



INSELN IM NEBEL: DAS RITUAL ZUR WIEDERBELEBUNG EINES VERSTORBENEN IM KESSEL DER CAMMALAN

Eine Spielhilfe

erarbeitet von [Gornholden](#) a.k.a. Marcel

© Gornholden



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.

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.

DAS RITUAL ZUR WIEDERBELEBUNG EINES VERSTORBENEN IM KESSEL DER CAMMALAN

Die Aufgabe des Rituals lässt sich in folgende Punkte einteilen:

1. Vorbereitung
2. Durchführung des Rituals
3. Behandlung der Person nach dem Ritual



1) VORBEREITUNG DES RITUALS

a) Benötigte Personen

i) Shadrue

(1) wird benötigt, da er während seiner 20-jährigen Zeit in Gwidual auf die Unterlagen des Kessels gestoßen ist und dort das theoretische Wissen über die Wiederbelebungszereemonie erlangt hat. Jedoch braucht er noch ein paar Dokumente aus Gwidual, da das Lesen dieser Texte nunmehr gut 600 Jahre her ist.

ii) Caradal oder Gwern:

iii) Caradal

(1) Kennt aufgrund seiner Ausbildung durch die weise Cammalan persönlich die Vorgehensweisen zur Vorbereitung und Durchführung des Kräutersuds, der nötig ist, um den Körper, der wiederbelebt werden muss, auf die Sikaryan- und Nayrakis-Essenz vorzubereiten, die die vergangenen Seelen in Körper einfahren lässt.

Er ist aufbrausend wie ein tulamidischer Krieger und im Falle eines Kampfes an vorderster Front zu finden.

iv) Gwern

(1) Kennt wie sein Bruder die Erstellung des Kräutersuds, jedoch können beide das Ritual nicht direkt vollziehen, da sie in diesem Bereich keine Ausbildung genossen haben.

Sehr zurückhaltender Elf, der bei Gefahr auch die Gruppe verlassen könnte.

v) Bei Caradel und Gwern wird sich nur einer der beiden für die Mitreise entscheiden, da beiden bewusst ist, dass das Unterfangen ein Auftrag ohne Wiederkehr sein kann. Und da sie gerade (durch die Helden) erfahren haben, wohin die Pferde der Inseln im Nebel entschwinden, wollen sie dieses Wissen nicht aufgeben und einer daran forschen.

b) Benötigte Unterlagen

- i) in Gwandard, genauer gesagt im alten Palast der weisen Cammalan, stand einst der Kessel der Cammalan in einer großen freistehenden Kuppel, bis dieser vom Schlangenkönig geraubt wurde. Die Unterlagen, die zum einen auf Pergament geschrieben wurden, sind bereits zerfallen. Jedoch gibt es noch das gesamte Ritual auf einer metallenen Rolle, worauf es rundherum als Inschrift eingeritzt ist. Mithilfe dieser Rolle kann Shadrueel das Prozedere des Rituals wieder vollständig rekonstruieren.
- ii) Die Unterlagen befinden sich auch heute noch im Palast der Cammalan, der aufgrund des Raubes des Kessels nicht mehr in Benutzung ist. Durch den Raub des Kessels durch den Schlangenkönig ist die Verbindung der drei Kraftlinien, die durch diesen Punkt gingen, stark geschädigt worden und führte in den Tagen, Wochen und Jahren nach dem Überfall zu ungewollten magischen Effekten, die Gegenstände zerstörten, einzelne Elfen tötete und im Jahre 400 BF sogar eine 12-köpfige Gruppe, die den Punkt wieder stabilisieren wollte, aufgrund der großen arkanen Macht in ihre kleinsten Bestandteile zersetzte.
- iii) Durch die gestörten Nodices kommt es zu folgenden Auswirkungen (analog S. 368 WdZ):
 - (1) Bei reiner Anwesenheit eines magisch begabten Wesens im Palast entstehen noch keine Auswirkungen, kommen jedoch mehrere magische Wesenheiten zusammen und erreichen zusammen einen Astralenergiewert von über 80 ASP, beginnt der Knoten, den Anwesenden Astralenergie zu entziehen. Kommen hierdurch 30 ASP zustande, wird gemäß der Tabelle gewürfelt (Addierung nur bei einer 20):
 - (a) die Anwesenheit im Kesselraum kostet 1W6+2 ASP pro Spielrunde pro magisch begabten Charakter;
 - (b) die Anwesenheit im restlichen Tempel kostet 1W6 ASP pro halbe Stunde;
 - (c) eine Selbstbeherrschungsprobe + verlorene ASP verringert die verlorenen ASP um die Hälfte (abgerundet), da der Magiebegabte die Astralenergie im Körper halten kann.
 - (2) Bei Magiewirkung im Palast kommt es zu den Auswirkungen wie in WdZ beschrieben, jedoch wird im Kesselraum automatisch ein Wert von 5 aufgeschlagen.
- iv) Im gesamten Tempel haben sich über die Zeit verschiedene Mindergeister und ein Dschinn des Erzes niedergelassen. Die Mindergeister sind besonders im Kesselraum anzutreffen, während der Dschinn von den Elfen zur Versiegelung der Pforten herbeigerufen worden ist. Dieser hat sich im großen Haupttor des Palastes niedergelassen.
- v) Der Aufbau des Palastes:
 - (1) Erdgeschoss, bestehend aus 5 Teilen:
 - (a) Vorraum/Eingang: Der Eingang, in dem eine breite Treppe bis zum Altarraum hinaufführt, wird durch eine 10 Schritt breite und 4 Schritt hohe Doppeltür betreten. Während der Ankunft der Helden ist die Tür jedoch durch einen Erzdschinn versiegelt.
 - (b) Altarraum: Der Altarraum hat einen Radius von ca. 30 Schritt, der Boden ist mit einem großen Mosaik aus kleinsten bis 1 Schritt großen Platten aus Perlmutterstein. Die Wände bestehen aus weißen Sandstein und zeigen in Reliefs verschiedene elfische Mythologien (wahlweise von den äußeren Inseln). An den Pfeilern um den Kessel herum sind Statuen von Fenvarien, Cammalan, Ometheon, Orima etc., die stellenweise mit Gold und Edelsteinen ausgekleidet sind. die Außenwand geht nach ca. 6

