



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

DER HIMMELSTURM: DIE TRÄNE DER NURTI

Eine Ausarbeitung des Artefakts

erarbeitet von Dietrich Bernhardt,
unterstützt von David Heise

© Dietrich Bernhardt
[robak@phileasson-projekt.de]



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Begleitende Worte:

Diese Spielhilfe bezieht sich auf die Visionen, die die Spieler laut Abenteuer nach dem Besuch des „Heiligtum der alten Götter“ haben. Sie ersetzt diese nächtlichen Visionen und sollte den Spielern vorgelesen werden, die die Träne der Nurti in die Vertiefung des Altares legen oder die den Zauber „Gedankenbilder“ beherrschen. Die Visionen sollten zu dem Zeitpunkt erscheinen, zu dem die Träne in die Vertiefung gelegt wird. Die Helden sollen dadurch einen groben Einblick in die Geschehnisse der Zeit der Hochelfen erhalten und vom Rennen der Brüder Kenntnis erlangen.

Während der gesamten Vision befinden sich die Spieler sowohl physisch als auch geistig auf dem Plateau, da diese Erinnerungen an diesen Ort gebunden sind.

Der nachfolgende Text eignet sich zum direkten Vorlesen an die betroffenen Spieler.

Vision:

Du sitzt auf der unregelmäßigen Oberfläche einer Felsnadel. Zeit vergeht, und Jahrhunderte ziehen an Dir vorüber. Dann erscheinen Gestalten, Elfen von großer Schönheit und in edlen Pelz gehüllt, die um einige Felsen herum Aufstellung nehmen und zu singen beginnen. Während ihren Liedern verändern sich die Felsen immer deutlicher, und es werden nacheinander die Statuen sichtbar.

Zuerst eine Elfe, dann eine Zweite. Nach kurzer Zeit erkennst Du auch die dritte Elfe mit dem Haupt eines Katzenwesens. Und zu guter letzt entsteht auch der Drache. Doch nicht nur die Form ändert sich, sogar die Art des Gesteins wandelt sich. Noch immer werden Lieder gesungen, die wohl schon lange nicht mehr gesungen werden. Edelsteine, von den Elfen mitgebracht, fügen sich in die Statuen ein.

Dann siehst Du minutenlang einen bläulich glühenden Stein auf dem Kubus liegen. Aus ihm gehen Lichtblitze hervor und jagen über das Plateau Richtung Norden. Immer wieder wiederholt sich die Vision einer aufgehenden Sonne, bei der Du an den Rand der Klippe trittst und herunter blickst. Unten siehst Du Fahrzeuge, die entfernt an Euren Eissegler erinnern, doch von deutlich kundigerer Hand gefertigt und gesteuert werden.

Die Eissegler scheinen ein Rennen durchzuführen und erreichen in schneller Fahrt den Fuß der Klippe. Doch einmal siehst Du etwas anderes. Ein einziger Eissegler, auf dessen Segeln das Emblem einer geflügelten Sonne prangt. Dieser Eissegler ist deutlich größer als alle, die Du bisher gesehen hast, und er erreicht mit wohl vielen Stunden Vorsprung den Fuß der Klippe.

Dein Blick kehrt zu den Statuen zurück. Nach einer Weile erscheint eine Elfe, deren Gesicht von großer Trauer kündet, in die sich auch Züge von Zorn mischen. Die Elfe nimmt den faustgroßen Stein vom kubischen Block herunter.

Damit endet diese Vision.

Untersuchung der Träne:

Beschreibung:

Ein etwa faustgroßer von innen heraus leuchtender Stein aus einem Material das sich glatt und feucht anfühlt (Gesteinskunde -2, Götter und Kulte +5 oder Magiekunde +9: Es handelt sich um Gwen Petryl).

Wirkung:

Die Träne der Nurti lässt, wenn sie am Heiligtum der alten Götter in die entsprechende Vertiefung gelegt wurde, die Kraftlinie, die von dort aus zum Himmelsturm verläuft, an jedem Tag von Sonnenaufgang an 2 Stunden leuchten.

Hintergrund und Besonderheiten:

Dieses von den Hochelfen geschaffene Artefakt diente dazu den Weg zum Himmelsturm zu finden. Es befindet sich im Laufe des Abenteuers in der Hand der Helden, da die es von Galandel erhielten. Sie selbst fand es vor 30 Jahren in einer alten Eishöhle tief unter den Gletschern des Yeti-Landes, in der die Hochelfen es wohl vor mehr als 4000 zurückließen.

Wert:

Rund 120 Dukaten für einen permanent leuchtenden Gwen Petryl, allerdings sehr stark abhängig vom Händler und dem Wissen der Funktion. Ein Artefaktforscher wäre bestimmt bereit wesentlich mehr, ein einfacher Krämer nur einen Bruchteil zu zahlen.

semipermanenter Spruchspeicher (Arcanovi), täglich nutzbar (Arkanovi +9)

Typ und Ursprung: Umwelt / Hochelfisch

Auslöser: Befindet sich bei Sonnenaufgang im Heiligtum der alten Götter (Arkanovi +6)

Astralenergie: 56 / 6

Thesis: Unbekannt, Thesen für leuchtende Gegenstände sind allerdings sehr verbreitet

Komplexität: +13 (15) \ 9 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 mal Flim Flam Funkel (modifiziert); dreifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 30 ZfP*

Analyse:

Ein Odem, bei dem die Probe um 9 (um 6 wg. den 6 pASP und um weitere 3 wg. den 56 Gesamt-AsP) erleichtert ist ergibt: Der Gegenstand ist Magisch.

Eine Probe +4: Details der Magie des Gegenstandes sind zu erkennen.

Analys:

Modifikationen - Ergebnis:

+6 6 permanente ASP

+6 Der Arcanovi war um 13 Punkte erschwert

+1 Beim Arcanovi mussten 9 ZfP* angesammelt werden.

+2 Die Mehrzahl der Zauber liegt in Fremder Repräsentation vor.

+2 hohes Alter des Artefaktes und sehr fremdartige Magie

-x - 1 Punkt Erleichterung pro 3 Punkte Magiekunde über 7

-y - 1 Punkt Erleichterung pro 2 ZfP* bei vorhergehendem Odem oder abgeschlossenem Analys, maximal allerdings TAW Analys