



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

ALLGEMEIN: CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE IN AVENTURIEN WÄHREND DER PHILEASSON-SAGA

Informationen für den Spielleiter

erarbeitet von Roman Bering
anhand der Spielhilfe „Das Aventurische Archiv 1“ und
den Abenteuern der „Phileasson-Saga“

© Roman Bering



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:

Die preisgekrönte Phileasson-Kampagne von Bernhard Hennen entführt die Helden auf eine Weltreise durch Aventurien und lässt sie fremdartige und gefährliche Orte und Wesen entdecken. Die Kälte des ewigen Eises, Wüstenhitze, Echsen, Elfen, verborgene Mysterien, die Zunge des Namenlosen und vieles mehr gilt es für die wackeren Recken, die den berühmten Thorwaler Kapitän Foggwulf Phileasson auf seiner wahnwitzigen Reise begleiten wollen, zu überstehen.

Ähnlich wie die beiden ersten DSA-Kampagnen (Orkland-Trilogie und Südmeer-Tetralogie) geht es bei der Kampagne gezielt darum, die Spieler die Welt Aventurien erforschen zu lassen, wobei der Hintergrund der Phileasson-Kampagne auf der Frühgeschichte der elfischen Kultur basiert. Neben den vielen Anleihen aus Klassikern der irdischen Weltliteratur dürfte dieser Einblick in uralte Geheimnisse einer der Hauptgründe für den Erfolg der Kampagne darstellen. Darüber hinaus gibt eine der finstersten Schurkinnen Aventuriens in der Kampagne ihren Einstand: Die Elfe Pardona, deren Wirken im hohen Norden Aventuriens genauer beleuchtet wird.

Zeitgleich mit dem Erscheinen der Kampagne im Jahre 1990 änderte die damalige DSA-Redaktion die Darstellung der Hintergrundwelt. War das Leben in Aventurien außerhalb der Abenteuer bisher eher statisch und ohne größere politische oder anderweitige Verwicklungen abgelaufen, begann nun der Versuch einer sich kontinuierlich verändernden Spielwelt, deren Eigendynamik Aventurien interessanter und realistischer gestalten sollte. Dieses Experiment ist, wie man am heutigen Stand Aventuriens zweifelsfrei erkennen kann, geglückt und heutzutage ist diese Eigendynamik der Spielwelt wahrscheinlich einer der wichtigsten Aspekte für den Erfolg des Schwarzen Auges.

Zur Zeit der Phileasson-Saga (ab 14 Hal) ist es insbesondere Tar Honak, seines Zeichens Patriarch der Pestbeule des Südens Al'Anfa, der für größeren Aufruhr in ganz Aventurien sorgt. In seinem Streben nach der absoluten Hegemonie Al'Anfas in Südaventurien provoziert er auf Grund von Spannungen mit dem kleinen Königreich Trahelien schließlich einen Krieg mit dem Kalifat der Novadis, in dessen Verlauf auch das ferne Bornland involviert wird.

Währenddessen zeichnet sich in Nordaventurien langsam die Bedrohung durch die Schwarzpelze ab, welche einige Jahre später in dem für Teile des Mittelreiches verheerenden Orkensturm ihren Höhepunkt finden wird: Der Orkkrieger Ashim Riak Assai wird zum Göttergesandten ernannt und befiehlt den Bau der Stadt Khezzara, während es in den Grenzgebieten Weidens vermehrt zu blutigen Auseinandersetzungen zwischen Orks und Menschen kommt.

Diese Spielhilfe soll dazu dienen, Spielleitern der Phileasson-Kampagne die Übersicht über das, was außerhalb der Kampagne in Aventurien geschieht, zu erleichtern. Durch das geschickte Erwähnen des ein oder anderen Ereignisses an den passenden Stellen (z.B. ein zufälliges Treffen zwischen Phileasson und einem befreundeten Kapitän, der Kunde aus dem und dem Land zu bringen weiß) kann den Spielern die Dynamik und das Eigenleben der Welt Aventurien näher gebracht werden und sie bekommen ein Gefühl dafür, dass auch außerhalb der Weltumseglung wichtige und spannende Ereignisse vor sich gehen. Außerdem kann eine solche Nachricht in Abhängigkeit von Ihrer Relevanz für die Mannschaft Phileassons durchaus die ein oder andere schöne rollenspielerische Szene mit sich bringen, ein paar Anregungen dazu werde ich am Ende der Übersicht liefern.