Schritt in eine gläserne Kuppel über, die Bilder der Belebung durch den Kessel und anderer Geschichten zeigt.

In der Mitte des Raums ist durch eine Treppe der Ort zu erreichen, an dem einst der Kessel stand. Durch den Raub durch den Schlangenkönig und die Versuche den astralen Riss zu schließen, ist der Boden deformiert und unwirklich verformt. Ein Flirren umgibt diese Stelle. Bei Anwesenheit an diesem Ort steht man direkt unter den oben genannten Auswirkungen zu Kraftliniennodices und ein Prüfwurf +5 ist auszuführen. Am hinteren Ende des Raumes ist hinter einer Wand verborgen ein Treppenabgang zu jeder Seite, der in 2 Türen mündet.

- (c) Türme: die drei Türme sind zum größten Teil ausgeräumt. Der Westturm ist ein kleiner Gebetsraum mit 9 Schritt Radius und einer Deckenhöhe von 20 Schritt. Der Nordturm war früher dafür vorgesehen, Personen, die mit dem Kessel wiederbelebt wurden, nach der Prozedur auf die vielen Gedanken und Erinnerungen vorzubereiten und mit ihnen umzugehen. Deshalb steht in jedem der Zimmer auch ein ausladendes Bett. Der dritte Turm hat erst im dritten Stockwerk einen weiteren Boden. Darin ist ein Teleskop unter einer Glaskuppel, mit dem man zum einen die Tageszeit bestimmen kann und Cammalan früher selbst damit in den Limbus schauen konnte (und somit auch durch eventuelle Sphärentore nach Dere).
 - (d) Der Nodices-Komplex: Aufgrund dessen, dass die 3 Kraftlinien sich nicht genau an dieser Stelle treffen, hat man zur Hochzeit der Elfen mittels mächtiger Elementarmagie die drei großen Kraftlinien in einem Punkt fixiert und gestärkt. Daneben hat die Anbringung des Elements Humus im Zentrum den weiteren Vorteil, dass die Wiederbelebung eines Körpers vereinfacht wird. In jeder der 6 Kammern ist eine Statue des jeweiligen Elements, die in Isdira eingraviert dem jeweiligen Element huldigt. Daneben sind auf den Statuen Edelsteine des jeweiligen Elements in einer harmonisierenden Konstellation angebracht, um die Wirkung zu verstärken. Wenn die Statuen genauer analysiert werden, ist festzustellen, dass in jedem dieser Statuen die Kraft eines elementaren Meisters ebenbürtig eingeschlossen ist.
 - (e) Unter diesen Kammern liegt das Lager des Tempels, wo allerhand Dinge für Messen, Feiern und besonders für die Wiederbelebung gesammelt wurden. Diverse Edelsteine, verrottete Pflanzen stapeln sich in kunstvoll geschwungenen Kisten. In dem Raum in der Mitte sind 2 rundlaufende Regale mit alten Pergamenten (zum Kult der Cammalan allgemein) und die ersehnte Formel für das Ritual.
- vi) Aufgabe im Tempel: im Tempel haben die Helden die Aufgabe die Formelrolle zu besorgen, doch birgt allein der Aufenthalt im Gebäude schon Gefahren mit sich, welche die Helden nicht zu lange zum Verweilen einladen sollten. Denn eine Gefahr durch die Kraft des Nodices ist allgegenwärtig und kann durch Shadrueel bestätigt werden.
- Werden die Helden durch die Vislani bei dem Versuch entdeckt und gefangen genommen, werden sie wieder nach Ta'Lisseni zur Hinrichtung gebracht, da ein Diebstahl aus dem Palast der Cammalan der größtmögliche Frevel in der Stadt ist.
-

c) Benötigte Pflanzen / Utensilien:

