



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

ALLGEMEIN: KONVERTIERTE NSC (DSA Edition 4.0)

*Phileasson Foggwulf
Raluf der Kühne
Ynu der Moha
Eigor Eisenbeiß
Ohm Follker
Crottet der Nivese*

erarbeitet von Markus Pfitzner
[irmindrion@thumelicus.de]

© Markus Pfitzner



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.

PHILEASSON FOGGWULF

MU: 15 KL: 13 IN: 14 CH: 16 FF: 12 GE: 15 KO: 18 KK: 18
LE: 47 AU: 66 MR: 4 GS: 8 RS: 3 BE: 2

Alter: 36 Größe: 1,82 Haarfarbe: weißblond Augenfarbe: eisgrau

Vorteile:

Richtungssinn
Eisern
Zäher Hund
Zeitgefühl

Nachteile:

Jähzorn 6
Aberglaube 5
(seemännischer Aberglaube)

Sonderfertigkeiten:

Meereskundig
Wuchtschlag
Linkhand
Schildkampf I
Aufmerksamkeit
Rüstungsgew. I (Krötenhaut)
Waffenl. Kampfstil: Hammerfaust

Gaben:

Gefahreninstinkt 6 [KL IN IN]

Breitschwert (Fejris) INI: 10+W6 AT/PA: 17/16 TP: 1W+6 DK: N

mit Thorwalerschild INI: 9+W6 AT/PA: 15/18 TP: 1W+6 DK: N

Schneidzahn INI: 10+W6 FK: 22 TP: 1W+4

Raufen INI: 10+W6 AT/PA: 16/16 TP: 1W+2(A)

ohne Krötenhaut INI: 12+W6 AT/PA: 17/17 TP: 1W+2(A)

Talente:

Kampf: Wurfbeile 14, Schwerter 12, Raufen 12

Körper: Klettern 5, Körperbeh. 10, Selbstbeh. 5, Sinnenschärfe 11 Schwimmen 14, Zehen 15

Gesellschaft: Menschenkenntnis 9

Natur: Orientierung 15, Wettervorhersage 13, Sternkunde 11

Handwerk: Heilkunde Wunden 9, Boote fahren 15, Seefahrt 17

Beschreibung:

Phileasson ist ein äußerst charismatischer Drachenfürer, seine Feindschaft mit Beorn dem Blender reicht bis in seine Jugend zurück.

Bewaffnet ist er mit einem kleinen Wurfbeil und seinem Breitschwert Fejris, dessen Griff eine aus Elfenbein geschnitzte Wolfsfigur ziert. Als Rüstung hat er eine Krötenhaut und einen thorwalschen Rundschild, geschmückt mit seinem Wappen, welches einen Seeadler zeigt, der eine Schlange in seinen Fängen hält.



RALUF DER KÜHNE

MU: 13 KL: 8 IN: 9 CH: 11 FF: 9 GE: 12 KO: 19 KK: 19
LE: 47 AU: 64 MR: 3 GS: 8 RS: 1 BE: -

Alter: 22 Größe: 1,96 Haarfarbe: weizengelb Augenfarbe: blau

Vorteile:

Ausdauernd
Eisern
Kälteresistenz

Nachteile:

Neugier 9
Aberglaube 5
(typisch thorwalscher Aberglaube)
Eitelkeit 5

Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag
Sturmangriff
Finte
Niederwerfen
Hammerschlag
Schildspalter

Barbarenstreitaxt INI: 8+W6 AT/PA: 15/10 TP: 3W+6 DK: N

Skraja INI: 9+W6 AT/PA: 15/13 TP: 1W+5 DK: N

Raufen INI: 9+W6 AT/PA: 15/13 TP: 1W+3(A)

Talente:

Kampf: Zweihand-Hieb Waffen 14, Hieb Waffen 11, Raufen 11

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 10, Zehen 10

Handwerk: Holzbearbeitung 7, Lederarbeiten 6

Beschreibung:

Raluf erfüllt alle Klischees eines thorwalschen Hünen. Fast zwei Schritt groß, muskelbepackt und mit weizengelbem Haar und Bart ist er zwar nicht der Intelligenteste, dafür führt er eine Aufgabe gewissenhaft wie kein Zweiter aus, wenn er sie einmal verstanden hat.

Er ist unheimlich stolz, mit dem berühmtesten Kapitän seiner Heimat segeln zu dürfen und bietet sich meist als Erster an, wenn es darum geht, eine gefährliche Aufgabe zu erfüllen.

