



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

INSELN IM NEBEL: 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 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.

DER INRAH-SCHICKSALSSTERN FÜR DIE 10. QUESTE



INTERPRETATIONSHILFE

FRAGE / POSITION	KARTE	BEDEUTUNG	ERKLÄRUNG
1 Wer bin ich?	Wasser 6	Delphin, auf langsame Veränderung eingehen, sich neuen Umständen anpassen	Inseln im Nebel als Ganzes begreifen, kein Zeitdruck und daher behutsam in der neuen Welt zurechtfinden lernen
2 Welche Kraft ist stark in mir?	Ritter des Erzes	Gepanzerte Krieger, Verteidigung betonend	Helden als wehrhafte Beobachter in den Lebenden Legenden der Elfen
3 Wer oder was steht mir bei?	Sieg	Erfolgreiche Anführer, Schlachtensieg	Beorn als Anführer der Wilden wird zum Verbündeten
4 Wessen Pfad soll ich folgen?	Elf	Träume, Traumwelten, Elf an sich	Ausführliches Erkunden der Lebenden Legenden nötig, um Queste zu bestehen
5 Womit sollte ich in Einklang stehen?	Ritter des Humus	Waldläufer, Stammeskrieger	Die Wilden, ohne ihre Hilfe ist weder die Rückeroberung Taubralirs noch die Nacht beim Kessel überstehbar
6 Was hält mich auf?	Der Drache	Magiermogule, Hochelfen	Sowohl die Alten als Vertreter der Hochelfenkultur als auch der Schlangenkönig stehen uns im Weg
7 Wohin führt der Weg?	Das Leben / Tsa	Wiedergeburt	Nur über die Wiedergeburt von Adernath kann die Queste gelöst werden