



# DAS PHILEASSON-PROJEKT



[www.phileasson-projekt.de](http://www.phileasson-projekt.de)

## DER ALTE KÖNIG: INRAH-SCHICKSALSSTERN

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Gerrit Reininghaus  
[gerrit@alles-ist-zahl.de]

© Gerrit Reininghaus



**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.

## DER INRAH-SCHICKSALSSTERN FÜR DIE 11. QUESTE



### INTERPRETATIONSHILFE

FRAGE / POSITION	KARTE	BEDEUTUNG	ERKLÄRUNG
1 Wer bin ich?	Die Weise	Weisheit aus Naturbeobachtung, Naturphilosophie	Sternschnuppe als Wegweiser, Philosophie der Elfen als Lösung
2 Welche Kraft ist stark in mir?	Knappe des Feuers	Junger Heißsporn	Mannschaft der Seeadler sind echte Thorwaler mit heißem Blut (in Enqui)
3 Wer oder was steht mir bei?	Humus Drei	Freundschaft, Sippe, das Rudel	Die Mannschaft der Seeadler, die gemeinschaftliche Suche nach dem König
4 Wessen Pfad soll ich folgen?	Erz Fünf	Erdbeben, welterschütterndes Ereignis	Das Erdbeben, das den König befreit; die Befreiung an sich ist eine Zeitenwende im Schicksal der Elfen in Aventurien
5 Womit sollte ich in Einklang stehen?	Die Sharisad	Geheimnis, Verhüllung	Die Geheimnisse der elfischen Historie sind der Schlüssel zu den Rätseln zur Befreiung des Königs
6 Was hält mich auf?	List	Praktische Weisheit, Hinterfragen, Rätsel	Werden die Rätsel nicht schnell genug gelöst, gewinnt Beorn die Queste ( <i>siehe <a href="#">Alternatives Finale der 11. Queste</a></i> )
7 Wohin führt der Weg?	Wasser Zwei	Gift, grübelnder Geist, Wahnsinn	Der Wahnsinn, dem der Elfenkönig anheim gefallen ist, ist die erschütternde Erkenntnis am Ende