



# DAS PHILEASSON-PROJEKT



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

## WIE DER WIND DER WÜSTE: ALTERNATIVER ABLAUF DER SAGA NACH DER BEGEGNUNG MIT ORIMA

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Martin Schumacher  
[MSchumacher81@gmx.net]

© Martin Schumacher



**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 Aventuriens**. 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.

## ALTERNATIVER ABLAUF DER SAGA NACH DER BEGEGNUNG MIT ORIMA

Diese kurze Spielhilfe ist für jene Spielleiter gedacht, die die Vergabe der Flöte durch die Schicksalsgöttin wirklich dem Zufall überlassen möchten. Ich habe für die Entscheidung Orimas einen Spieler einen W6 würfeln lassen: Bei 1-3 fällt die Flöte an Beorn und seine Mannen (und es ändert sich vom Abenteuerverlauf gesehen nichts), bei 4-6 geht die Flöte an Phileasson und die Helden. Dadurch ändert sich sowohl der Weg Phileassons (die Reise führt direkt auf die Inseln hinter den Nebeln) als auch jener von Beorn (er wird statt Phileasson mit Ben Aram und den Bettlern unterwegs sein und die Abenteuer im Süden Aventuriens erleben).



### REISEROUTEN

#### Phileassons Weg

Phileasson wird mit den Helden die Inseln erkunden. Dabei werden sie zuerst den wiedergeborenen Adernath erkennen und befreien. Dann werden der Alte und der Junge Weise gesucht (Phileasson wird den Alten Weisen finden, Beorn den Jungen Weisen) und ein alter Feind (Beorn) gefunden. Der letzte Abschnitt der 9. Prophezeiung bezieht sich auf das Zauberschiff, welches Phileasson fehlt und welches bewahrt werden muss. Ab hier beginnt der gemeinsame Weg Phileassons mit Beorn.



#### Beorns Weg

Beorn wird den Zug der Bettler bis in den Süden begleiten. Dort wird er beim Aufbau Brocksals helfen und das Dorf gegen die Echsen verteidigen. In den Kultstätten der Echsen wird er schließlich das verzauberte Holz, die Taubralir, finden. Ein sterbender Echsenpriester gibt dort die 9. Prophezeiung an ihn weiter. Von der Küste Aventuriens aus wird er mit der Taubralir zu den Inseln hinter den Nebeln segeln und dort den Jungen Weisen Shadrueel finden. Dann kommt es zu einer Begegnung mit dem alten Feind (Phileasson). Der letzte Abschnitt der 9. Prophezeiung bezieht sich auf Adernath, welcher mit Phileasson und den Helden reist. Ab hier beginnt der gemeinsame Weg Beorns mit Phileasson.

### Details zu der Reise Beorns

Die Reise Beorns ist recht genau ausgearbeitet, da zumindest meine Spieler die Angewohnheit haben, alles genau wissen zu wollen – es war daher gut möglich, dass sie Beorn auf den Inseln mit Fragen über seine Reise überhäufen. Genau so war es dann auch.

Beorn ist mit seinen Mannen rund fünf Monate mit Ben Aram durch Aventurien gezogen, ehe er in den Echsenruinen einen Weg fand, zu den Inseln im Nebel zu gelangen:

- Weiterreise mit Ben Arams Karawane bis zur Kabashpforte über die Oasen Terekh und Achan.
- Durch die Kabashpforte ins Liebliche Feld und dort über Thegun und das im wilden Süden, Chabbabien, gelegene Neetha bis hin zum Königreich Drol.
- Vom Königreich Drol aus ging es über den Knüppeldamm am Loch Haradrol entlang bis hin nach Heldenrain.
- Von Heldenrain (Geschichtswissenprobe → Geron der Einhändige) aus führte Ben Aram die Karawane tief ins Regengebirge, dort wurde letztendlich ein geeigneter Platz gefunden und das Dorf gegründet – Brokschal.
- Ben Aram stirbt an einem Schlangenbiss, Beorn und seine Mannen brechen nach Port Corrad auf um Vorräte zu kaufen – dort kommen sie gerade noch rechtzeitig aus Port Corrad wieder heraus, bevor Mengbillanische Truppen die Stadt besetzen. Der Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat findet tatsächlich statt.
- Als Beorn mit seinen Leuten zurückkommt, finden sie Brokschal verwüstet vor, aber können den Spuren der echsischen Angreifer in den Regenwald folgen.
- Über den gewaltigen Berg Chap Tata Tapam gelangen die Mannen Beorns ins echsische Tal der Tempel.
- Dort finden sie heraus, dass hinter den Anfeindungen von Menschen und Echsen ein intriganter Achaz steckt und bringen diesen zur Strecke.
- Im Tal der Echsen findet Beorn zudem die Taubralir sowie eine Weisung des neu gewählten Hohenpriesters der Echsen (einem Schüler von Xzelfastr), der ihnen die Reise zu den Inseln hinter den Nebeln mit Hilfe des Zauberschiffs zeigt.
- Beorn und seine Mannen stechen in der Nähe von Port Corrad mit der Taubralir in See und gelangen zu den Inseln im Nebel.
- Schon bald freunden sich Beorn und seine Mannen mit den Wilden um Shadrue an.
- Beorn greift auf Seite der Wilden in den Bruderkrieg ein, lässt zahlreiche Schiffe nach dem Vorbild der thorswischen Ottas bauen und erlangt aufgrund seiner Erfahrung schnell einige bedeutende Siege.
- Beorn reift zum Anführer der nun vereinten Wilden mit dem Ziel, die Städte der Alten zu vernichten. Die ersten Städte der Alten sind bereits erobert.