Überblick über die Jahre 14 und 15 Hal (1007/1008 BF)

14 Hal (1007 BF)

- Praios:** Tar Honak, der Patriarch von Al'Anfa, bietet der erst kürzlich vom Mittelreich abgefallenen Provinz Trahelien einen Freundschaftsvertrag an, welcher jedoch von Königin Peri III. abgelehnt wird. Zu deutlich ist mit dem Freundschaftsvertrag eine Aufforderung zur Unterwerfung verbunden.
- Rondra:** Tronde Torbensson, Sohn der Hetfrau der Hetleute Garhelt, trägt durch einen Staatsbesuch in Havena bei Fürst Cuanu ui Bennain merklich zur Verbesserung der Situation zwischen Al'Anfa und Thorwal bei.
Auf Grund des Verlustes mehrerer Fuhrwerke und der damit verbundenen finanziellen Schwierigkeiten beim Tralopper Fuhrunternehmer Kolenbrander kann sich das bornländische Handelshaus Stoerrebrandt einen 25%-Anteil des Weidener Unternehmens sichern.
- Efferd:** Thorwalsche Piraten entführen die nostrische Prinzessin Yasmina, doch einem tapferen Recken gelingt es, sie wieder zu befreien.
- Travia:** Auf Grund von Grenzstreitigkeiten zwischen Trahelien und Hôt-Alem kann Al'Anfa zusätzlichen Druck auf die Königin Peri III. ausüben.
- Boron:** Herzog Waldemar von Weiden gelingt es zusammen mit dem Schwertkönig nach langen Verhandlungen einen weiblichen Riesenlindwurm seines Landes zu verweisen und in die Grüne Ebene zu schicken.
- Hesinde:** *Zwischen Phileasson und Beorn entbrennt ein Streit darüber, wer von ihnen der bessere Seefahrer ist. Die Wettfahrt wird beschlossen, anschließend erfolgt die Anwerbung der Mannschaften.*
- Firun:** Die Spannungen zwischen Trahelien und Al'Anfa nehmen weiter zu, nachdem ein Anschlag auf Peri III. gescheitert ist und die Köpfe der Attentäter Tar Honak übersandt wurden. *Die an der Wettfahrt beteiligten Ottas verlassen Thorwal, auf Grund eines Sturms erleidet Phileasson jedoch Schiffbruch in Olport, wo er anschließend eine Woche festsitzt.*
- Tsa:** Tar Honak beschließt den Krieg gegen Trahelien, die Kriegsvorbereitungen werden sogar im Mittelreich bemerkt. Hal verhält sich allerdings noch neutral. *Anfang des Monats erreichen die Helden das Tal der Donnerwanderer, einige Tage später brechen sie zum Himmelsturm auf. Auf dem Weg dorthin entdecken sie das "Heiligtum der alten Götter". Ab dem 18. wird der Himmelsturm ausgiebig erkundet.*
- Phex:** In Havena kommt es zu einem Brand in dem Labor des Hofdruiden Archon Megalon. Obwohl man seine Leiche nicht finden kann, geht man von seinem Tod aus. *Am 6. kommen Phileasson und seine Getreuen in der Bernsteinbucht an, von dort reisen sie weiter nach Frigorn. In Frigorn bleiben sie bis zum 16., auf der anschließenden Weiterreise begegnen Sie den "Rauhwölfen".*
In Südaventurien zeichnet sich der bevorstehende Krieg zwischen Al'Anfa und Trahelien in der Preisentwicklung auf den Märkten ab: Rohstoffe werden teurer, während die Sklavenpreise sinken.
Istav von Khunchom stirbt, sein Sohn Selo Kulibin wird an seiner Stelle Großfürst von Khunchom.

Peraine: Die Warunker-Unglaubliche-Gewächse-Ausstellung (WUGA) unter der Schirmherrschaft von Markgraf Thronwig bietet einen Überblick über die seltensten und wundersamsten Pflanzen Aventuriens.

