieltechnisch um ein zweifach geweihtes Artefakt des Nereton, das gleich mit zwei Liturgien belegt wurde: einmal einer Objektweihe von Grad V sowie darüber mit einer immerwährend wirkenden Liturgie von Grad II, welche für den beruhigenden bis hin zu einschläfernden Effekt sorgt und an dieser Stelle nur als "Mantel der Dämmerung" bezeichnet werden soll (wobei die besagte Dämmerung natürlich eine im Geiste ist). Dieser Effekt reicht dabei bis zu 30 Schritt weit. Der wahre Name der Liturgie, ja die gesamte Kenntnis über diese Liturgie, ist dabei schon seit langem verloren gegangen – so der Spielleiter nicht anders entscheidet. Die Wirkungsweise des Mantels der Dämmerung wird weiter unten beschrieben. Dabei wirkt die Liturgie dauerhaft mit einer Stärke von 12 LkP*, was für das Abenteuer variiert werden kann. Überdies ist die Kugel immun gegen profane Gewalteinwirkungen, sowie die meisten Formen profaner Hitze und Kälte. Dies und die Wirkungsweise der Liturgien lassen darauf schließen, dass die Kugel der Dämmerung damals für kriegerische Zeiten geschaffen wurde.







Mantel der Dämmerung

II / ZZ / Speziell

Reichweite: Berührung Ritualdauer: Zeremonie

Auswirkungen: Ein mit dieser Liturgie belegter Gegenstand strahlt für alle, die sich in dessen Umfeld befinden, eine beruhigende Aura aus. Aggressive Gedanken werden verdrängt, und das Ausführen derartiger Handlungen erfordert, mit Ausnahme der reinen Selbstverteidigung, das Bestehen einer geistigen Probe auf Selbstbeherrschung, geprobt auf MU/MU/KL erschwert um LkP*/2 +5. Gleichzeitig werden aggressive Nachteile wie Streitsucht oder Jähzorn aber auch Formen der Unruhe sowie Angst-Nachteile in dieser Höhe gesenkt.

Wer den Gegenstand länger betrachtet

oder ihn gar berührt, läuft Gefahr in eine regelrechte Trance zu geraten und alles um sich herum zu vergessen. Auch dies wird über entsprechende Proben entschieden. Die Details liegen hierzu im Ermessen des Spielleiters. Auf Tighrir hat die Liturgie eine besonders große Wirkung. Für diese sind alle Auswirkungen um 5 Punkte erhöht. Zudem neigen sie dazu nicht in Trance, sondern gleich in eine Art Schlaf zu fallen, in dem sie ohne weitere Störungen Stunden verweilen können.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Hinweis: Dies ist die Liturgie, die der Kugel der Dämmerung ihre Wirkung verleiht. Als Teil der Kugel wirkt die Liturgie durch die Objektweihe V dabei nicht für die oben angegebenen LkP* Tage sondern permanent.