Darüber hinaus ist er in sich selbst und seine Barbarenstreitaxt verliebt, so dass man ihn öfters sieht, wie er seinen Bizeps oder – nach einem besonders gelungenem Schlag – seine Streitaxt küsst.

Rüstungen lehnt Raluf kategorisch ab, er ist im Sommer der Erste, der sich die „störenden Stoffketten“ vom Leib reißt und der Letzte, der sie im Winter wieder anzieht.



DER MOHA

MU: 13 **KL:** 10 **IN:** 13 **CH:** 12 **FF:** 13 **GE:** 14 **KO:** 16 **KK:** 16
LE: 40 **AU:** 50 **MR:** 3 **GS:** 9 **RS:** - **BE:** 2

Alter: 24 **Größe:** 1,60 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** braun

Vorteile:

Flink
Resistenz
gegen pflanzliche Gifte
Innerer Kompass

Nachteile:

Kälteempfindlich
Raumangst 6
Totenangst 4
Aberglaube 4

Sonderfertigkeiten:

Dschungelkundig
Finte
Klingensturm
Betäubungsschlag
Waffenl. Kampfstil: Hruruzat

Sklaventod **INI:** 9+W6 **AT/PA:** 14/14 **TP:** 1W+5 **DK:** N

Raufen ohne BE **INI:** 11+W6 **AT/PA:** 17/16 **TP:** 1W+2(A)

Talente:

Kampf: Säbel 10, Raufen 13

Körper: Akrobatik 8, Athletik 9, Klettern 6, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Schleichen 8, Sinnenschärfe 10

Gesellschaft: Menschenkenntnis 7

Natur: Wildnisleben 12, Fährtensuchen 10, Orientierung 7

Wissen: Pflanzenkunde 6

Handwerk: Heilkunde Gift 6, Tätowieren 12



Beschreibung:

„Der Moha“, wie er von allen nur genannt wird, macht die Reise auf Phileassons Seeadler hauptsächlich mit, um den Winter nicht in Thorwal versauern zu müssen.

Meist sieht man ihn auf einer Ruderbank sitzen und ins Leere starren, wobei er immer irgendwelche Kräuter kaut.

Bewaffnet ist er mit einem Säbel, den er in einer prachtvoll verzierten Scheide auf dem Rücken trägt. Der Moha kann sich manchmal stundenlang der Waffenpflege hingeben, wobei er mit der brünierten Klinge spricht und sie „Daimoculus“ nennt.

Zudem beherrscht er das Bilderstechen nach Art der Waldmenschen, die angeblich sehr schmerzhaft sein soll.

EIGOR EISENBEIß

MU: 10 **KL:** 10 **IN:** 10 **CH:** 8 **FF:** 12 **GE:** 16 **KO:** 19 **KK:** 15
LE: 44 **AU:** 50 **MR:** 5 **GS:** 7 **RS:** 5 **BE:** 4

Alter: 132 **Größe:** 1,44 **Haarfarbe:** rot **Augenfarbe:** grau

Vorteile:

Dämmerungssicht
Resistenz
gegen mineralische Gifte
gegen Krankheiten
Schwer zu verzaubern

Nachteile:

Goldgier 6
Unfähigkeit Schwimmen
Zwergenwuchs
Aberglaube 7
Neugier 6
Streitsüchtig 6

Sonderfertigkeiten:

Meister der Improvisation
Rüstungsgew. I (Schuppenpanzer)
Schnellladen (Armbrust)

Lindwurmschläger **INI:** 8+W6 **AT/PA:** 13/11 **TP:** 1W+5 **DK:** N

Eisenwalder **INI:** 9+W6 **FK:** 19 **TP:** 1W+3

Talente:

Kampf: Armbrust 12, Hieb Waffen 9

Körper: Zechen 10

Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck 7

Wissen: Geschichtswissen 9, Götter/Kulte 6, Hüttenkunde 6, Mechanik 8, Rechnen 7

Handwerk: Bogenbau 13, Feinmechanik 11, Grobschmied 10, Holzbearbeitung 7, Lederarbeiten 5

Beschreibung:

Eigor Sohn des Einulf hat ebenfalls schon seinen Spitznamen weg: Eigor Eisenbeiß. Eigor ist ein vielbelesener, äußerst abergläubischer Erzzwerg, der selbst dem friedfertigsten Zeitgenossen gewaltig auf die Nerven gehen kann. Eine seiner Spezialitäten sind Geistergeschichten, die er selbst zu den unpassendsten Momenten erzählt und damit die Moral der Besatzung ins Wanken bringt.