Ingerimm: Das Buch *Codex Daemonis* wird im Garethes Hesinde-Tempel wiederentdeckt und sogleich von der Inquisition beschlagnahmt. Tar Honak greift aus Seite Hôt-Alems in den Konflikt mit Trahelien ein und geht verbündet sich aus taktischen Gründen mit Brabak.

Rahja: Die alanfanische Armada besteht inzwischen aus 30 Galeeren und über 100 Zerdrakken, Thalukken oder Barken. Ein Kampf zwischen Brabaker Truppen und Trahelischen Soldaten wird gerücheweise durch den Einsatz von Untoten zu Gunsten der Trahelien entschieden.

15 Hal (1008 BF)

Praios: Darion Paligan wird Hochadmiral der alanfanischen Armada und spricht sich u.a. für die Jagd auf den Piraten El Harkir aus. Unaufgefordert wird darauf hin von Seiten des Kalifats jede Verbindung zu dem Piraten dementiert. Fanatische Horas-Anhänger verursachen Unruhen im Lieblichen Feld, Anschläge und Umsturzversuche können aber verhindert werden. Die Fanatiker gehen davon aus, dass der Heilige Horas zurückkehren wird.

Rondra: Junge Adlige aus dem Mittelreich und dem Lieblichen Feld machen sich auf den Weg, um dem kleinen Königreich Trahelien gegen Al'Anfa beizustehen. Admiral Paligan wird von El Harkir in Al'Anfa von seinem Flaggenschiff Golgari entführt. Daraufhin erklärt Tar Honak dem Kalifat den Krieg, da El Harkir die Entführung angeblich im Auftrag des Kalifen Abu Dhelrumun durchgeführt habe.

Anfang des Monats beginnt der Viehtrieb, den die Helden bis Norburg begleiten. Aus Norburg müssen sie am 27. flüchten, anschließend halten sie sich einige Zeit im Silvanden Fae'den Karen auf.

Die Karenherde wird in Festum verkauft, anschließend nehmen die Helden Abschied von den Nivesen. Die Helden reisen weiter nach Vallusa und Ysilia und schließlich in die Drachensteine.

Nach gewonnenen Kampf um die "Silberflamme" reisen Phileasson und seine Gefährten weiter gen Mendena, wo sie auf dem Haijäger "Sturmvogel" anheuern. Ende des Monats bricht die "Sturmvogel" auf, um die nächsten Wochen vor der Ostküste Maraskans zu kreuzen.

Am 12. wird die "Sturmvogel" von einer Seeschlange angegriffen und erreicht nur knapp und schwer angeschlagen Beskan. Die Helden verlassen Beskan kurz darauf an Bord der "Tiger von Maraskan" und gelangen zum Friedhof der Seeschlangen. Anschließend kehren sie nach Beskan zurück.

Die Helden verlassen Beskan, um den Largala'hen in der Sargasso-See zu bergen. Nach dem Kampf auf der Elfengaleasse brechen sie über Jilaskan nach Khunchom auf.

