



# DAS PHILEASSON-PROJEKT



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

## DER ALTE KÖNIG: DAS ZUSAMMENSTELLEN DER MANNSCHAFT

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.

# DAS ZUSAMMENSTELLEN DER MANNSCHAFT

## EINLEITUNG

Nach der Rückkehr von den Inseln im Nebel stellen Phileasson und Beorn neue Mannschaften zusammen, die sie bei den letzten zwei Questen begleiten werden (wobei Beorn deutlich mehr Zulauf hat, da er mit solch enormen Schätzen heimgekehrt ist).

Dieses Minispiel soll dabei helfen, die weiteren Ereignisse etwas weniger willkürlich zu gestalten – durch ein Generierungspunkte-System und einige einfache Regeln können die Spieler mitentscheiden, auf welche Eigenschaften und Fähigkeiten der Mannschaft sie am meisten Wert legen, und so entscheidenden Einfluss darauf nehmen, wie die weitere Wettfahrt verläuft.

Auf diese Weise kann eine interessante Gruppendynamik entstehen, wenn man sich einigen muss, ob man mehr jähzornige Gesellen in Kauf nimmt zugunsten von Kampfkraft oder beispielsweise Alltagsleben-erfahrene Thorwaler bevorzugt, die aber vielleicht eher abergläubisch sind als Vielgereiste.



## DIE EIGENSCHAFTEN DER MANNSCHAFT

Phileassons Leute haben, ebenso wie Beorn, einen Mannschafts-Generierungspool von 10 Punkten, von denen sie die folgenden sechs Eigenschaften in Stärke 1 bis 3 kaufen können:

1. Kampfkraft (*pro Stufe AT, PA + 2, TP +2*)
  2. Seefahrt (*Boote Fahren und andere relevante Talente + 3 pro Stufe*)
  3. Zäh (*pro Stufe LeP, AuP jeweils +6, KO +2*)
  4. Moral (*pro Stufe MU+2, Aberglaube -3*)
  5. Ruhiges Blut (*pro Stufe Jähzorn, Rachsucht -3*)
  6. Erfahrung (*für beliebige Wissens- und Handwerkstalente lässt sich in der Mannschaft jemand finden mit TaW 7 / 10 / 14*)
- 

## DIE STANDARDWERTE DER MANNSCHAFT

Dies sind die Standardwerte einer Mannschaft, bevor Punkte in die sechs oben aufgelisteten Eigenschaften investiert wurden:

1. AT: 11, PA: 9, TP: 1W6+3
2. Boote Fahren 4
3. LeP 28, AuP 28, KO 10
4. MU 10, Aberglaube 10
5. Jähzorn 10, Rachsucht 10
6. Wissens- und Handwerkstalente nur bis TaW 4



## ABLAUF DES ANHEUERNS

Von jeder Eigenschaft stehen vier Punkte am Hafen „zum Mitfahren bereit“. Beorn und Phileasson kaufen nun immer abwechselnd einen Punkt in einer der sechs Eigenschaften, wobei Beorn zuerst zwei Punkte investieren darf, bevor Phileasson seinen ersten nimmt, da das Anheuern beim Blender aufgrund seiner mitgebrachten Schätze attraktiver ist. Die Spieler wissen, dass Beorns Reihenfolge von vornherein feststeht.

Beorn wählt in folgender Reihenfolge:

- |             |             |               |             |                |
|-------------|-------------|---------------|-------------|----------------|
| 1) Seefahrt | 2) Seefahrt | 3) Kampfkraft | 4) Seefahrt | 5) Moral,      |
| 6) Zäh      | 7) Moral    | 8) Zäh,       | 9) Moral    | 10) Kampfkraft |
- und, falls an irgendeiner Stelle die entsprechende Möglichkeit nicht mehr gegeben war, da bereits alle vier Punkte der Eigenschaft „verkauft“ waren, 11) Erfahrung 12) Erfahrung.

Da in jeder Eigenschaft nur vier Punkte zur Verfügung stehen, kommt es also auf die Reihenfolge an, in der die Helden Punkte kaufen. Stufe 3 in *Moral*, *Kampfkraft* und *Zäh* können nur dann erreicht werden, wenn man rechtzeitig „zuschlägt“. Sonst hat Beorn bereits seine jeweils zweiten Punkte gekauft.



## SPÄTERE BEDEUTUNG DER EIGENSCHAFTEN DER MANNSCHAFT

1. Kampfkraft  
*Stufe 0:* bei Angriffen ohne Heldenbeteiligung demütigende Niederlage  
*Stufe 1 und höher:* In Enqui reichere Beute möglich  
*Stufe 3:* Angriff auf den Palast möglich
2. Seefahrt  
*Stufe 0:* Jeden Tag auf See W20 Wurf: 20 = Sturm, Schiff wird schwer beschädigt  
*Höhere Stufe als Beorn:* schneller in Enqui
3. Zäh  
*Stufe 0:* Viele Tote in Enqui  
*Stufe 1 und höher:* Weniger Tote bei Enqui  
*Stufe 3:* Keine Toten in Enqui
4. Moral  
*Stufe 0:* Mannschaft stark demotiviert nach Beorns Sieg Entführung Fenvariens  
*Stufe 3:* Seeadler holt die Kanus bereits an der Mündung des Upval ab
5. Ruhiges Blut  
*Stufe 0:* Schon direkt bei erster Ankunft blutiger Streit  
*Stufe 1 und höher:* Weniger Verletzte und Tote in Enqui  
*Stufe 3:* Kein Überfall auf Enqui
6. Erfahrung  
nützlich etwa beim Kanubau usw.