Laut eigener Aussage ist er nun allerdings schon seit über 8 Monaten auf den Inseln hinter den Nebeln, was den Helden zu denken geben sollte. Entweder ist die Zeit auf den Inseln selbst anderen Regeln unterworfen oder aber nur in bestimmten Erinnerungen auf den Inseln, wie etwa im Inneren von Shaltyr. Auch die Art der Ankunft könnte natürlich hier eine Rolle spielen. Auch Beorn macht sich natürlich seine Gedanken über die Zeit auf den Inseln im Nebel.

Genauer habe ich die Zeitunterschiede nicht erklärt, die Argumente der Erinnerungen und der unterschiedlichen Art der Ankunft auf den Inseln hinter den Nebeln hat den Spielern aber ausgereicht – es kamen keine weiteren Fragen (auch nicht outgame).

---

### Der gemeinsame Weg – der letzte Abschnitt auf den Inseln

Im letzten Abschnitt auf den Inseln werden Phileasson und Beorn gemeinsam unterwegs sein. Sie werden erkennen, dass die zweite Geburt Adernaths im Kessel der Cammalan auf der Insel des Schlangenkönigs stattfinden muss. Dazu muss die Insel und der Turm des Schlangenkönigs natürlich erobert werden (eine der besten Szenen in meiner Spielrunde). Anschließend erfährt man durch Adernath, wo Fenvariens gefangen gehalten wird und reist mit Hilfe der Taubralir zurück an die Gestade Aventuriens.

## ALTERNATIVE PROPHEZEIUNGEN

Da Lenya die Gruppe Beorns nicht mehr begleitet, habe ich ihm die Prophezeiungen durch den Propheten Ben Aram zukommen lassen. Phileasson bekommt seine Prophezeiungen weiterhin von Shaya, die natürlich mit auf die Inseln gekommen ist.

### 8. PROPHEZEIUNG (VON SHAYA FÜR PHILEASSON)

*Auf den Inseln hinter den Nebeln, welche den Schutz der Zwölfe nicht kennen, seht Ihr die Erben derer, deren versunkene Pracht Ihr einst schauen durftet. Seht und erlebt, wie es einst war und findet den königlichen Gefährten, denn nur er wird Euch einst weisen können, wo der hohe König gefangen gehalten wird.*

Ziel für Phileasson und die Helden:

- Kennenlernen des königlichen Gefährten während der Schlacht um Tie'Shianna.
- Befreiung Faelanthirs und Erkennen, dass jener der wiedergeborene Adernath ist.

### 8. PROPHEZEIUNG (VON BEN ARAM FÜR BEORN)

*Vollendet den Weg eines Träumers und es wird etwas geschaffen werden, das lange Bestand hat. Helft gegen die kalten Klauen eines alten Feindes und verbündet euch mit einem anderen Feind, und das verzauberte Holz, mit dem Ihr den Weg zu den Inseln im Nebel finden werdet, wird in euren Händen sein.*

Ziel für Beorn und seine Leute:

- Den Zug der Bettler vollenden, den Aufbau Brocksals vorantreiben und das Dorf finden.
- Fund der Taubralir in der Flasche in den Kultstätten der Echsen.

## 9. PROPHEZEIUNG (VON SHAYA FÜR PHILEASSON, DURCH EINEN ECHSISCHEN HOHENPRIESTER AN BEORN)

*Die Schicksalsfaden, die Orima knüpft, sind stets verschlungen und niemals gerade. Oft sind die Fäden mit gerade jenen, die unerwartet sind, verknüpft. Findet einen alten und den jungen Weisen und verbündet Euch mit ihnen; findet Euren alten Widersacher und verbündet Euch mit ihm; so werdet Ihr auf den Inseln hinter den Nebeln finden, was euch fehlt, und bewahren, was gefunden werden soll, oder finden, was bewahrt werden soll.*

### Ziel für Phileasson und die Helden:

- Begegnung mit dem Alten Weisen.
- Wiedersehen mit dem „alten Feind“ Beorn.
- Durch Beorn kommt Phileasson an das Zauberschiff und lernt den Jungen Weisen kennen.

### Ziel für Beorn und seine Leute:

- Begegnung mit dem Jungen Weisen.
- Wiedersehen mit dem „alten Feind“ Phileasson.
- Durch Phileasson lernt Beorn den königlichen Gefährten und den Alten Weisen kennen.

## 10. PROPHEZEIUNG (VON SHAYA FÜR PHILEASSON UND BEORN)

*Der Tod wird in Eurer Mitte wüten, doch es ist gut so. Die zweite Geburt des königlichen Gefährten wird Euch erkennen lassen, wo der hohe König einst gefangengehalten wurde und noch immer verweilt. Nur so kann einst das Blutvergießen unter Brüdern aufgehoben werden.*

*Der Weg zurück ins Leben führt zurück über den Rand des Kessels, den die Lebenden eine Nacht vor den kalten Krallen eines alten Feindes schützen müssen.*

### Ziel für Phileasson und Beorn:

- Die Wiedergeburt Adernaths durch den Kessel der Cammalan.
- Kenntnis des Ortes, an dem der hohe König Fenvarien gefangengehalten wird.
- Rückreise nach Aventurien.