Auch wenn Eigor ein ziemlich lästiger Gefährte sein kann, so sollte man doch seine Schmiedefähigkeiten nicht unterschätzen. Während des Aufenthaltes in Olport kümmert er sich Tag und Nacht um die Reparatur der Seeadler, insbesondere natürlich um die auszubessernden Eisenteile.

OHM FOLLKER

MU: 15 KL: 14 IN: 10 CH: 14 FF: 15 GE: 12 KO: 18 KK: 12
LE: 43 AU: 50 MR: 4 GS: 8 RS: 3 BE: 3

Alter: 51 Größe: 1,82 Haarfarbe: grau Augenfarbe: grau

Vorteile:

Gutes Gedächtnis
Soziale Anpassungsfähigkeit
Wohlklang 10

Nachteile:

Neugier 6
Aberglaube 5

Sonderfertigkeiten:

Nandusgefälliges Wissen
Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

6 Wurfdolche

INI: 10+W6 FK: 18 TP: 1W+1

Kurzschwert (Talent Dolche)

INI: 7+W6 AT/PA: 9/11 TP: 1W+2 DK: HN

Raufen

INI: 7+W6 AT/PA: 12/10 TP: 1W(A)

ohne BE

INI: 10+W6 AT/PA: 13/12 TP: 1W(A)

Talente:

Kampf: Raufen 10, Wurfdolche 11, Dolche 8

Körper: Singen 12, Tanzen 8, Zechen 9

Gesellschaft: Betören 6, Etikette 7, Menschenkenntnis 10

Wissen: Brettspiel 9, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte 6, Heraldik 8, Sprachenkunde 5

Handwerk: Musizieren 14



Beschreibung:

Ohm Follker ist ein Skalde, wie er im Buche steht: weitgereist, mit mächtiger, wohlklingender Stimme und einer Ausstrahlung, die selbst die größten Rauhbeine verstummen lässt, wenn der gewaltige, grauhaarige Mann einen Schanksaal betritt.

Mit seinen Liedern und Geschichten hält er nicht nur die Moral der Besatzung aufrecht, sondern er beteiligt sich ebenfalls an der Reise, um die Erlebnisse in einer Saga zu verarbeiten, die ihn über seinen Tod hinaus berühmt machen soll.

Ohm Follker ist allerdings nicht nur ein begnadeter Skalde, sondern auch ein hervorragender Messerwerfer; die Treffsicherheit seiner sechs Wurfdolche demonstriert er immer wieder mal an Bord, wenn es gerade nichts zu tun gibt.

CROTTET DER NIVESE

MU: 12 KL: 13 IN: 13 CH: 10 FF: 12 GE: 14 KO: 17 KK: 12
LE: 40 AU: 55 MR: 3 GS: 8 RS: 2 BE: 1

Alter: 29 Größe: 1,60 Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: gelb

Vorteile:

Entfernungssinn
Innerer Kompass
Kälteresistenz

Nachteile:

Hitzeempfindlich
Raumangst 6
Totenangst 6

Sonderfertigkeiten:

Eiskundig
Rüstungsgew. I (Lederkleidung)
Scharfschütze
Schnellladen (Bogen)

Kurzschwert

INI: 10+W6 AT/PA: 12/12 TP: 1W+2 DK: HN

Kurzbogen

INI: 10+W6 FK: 20 TP: 1W+4

Talente:

Kampf: Bogen 13, Dolche 9

Körper: Schleichen 11, Sich verstecken 6, Sinnenschärfe 10, Skifahren 10

Natur: Fährtsuchen 11, Fallenstellen 10, Orientierung 11, Wettervorhersage 11, Wildnisleben 13

Wissen: Sagen/Legenden 12

Handwerk: Bogenbau 6, Fahrzeug lenken 10, Lederarbeiten 9

Beschreibung:

Crottet ist ein kleiner, unscheinbarer Nivese. Eigentlich ist er ein begabter Märchenerzähler, jedoch hält er sich in der Gesellschaft grobschlächtiger Thorwaler mit seinen Geschichten zurück. Im ewigen Eis Nord-Aventuriens schlägt jedoch seine Stunde, denn dort kennt er sich aus wie kein Zweiter in der Gruppe. Crottet ist bewaffnet mit Kurzbogen und Kurzschwert, seine Lederkleidung verleiht ihm einen RS von 1 Punkt.