- Efferd:** Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig wird erneut zum Adelsmarschall des Bornlandes gewählt. Er spricht sich für die Wahrung der bornländischen Interessen im Südmeer aus. Die Stadt Teremon auf den Zyklopeninseln wird von der Hetfrau Trulinda Drakadottir geplündert, welche eigentlich Trahelien beistehen wollte. In Weiden wächst die Besorgnis über die zunehmenden Orküberfälle. Das Kaiserhaus schenkt den Schwarzpelzen jedoch keine Beachtung. Am 27. verstirbt Garhelt, die Hetfrau der Hetleute, ihr Sohn Tronde wird zu ihrem Nachfolger gewählt.
- Travia:** In Hôt-Alem rücken alanfanische Truppen zur Unterstützung gegen Trahelien ein.
- Boron:** Die beiden Töchter der Königin Peri III. werden von alanfanische Agenten entführt, woraufhin die Königin ihr Land unter die Herrschaft Al'Anfas stellt und sich gefangen nehmen lässt. Khunchom schließt einen Bündnisvertrag mit dem Kalifat.
- Hesinde:** *Die Bettler erreichen schließlich das Tal aus Ben Arams Visionen und gründen das Dorf Brokschal. Kurz darauf verstirbt Ben Aram, woraufhin seine Tochter Aischa die Führung der Bettler übernimmt. Die Bauarbeiten des Dorfes werden Ende des Monats durch schwere Regenschauer behindert.*
- Firun:** Unter persönlicher Führung Tar Honaks sticht die alanfanische Armada in See. Währenddessen sammelt Kalif Abu Dhelrumun Truppen bei Unau. Innerhalb kürzester Zeit wird Selem von den alanfanischen Truppen erobert, die Schlacht am Szinto zwischen den Al'Anfanern und den novadischen Truppen aus Unau wird für die Novadis zu einem Debakel. Gerüchteweise hat Tar Honak ein göttliches Wunder zu Gunsten seiner Truppen gewirkt.
- Phileasson und seine Gefährten erreichen Khunchom und begleiten von dort eine Karawane nach Fasar, das sie am 17. erreichen. Nach der Teilnahme am großen Pferderennen verlassen sie Fasar mit der Karawane der Bettler unter der Führung Ben Arams.*
- Die Karawane begegnet auf ihrer gefährvollen Reise den Beni Geraut Schie und wird von diesen in die Oase Kei Urdhasa gebracht. Mit der Hilfe der Wüstenelfen gelangen Phileasson und seine Gefährten nach Tie'Shianna, kurz darauf ziehen sie mit der Karawane der Bettler weiter.*
- Die Karawane der Bettler zieht weiter über die Goldfelsen, Neetha und Drol in Richtung der Waldberge.*
- Nach dem Eindringen einer Hornechse in das Tal der Bettler wird beschlossen, eine Palisade zum Schutze des Dorfes zu errichten. Kurz bevor die Helden Ende des Monats aufbrechen, um in Port Corrad die Vorräte aufzustocken, massakrieren einige als Händler getarnte Söldner die Echsenpriester des Knüppeldamms.*

- Tsa:** Mengbilla stellt sich auf die Seite Al'Anfas und erobert Port Corrad. Unau wird von den Al'Anfanern belagert. Nur Thorwal und das Bornland ergreifen Partei für das Kalifat, alle anderen Staaten üben sich in Zurückhaltung.
- Phex:** Stoerrebrandt persönlich weiht die von ihm gestiftete Magierschule zu Riva ein, in welcher man sowohl Kampf- als auch Hellsichtsmagie erlernen kann. Ein mächtiger Orkkrieger namens Ashim Riak Assai wird zum göttergesandten Aikar Brazoragh ausgerufen und die Orks beginnen mit dem Bau der Stadt Khezzara. Unau wird nach einmonatiger Belagerung vollständig erobert. Das Bornland und die Stadt Festum erklären Al'Anfa und Mengbilla den Krieg.
- Peraine:** Ein Versuch der Al'Anfaner, den Hafen der bornländischen Kolonie Kannemünde zu erobern, scheitert an dem Widerstand der bornländischen Kriegsschiffe. Einige almadanische Adlige machen sich auf, den Novadis gegen Al'Anfa beizustehen. Die Truppen Tar Honaks stoßen derweil weiter gen Mherwed vor und können weitere Siege verbuchen.
- Ingerimm:** Kalif Abu Dhelrumun muss vor den vordringenden Truppen aus seinem Palast in Mherwed flüchten, auf der Flucht wird er von einem Dschinn getötet. Ende des Monats beginnen die Al'Anfaner mit der Belagerung Mherweds. Herzog Waldemar persönlich führt einige Grenzkämpfer in einen Kampf gegen 100 Orks, die die Weidener Grenzen terrorisiert haben. In Ysilia wird der wiederaufgebaute Tempel zu Ysilia vom Boten des Lichts geweiht. In Kannemünde wird die Versorgungssituation kritisch.
- Rahja:** Prinzessin Emer ni Bennain bringt die Zwillinge Yppolita und Rohaja zur Welt. Der Kalifenpalast in Mherwed wird erobert, der restliche Teil der Stadt wird weiter belagert.
- Nachdem ihnen in Mengbilla Blutzoll für ihre Toten verweigert wurde, schließen die Echsen den Knüppeldamm. Über Brokschal werden vermehrt Flugechsen gesichtet und die Herden des Dorfes werden angegriffen. Ende des Monats werden die Helden von den Chirakas um Hilfe gebeten und sie verlassen das Dorf.*
- Während der Abwesenheit der Helden wird Brokschal von Xch'war angegriffen und die Bettler werden ins "Tal der Tempel" verschleppt. Nachdem die Helden ins das verwüstete Brokschal zurückgekehrt sind, müssen sie in das "Tal der Tempel" vorstoßen, die Bettler befreien und sie zurück nach Brokschal bringen.*
- Die Helden nehmen Abschied von den Bettlern und brechen an Bord des Zauberschiffes "Taubralir" zu den "Inseln im Nebel" auf. Obwohl sie derisch nur eine Woche später zurückkehren, verbringen Phileasson und seien Gefährten fast fünf Monate auf den Inseln. Am 21. kehren sie schließlich nach Thorwal zurück und brechen Ende des Monats nach Enqui auf.*
- Die Gefährten erreichen Enqui und brechen von dort zum "Tal der Träume" auf. Auf Grund der zwölften Prophezeiung reisen die Helden anschließend weiter zum Silvanden Fae'den Karen.*
- Über Oblarasim und Gerasim erreichen die Gefährten den Silvanden Fae'den Karen und reisen kurz darauf mit Niamh weiter. Sie erfahren, dass Beorn in Norburg hingerichtet werden soll.*