- i) Da das Ritual einen toten Körper wieder mit dem Sikaryan des Verstorbenen und dessen vorherigen Verkörperungen vereinen soll, ist zum einen zur Verstärkung des Kessels Material, das für das Element Humus steht, von Nöten. Zur Vereinigung der Essenzen und Seelen sind außerdem noch Zutaten nötig, die dem Aspekt der Kraft zuzuordnen sind.
 - ii) Benötigte Pflanzen/Utensilien für Humus:
 - (1) 5 Smaragde, die sternenförmig um den Kessel aufgestellt werden müssen. (frei erhältlich in jeder großen Stadt der Elfen, oder auch schon im Tempel der Cammalan);
 - (2) verschiedene Arten von Heilpflanzen, die mit in den Sud des Kessels gegeben werden müssen (Wirselskräuter, Einbeeren, etc) zu finden in den Wäldern von Thiranog;
 - (3) das Herz eines Kaninchens oder eines anderen sich häufig paarenden Lebewesens (als Zeichen des Lebens und der Fruchtbarkeit).
 - iii) Benötigte Pflanzen/Utensilien für Kraft:
 - (1) 4 Onyxen, die auf einem Stirnreif die Kraft des Geistes in den Körper lenken sollen. Der Stirnreif muss aus Meteoreisen sein.
 - (2) Armreife aus Mondsilber oder Meteoreisen.
 - iv) Beschaffung der Materialien: Während die meisten gesuchten Materialien noch einfach in den Städten und Wäldern von Thiranog zu finden sind, gibt es fast kein Mondsilber oder Meteoreisen mehr auf der Insel. Nach dem Verlust des Kessels wurden die Tagebaufelder für Meteoreisen, welches am Gipfel eines Berges im Westen von Thiranog abgebaut werden konnte, nicht mehr weiter betrieben, und so ist es an den Helden, den Gipfel zu ersteigen und selbst Meteoreisen abzubauen. Mit Eigors Hilfe dürfte dies kein Problem sein. Schwieriger wird es sein, dorthin zu gelangen. Denn aufgrund des Meteoreisens und dem Mondsilber hat sich eine Halluzination der Alten dort niedergelassen, der Goll (siehe Seite 249). Des Weiteren befindet sich dort ein Gefecht zwischen Alten und Wilden, da der alte Berg den Alten als heilig gilt.
- d) Die Materialien werden von einem der alten Weisen ausreichend präpariert.



2) DURCHFÜHRUNG DES RITUALS

- a) Aufgabe des / der Sängers:
 - i) Die Sänger müssen während des Rituals den für elfische Verhältnisse harten Gesangston während des Rituals aufrechterhalten. Jede halbe Stunde wird eine Singenprobe +6 abgelegt um zu prüfen, ob der Gesang aufrechterhalten werden kann. Der Gesang ist sehr schwierig, da der Kessel dem Sänger während des Rituals Astralenergie raubt. Jede halbe Stunde entzieht der Kessel dem Sänger 8 - TaP* Singen/2 ASP. Durch Abwechseln des Gesangs ist es möglich, mittels Astraltränken wieder zu Kräften zu kommen.
- b) Aufgabe des / der Alchimisten:
 - i) Der Alchimist präpariert den Kessel und den Körper der wiederbelebt werden soll. Er legt ihm die rituellen Gegenstände an und gibt die einzelnen Zutaten zu den richtigen Zeitpunkten in den Kräutersud. Zwischen diesen Aktionen kann er den Sänger in seiner Handlung unterstützen.
- c) Aufgabe der Helden
 - i) Die Helden können entweder beim Gesang (falls sie Adharia auf 8 und den zweistimmigen Gesang besitzen) oder schlicht den Schlangenkönig und sein Gefolge vom Kessel fernhalten (wie im AB beschrieben), bis das Ritual vollendet ist.



3) DER WIEDERBELEBTE

- a) Wenn die Wiederbelebung geglückt ist, wird der neu erweckte zunächst völlig verwirrt sein von den neuen Gedanken und Eindrücken seines früheren Lebens. Je nachdem wie viele Talentpunkte angesammelt wurden, desto kürzer ist dieser Prozess. Die Differenz zwischen den gesammelten TaP und 120 gibt die Dauer in Minuten an, bis man sich wieder an etwas erinnert. Liegt der TaP-Wert über 120, so kann sich der Erweckte sofort an sein vergangenes Leben erinnern.
- b) Anders als im Buch wird Adernath nicht sterben, allerdings jedoch aufgrund seiner unkontrollierten Gefühlswelt durch die beiden Persönlichkeiten für Monate zurückziehen, um bei der Ankunft von Fenvarien erholt zu sein.