Die Tage des Namenlosen: *Die Helden erreichen Norburg und befreien Fenvarien, Beorn und dessen Gefolgsleute.*

16 Hal (1009 BF)

Praios: Kleinere Gefechte in und um Mherwed ohne nennenswerte Siege einer Seite.

Beorn erklärt sich in der Rabenschlucht bereit, den weiteren Rückzug der Helden zu decken. Niamh heilt Fenvarien und verabschiedet sich von der Gruppe. Am 22. kehrt Phileasson nach Thorwal zurück und wird schließlich, nachdem man vergeblich auf die Rückkehr Beorns gewartet hat, am 30. zum "König der Meere" erklärt. Einen Tag darauf (1. Rondra) segelt Fenvarien zu den "Inseln im Nebel".

Abschließende Worte zum Spiel mit dieser Spielhilfe:

- Nachrichten brauchen lange, teilweise sehr lange, bis sie zu den Helden vordringen werden. Wenn die Helden nicht vor Ort sind, werden sie von den meisten genannten Geschehnissen erst ein oder zwei Monate später erfahren.
- Al'Anfaner und Orks sind schon seit langer Zeit Feinde der Thorwaler, gerade die Sklavenhalter des Südens werden inbrünstig gehasst. Spiegeln Sie als Spielleiter diese Einstellung wider, wenn Phileassons Mannschaft Kunde vom Khom-Krieg oder von dem Ork-Problem in Weiden erhält.
- Erwähnen Sie auch die anfängliche Sicherheit der Thorwaler, dass "diese tapferen Wüstensöhne diesen dekadenten Sklavenhaltern schon einheizen werden", die langsam der Erkenntnis weichen muss, dass die Al'Anfaner ihren Krieg sehr erfolgreich zu führen wissen.
- Eine rollenspielerisch sehr schöne Szene kann darüber hinaus die Nachricht vom Tode Garhelts werden: Vielleicht beginnt nicht nur die Mannschaft, sondern der auch sonst so souveräne Phileasson am Sinn der Wettfahrt zu zweifeln, und die Helden müssen viel Einfühlungsvermögen und Überredungskunst aufbringen, um die Wettfahrt nach ein oder zwei Trauertagen weiter fortsetzen zu können.
- Die Informationswege Aventuriens sind nicht nur lang, sondern auch unsicher, so dass es Ihnen völlig frei steht, den Spielern stark abgeänderte Versionen der hier genannten Ereignisse aufzutischen oder sogar von gänzlich neu erfundenen Basiliskensichtungen (natürlich in dem Gebiet, in das die Helden als nächstes reisen müssen) zu berichten.